

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dasar memiliki peranan sangat penting dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, serta siap menghadapi tantangan abad ke-21. Salah satu muatan pelajaran di tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini idealnya tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana bagi siswa untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, serta memecahkan masalah nyata di lingkungannya (Hammond et al., 2010). Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya kemampuan interaksi, dimana siswa dituntut untuk belajar berinteraksi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam memecahkan masalah yang kompleks (Adnan et al., 2021).

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2021), interaksi merujuk pada kompetensi peserta didik dalam membangun hubungan yang efektif, saling menghargai, dan berkontribusi secara sinergis dalam tim. Kemampuan ini mencakup komunikasi yang efektif, mendengarkan aktif, berbagi tanggung jawab, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif. Algiani et al. (2023) menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan kolaborasi memiliki dampak substansial terhadap peningkatan hasil belajar, dengan peningkatan yang bervariasi antara 20% hingga 81%. Hal ini membuktikan bahwa interaksi dan kerja sama tim merupakan aspek fundamental dalam keberhasilan proses belajar mengajar.

Dengan kemampuan berkolaborasi yang baik, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan di dunia nyata yang seringkali menuntut kerja sama tim, pemecahan masalah, dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Algiani et al (2023) menyoroti dampak substansial dari pembelajaran kolaboratif atau kerja sama berbasis masalah terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar di Indonesia. Hal ini, yang merangkum temuan dari berbagai studi, menunjukkan rentang pengaruh yang signifikan, dengan peningkatan hasil

belajar bervariasi antara 20% hingga 81%, menegaskan potensi pembelajaran ini sebagai strategi pembelajaran yang efektif.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kompetensi tersebut belum terwujud secara optimal. Kesenjangan terjadi karena metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional dan berpusat pada guru (teacher-centered). Pendekatan ini secara signifikan membatasi kesempatan siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama secara aktif (Hermawansyah et al., 2024). Siswa cenderung menjadi penerima pasif informasi, sehingga kemampuan sosial dan kolaborasi kurang terlatih. Selain itu, penggunaan bahan ajar yang kurang mendukung juga menjadi faktor penghambat. Bahan ajar yang ada seringkali hanya berfokus pada penyajian informasi dan latihan hafalan, tanpa memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk saling bertukar pikiran dan membangun pemahaman bersama.

Berdasarkan hasil observasi dan informasi yang diperoleh peneliti, kondisi yang serupa juga ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS. Bahan ajar yang saat ini digunakan berupa buku sumber IPAS kelas V yang diterbitkan oleh Kemendikbudristek tahun 2021. Meskipun cakupan materi dalam buku tersebut sudah cukup lengkap, masih ditemukan kendala terkait pembahasan dan penggunaan bahasa yang dirasa kurang mudah dipahami oleh siswa. Akibatnya, guru harus selalu membuat rangkuman sederhana dengan bahasa yang lebih sederhana dan kontekstual sepanjang proses pembelajaran berlangsung agar materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Keterbatasan ini menghambat siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan mengambil keputusan secara mandiri maupun kolektif.

Menyadari kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas yang ada, penelitian ini menawarkan solusi inovatif melalui pengembangan salah satu bahan ajar yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis inkuiri terbimbing dengan integrasi elemen gamifikasi. Pendekatan inkuiri terbimbing dipilih untuk mendorong siswa aktif berinteraksi dalam proses penyelidikan yang terstruktur, mulai dari

merumuskan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis informasi, hingga menyajikan temuan secara bersama-sama. Studi oleh Khotimah, Saefuddin, dan Pratiwi (2025) menyoroiti bahwa pendekatan pembelajaran yang membimbing siswa melalui proses penemuan dapat menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi. Dalam lingkungan seperti itu, siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk berbagi ide, bekerja sama dalam memecahkan masalah, dan membangun pemahaman bersama.

Elemen gamifikasi (seperti level, misi, dan peta pembelajaran) diintegrasikan secara strategis untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Lutfina et al., 2023). Dengan adanya elemen gamifikasi yang dirancang diharapkan dapat mendorong interaksi dan kontribusi dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi untuk bekerja sama, berbagi ide, dan berinteraksi secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, mengubah pengalaman belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Salah satu area utama di mana gamifikasi menunjukkan efektivitas tinggi adalah dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Sari dan Putra (2023) pada siswa kelas 4 SD menunjukkan bahwa penggunaan sistem poin dan lencana dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 35% dalam aktivitas kelas dibandingkan dengan metode tradisional. Peningkatan ini seringkali dihubungkan dengan elemen seperti umpan balik instan, rasa pencapaian, dan kompetisi yang sehat (Pratama, 2022).

Pengembangan bahan ajar ini sejalan dengan semangat kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Melalui LKPD inovatif ini, pembelajaran IPAS diharapkan dapat menjadi lebih aktif dan menyenangkan, sehingga secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan siswa. Pembelajaran yang dikembangkan dengan baik dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk menganalisis dan membangun apresiasi terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk interaksi sosial (Pratama, Pratiwi, Saputra, & Sumargono, 2022), sebagaimana yang menjadi fokus utama dalam pengembangan bahan ajar ini.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan salah satu bahan ajar yang berbentuk LKPD IPAS yang lebih efektif dan menarik, serta meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di Indonesia secara keseluruhan. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan berharga bagi guru dan peneliti lain dalam mengembangkan bahan ajar serupa yang tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa, tetapi juga secara holistik mempersiapkan generasi muda yang memiliki kompetensi esensial untuk berinteraksi secara efektif dalam berbagai konteks kehidupan.

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka bisa diartikan bahwa penelitian ini dapat dijadikan solusi dalam membantu proses pembelajaran peserta didik yang interaktif, dan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memahami materi IPAS kelas V di SD/MI. Sehingga, penelitian ini dilakukan sebagai bentuk penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Inkuiri Terbimbing dengan Elemen Gamifikasi pada Mata Pelajaran IPAS di SD/MI”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana desain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis inkuiri terbimbing dengan elemen gamifikasi yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS di SD/MI, berdasarkan tahapan *Research and Development* (R&D)?
2. Bagaimana tingkat kelayakan LKPD berbasis inkuiri terbimbing dengan elemen gamifikasi yang dikembangkan?
3. Bagaimana efektivitas bahan ajar berbasis inkuiri terbimbing dengan elemen gamifikasi pada mata pelajaran IPAS di SD/MI?
4. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan LKPD berbasis inkuiri terbimbing dengan elemen gamifikasi yang dikembangkan dalam pembelajaran IPAS materi sistem pernapasan pada manusia?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan desain bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis inkuiri terbimbing dengan elemen gamifikasi yang dikembangkan dalam pembelajaran IPAS di SD/MI.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan LKPD berbasis inkuiri terbimbing dengan elemen gamifikasi yang dikembangkan, menurut validasi ahli dan uji coba terbatas dalam proses *Research and Development* (R&D).
3. Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar berbasis inkuiri terbimbing dengan elemen gamifikasi pada mata pelajaran IPAS di SD/MI.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan LKPD berbasis inkuiri terbimbing dengan elemen gamifikasi yang dikembangkan dalam pembelajaran IPAS materi sistem pernapasan pada manusia.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis:

- a. Menambah Keilmuan: Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran IPAS di SD/MI yang inovatif dan efektif, khususnya dalam meningkatkan kemampuan siswa. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya teori konstruktivisme sosial dengan memberikan bukti empiris tentang bagaimana pendekatan inkuiri terbimbing dan elemen gamifikasi dapat memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial.
- b. Mengembangkan Model Pembelajaran: Penelitian ini menghasilkan produk berupa LKPD yang teruji dan dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa.

#### 2. Manfaat Praktis:

- a. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPAS: LKPD yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di SD/MI dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan kolaboratif bagi siswa.
- b. Memberikan Solusi bagi Guru: LKPD yang dikembangkan dapat

menjadi solusi bagi guru dalam menghadapi tantangan dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa dan menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih efektif dan menyenangkan.

c. Menyediakan Bahan Ajar yang Inovatif: LKPD ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

3. Manfaat bagi Penulis:

a. Pengembangan: Penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi peneliti dalam mengembangkan bahan ajar yang berkualitas dan inovatif.

b. Peningkatan Kompetensi: Peneliti dapat meningkatkan kompetensinya dalam merancang dan mengembangkan model pembelajaran yang efektif.

#### **E. Kerangka Berpikir**

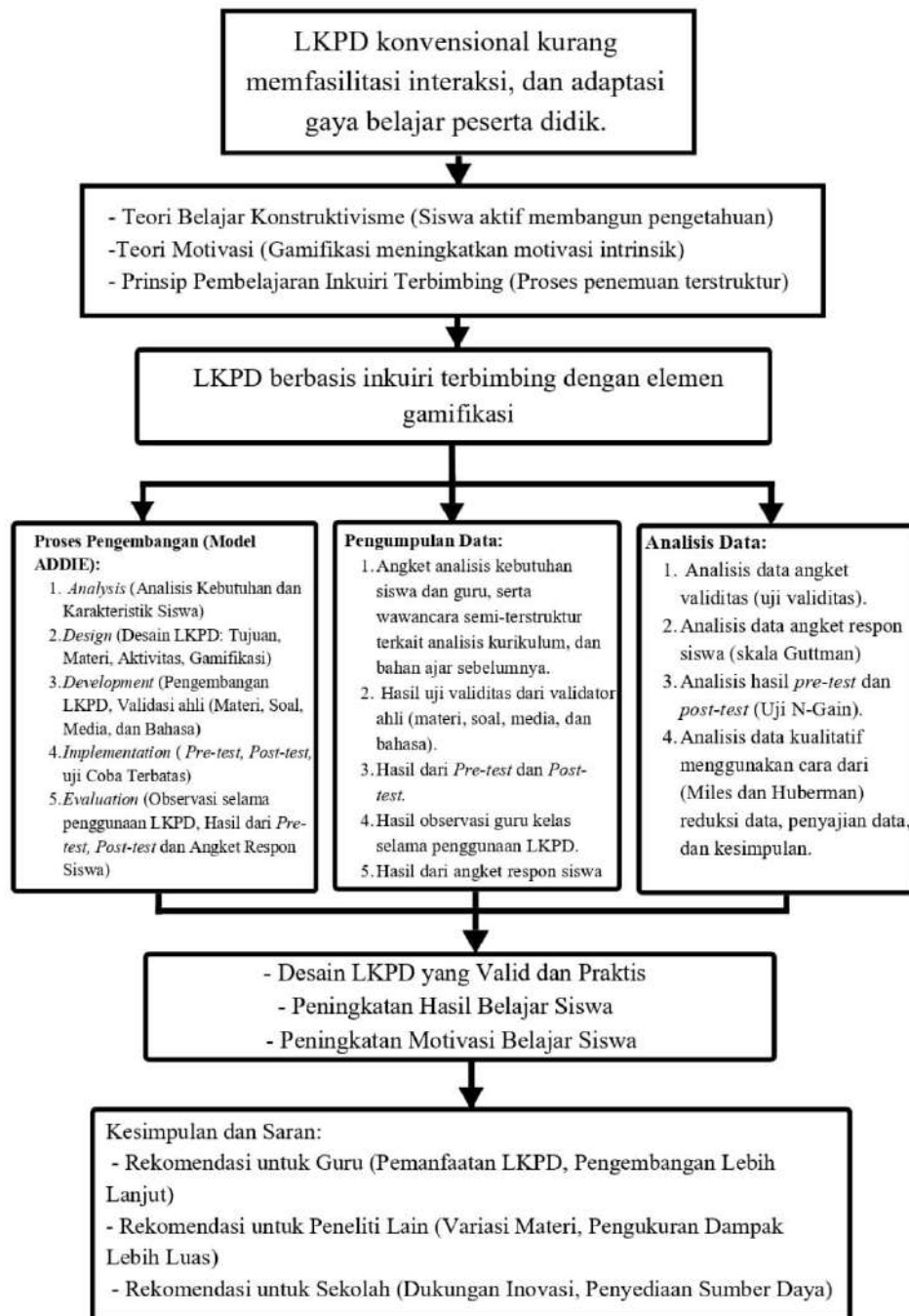
Berdasarkan *National Center for Vocational Education Research (NCVER)*, bahan ajar adalah alat yang memfasilitasi proses belajar siswa, bukan hanya berisi informasi, tetapi juga membimbing dan mendorong interaksi (Nugraha et al., 2013). Brown (2007) menambahkan bahwa bahan ajar mencakup segala bentuk materi yang digunakan guru untuk mendukung pembelajaran, termasuk media digital, simulasi, dan permainan edukatif. Pengembangan LKPD melibatkan perancangan, pembuatan, dan penyempurnaan bahan ajar yang efektif melalui analisis kebutuhan peserta didik dan kurikulum, pemilihan konten yang sesuai, serta integrasi elemen desain interaktif. Validasi ahli dan uji coba lapangan juga dilakukan untuk memastikan kualitas dan efektivitas LKPD dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Inkuiri terbimbing adalah pendekatan pembelajaran terstruktur yang membimbing siswa melalui pertanyaan dan aktivitas untuk menemukan pengetahuan secara mandiri (Surjadi, 1989). Pendekatan ini melibatkan penyajian masalah, pemberian dukungan oleh guru sebagai fasilitator, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Nur, Afyah, dan Zulkarnaen (2024) menekankan bahwa inkuiri terbimbing meningkatkan keterampilan kolaboratif, pemecahan masalah, dan berpikir kritis. Menurut Sintiya et al, (2025). Integrasi

inkuiri terbimbing ke dalam LKPD dilakukan dengan menyediakan langkah-langkah terstruktur yang membimbing siswa melalui proses inkuiri, mulai dari merumuskan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis informasi, hingga menyajikan temuan secara bersama-sama (Erni, 2023).

Gamifikasi merupakan penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Lutfina, 2023). Elemen-elemen seperti sistem level, misi, lencana, peta petualangan, dan tantangan yang diintegrasikan untuk memotivasi siswa dan mendukung kolaborasi (Lovandri, 2024). Penerapan gamifikasi tidak hanya berfokus pada kompetisi, tetapi juga pada kolaborasi dan pencapaian tujuan bersama.





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Inkuiri Terbimbing dengan Elemen Gamifikasi pada Mata Pelajaran IPAS di SD/MI

## **F. Hasil Penelitian Terdahulu**

Pengembangan bahan ajar berbasis inkuiri terbimbing dengan elemen gamifikasi untuk mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan upaya inovatif yang perlu didukung oleh kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu ini memberikan landasan teoretis dan empiris yang penting untuk merancang dan mengembangkan bahan ajar yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Berikut adalah uraian lebih mendalam dari beberapa penelitian yang relevan:

1. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Menumbuhkan Pemahaman Konsep IPAS Murid Kelas III SD GMT Kuanino. Penelitian yang dilakukan oleh Koro, Devi, dan Umar (2025) ini secara khusus menginvestigasi pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas III SD. Penelitian ini menemukan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan siswa dalam merumuskan pertanyaan, merancang eksperimen sederhana, mengumpulkan data, menganalisis hasil, dan membuat kesimpulan. Keterkaitan penelitian ini dengan pengembangan bahan ajar IPAS terletak pada penekanan bahwa pendekatan inkuiri terbimbing dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk aktif mencari tahu dan menemukan sendiri konsep-konsep ilmiah. Bahan ajar yang dirancang dengan pendekatan inkuiri terbimbing membimbing siswa melalui serangkaian pertanyaan dan aktivitas yang menstimulasi rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis mereka.
2. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Sistem Organisasi Kehidupan  
Artikel Selmin dkk. (2022) tentang pengembangan LKPD inkuiri terbimbing pada materi sistem organisasi kehidupan relevan sebagai rujukan skripsi pengembangan bahan ajar IPAS berbasis inkuiri terbimbing dengan gamifikasi. Artikel ini menyediakan landasan teoritis dan praktis pengembangan LKPD menggunakan model ADDIE, contoh konkret LKPD, serta bukti efektivitas pendekatan inkuiri terbimbing. Hasil validasi ahli menunjukkan LKPD sangat

valid dengan persentase: materi (84%), media (90%), dan bahasa (90%). Uji kelayakan oleh guru mencapai 95% (sangat layak) dan oleh siswa 83,86% (sangat layak). Data-data ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan bahan ajar IPAS yang menarik dan efektif, menekankan pentingnya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

3. Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar Penelitian yang dilakukan oleh Putra dkk. (2024) ini menginvestigasi penerapan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini meneliti penerapan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, lencana, level, papan peringkat, dan avatar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memotivasi siswa melalui tampilan visual yang menyenangkan dan akses media yang fleksibel, serta memicu rasa kompetisi yang positif. Keterkaitan penelitian ini dengan pengembangan bahan ajar IPAS adalah memberikan bukti empiris tentang bagaimana gamifikasi dapat memotivasi siswa. Penelitian ini memberikan panduan tentang elemen-elemen gamifikasi apa yang efektif dan bagaimana penerapannya dapat disesuaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berbeda. Siswa yang termotivasi akan lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan lebih tekun dalam memecahkan masalah.
4. Penelitian oleh Manik & Silalahi (2025) mengenai pengembangan bahan ajar berbasis gamifikasi dengan bantuan *Classpoint* menemukan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan sangat efektif dan valid. Hasil validasi ahli materi mencapai 91,14% dan ahli bahasa 91,66%, menunjukkan kualitas isi dan bahasa yang baik. Selain itu, bahan ajar ini dinilai praktis oleh siswa (dengan respon positif sekitar 86,82% hingga 88,57%) dan guru (100%), membuktikan bahwa integrasi *PowerPoint* dengan *Classpoint* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Farida et al. (2020) secara spesifik menyoroti bahwa gamifikasi memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Dinihari et al. (2025) memperjelas bahwa gamifikasi mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti tantangan, level, dan hadiah, yang secara efektif memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

5. Syuhada, et al.(2024) mengenai “Pengembangan Gamifikasi pada Mata Pelajaran Matematika SD” dalam penelitian mereka menginvestigasi potensi gamifikasi sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar, dengan tujuan utama meningkatkan minat belajar. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE, sebuah kerangka kerja sistematis yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi ini menunjukkan hasil yang menggembirakan, di mana siswa menunjukkan peningkatan minat dalam belajar matematika, didorong oleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Evaluasi terhadap media pembelajaran ini dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yang menghasilkan skor 82,9545, menunjukkan tingkat kepuasan dan kegunaan yang sangat tinggi di kalangan pengguna. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar matematika di kalangan siswa sekolah dasar.

