

# Pengembangan media pembelajaran *Gimkit* berbasis literasi digital pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 160 Palembang

Silvi Margareta<sup>1</sup>, Kiki Aryaningrum<sup>2</sup>, Mega Kusuma Putri<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas PGRI Palembang, Indonesia

<sup>3</sup> Pendidikan Geografi, FKIP Universitas PGRI Palembang, Indonesia

<sup>1</sup>[silvimargareta797@gmail.com](mailto:silvimargareta797@gmail.com), <sup>2</sup>[kikiaryaningrum86@gmail.com](mailto:kikiaryaningrum86@gmail.com), <sup>3</sup>[megakusumaputri@univpgri-palembang.ac.id](mailto:megakusumaputri@univpgri-palembang.ac.id)

## Abstract

This research is a type of development research (Research and Development) which aims to produce interactive learning media in the form of Gimkit based on digital literacy that is valid and practical to be used in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects for grade IV at SDN 160 Palembang. The background of this research is based on the problem of low participation and motivation of students in learning IPAS. To answer this problem, an interesting technology-based learning media was developed that is able to increase active student involvement. The development model used is the ADDIE model which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. At the validation stage, the media was assessed by three experts, namely media experts, material experts, and language experts. The validation results showed that the media was classified as very valid with scores of 94.6%, 95.3%, and 93.3% respectively. Furthermore, the practicality test was carried out through the one-to-one and small group methods. The one-to-one test obtained a score of 95%, while the small group test obtained a score of 98.8%, both of which are included in the very practical category. The results show that Gimkit media based on digital literacy is effective in increasing student engagement, activeness, and learning motivation. Thus, this media is declared worthy of use as an alternative interactive learning media that supports the science learning process at the elementary school level.

**Keywords:** learning media, Gimkit, digital literacy, validity, practicality.

## Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa Gimkit berbasis literasi digital yang valid dan praktis untuk digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di SDN 160 Palembang. Latar belakang penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap validasi, media dinilai oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid dengan perolehan skor masing-masing 94,6%, 95,3%, dan 93,3%. Selanjutnya, uji kepraktisan dilakukan melalui metode *one-to-one* dan *small group*. Uji *one-to-one* memperoleh skor 95%, sedangkan uji *small group* mendapatkan skor 98,8%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Gimkit berbasis literasi digital efektif dalam meningkatkan keterlibatan, keaktifan, dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang mendukung proses pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *Gimkit*, literasi digital, validitas, kepraktisan.

## 1. Pendahuluan

Pada era globalisasi saat ini kita sudah memasuki era revolusi industri 4.0 yang mana menekankan penerapan digitalisasi yaitu dunia yang sudah diselimuti teknologi (Mulyati, Djunaidi, Putri., 2024, p. 397). Teknologi sangat berperan aktif dalam mendukung proses pembelajaran, menjadikannya lebih efektif dan menarik. Tercapainya pembelajaran yang bermutu tentunya tidak lepas dari pengaruh

teknologi dan penerapan ilmu pengetahuan. Sebab, penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam berbagai aspek kehidupan manusia di suatu negara. Oleh karena itu, pendidikan Indonesia tidak ketinggalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Nurhayati, 2024).

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia harus selaras dengan perkembangan teknologi. Teknologi memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pendidikan yang lebih efisien dan efektif (Nuridayanti et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan dalam proses menempuh pendidikan. Perubahan ini meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang dapat tercapai jika pembelajaran dirancang dan diterapkan dengan baik, sehingga mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik (Yuanta et al., 2025, p. 2).

Melihat dari keterbatasan penggunaan media di sekolah, maka sudah saatnya media pembelajaran mulai ditingkatkan kualitasnya atau mengembangkan Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah “tengah”, “perantara” atau pengantara (Yuanta et al., 2025, p. 3). Suatu media pembelajaran yang lebih inovatif, yaitu segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi untuk disampaikan kepada penerima pesan (Aryaningrum et al., 2022, p. 2). Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi serta dapat digunakan jika ada pada situasi perhatian peserta didik yang telah berkurang karena merasa bosan dengan pembelajaran (Agustina et al., 2024, p. 2). Media pembelajaran juga berkontribusi dalam menumbuhkan tanggung jawab belajar pada peserta didik, mendorong kemandirian, serta membantu mereka mengembangkan pandangan jangka panjang terhadap proses pembelajaran yang sedang dijalani (Hasan et al., 2021).

Salah satu media yang cocok digunakan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar pada era teknologi ini adalah media pembelajaran *Gimkit*. Web *Gimkit* dapat diadaptasikan sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk memperkuat literasi digital pada peserta didik sekolah dasar. IPA membantu kita memahami berbagai gejala alam dengan cara yang terstruktur dan berdasarkan bukti (Harefa & Sarumahan, 2020, p. 3). Literasi digital didefinisikan sebagai seperangkat keterampilan yang lebih luas dan lebih kompleks dari pada penggunaan sederhana teknologi digital (Firmansyah et al., 2022, p. 3). *Gimkit* merupakan sebuah platform edukasi berupa situs web pembelajaran berbasis permainan yang dapat diakses secara daring (Language, 2024, p. 2). *Gimkit* merupakan platform pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas berbasis permainan. Menurut Krisbiantor dalam (Pokhrel, 2024) *Gimkit* platform teknologi pendidikan yang menawarkan pendekatan pembelajaran gamifikasi. pengembangan *gimkit* ini juga yang mampu mendorong peserta didik termotivasi untuk pembelajaran berbasis media teknologi (T. Hannan & Rosyid et al., 2025, p. 2). Literasi digital menjadi salah satu bentuk literasi baru yang sangat dibutuhkan saat ini. (Naufal, 2021, p. 2).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 160 Palembang, guru sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi belum secara optimal. Salah satu kendala utamanya adalah kurangnya penggunaan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Akibatnya, nilai siswa banyak yang belum mencapai target KKTP, yaitu 75. Rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik menjadi salah satu penyebabnya, karena media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Pada media pembelajaran *Gimkit*, hasil validasi materi dan media dalam penelitian ini dapat dikategorikan sangat layak. Hasil efektivitas alat evaluasi berbantu aplikasi *Gimkit* juga dikategorikan sangat efektif berdasarkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil praktikalitas alat evaluasi berbantu aplikasi *Gimkit* termasuk dalam kategori sangat praktis berdasarkan respon angket peserta didik. Kemudian penelitian (Agustina ddk., 2024) Penggunaan media gamifikasi *Gimkit* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Ditandai dengan peningkatan dari nilai pretest ke posttest di setiap serinya. Penggunaan media gamifikasi *gimkit* dapat menjembatani kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan membuat mereka lebih fokus karena aktif terlibat dalam pembelajaran melalui elemen game yang terkandung di dalamnya sehingga hasil belajar meningkat.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, seorang pendidik hendaklah memiliki ide kreatif dan inovatif mengikuti alur kemajuan zaman. Maka, dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Gimkit* berbasis literasi digital khususnya pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik memahami materi secara mendalam.

**2. Metode**

Model penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut menurut Haryati dalam (Muqdamien et al., 2021, p. 5). Penelitian ini menggunakan pengembenganan model EDDIE yang terdiri dari analisis (Analisis), perencanaan (Design), pengembang (Development), implementas (Implementation), evaluasi (Evaluation).

Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa validasi ahli media, angket validasi ahli bahasa, angket validasi ahli materi, dan angket untuk siswa. Validasi ahli cara untuk memvalidasi suatu produk yang dilakukan oleh ahli pada bidangnya secara langsung sehingga terjadi interaksi untuk sebuah perbaikan. Mengevaluasi setiap slide tampilan, dari aspek media, materi, dan bahasa. Teknik pengumpuland data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

Menurut (V. Wiratna Sujarweni, 2025, p. 23) Observasi merupakan penelitian dengan melakukan pengamatan menyeluruh pada sebuah kondisi tertentu, observasi dalam penelitian ini yaitu di SD Negeri 160 Palembang, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 160 Palembang, diketahui bahwa banyak peserta didik menganggap mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi rantai makanan, sebagai materi yang kurang menarik dan sulit dipahami. Hal ini disebabkan oleh minimnya variasi dalam metode pembelajaran serta kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media penunjang. Proses belajar di kelas masih berpusat pada buku teks dan penjelasan lisan dari guru, sehingga membuat siswa mudah kehilangan fokus, kurang bersemangat, dan sulit memahami konsep yang bersifat abstrak seperti alur rantai makanan dalam ekosistem.

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, segingga dapat dikonstruksikan maknadalam suatu topik, berdasarkan wawancara tersebut sekolah ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam kegiatan pembelajarannya. Proses pembelajaran sebagian besar masih mengandankan buku ajar yang disediakan oleh satuan pendidikan. Meskipun buku tersebut menjadi sumber utama, penggunaan media cetak secara eksklusif belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa secara maksimal. Selain itu, media cetak memiliki keterbatasan dari segi keawetan, seperti mudah rusak atau hilang.

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto yang dikumpulkan pada saat peserta didik menggunakan media pembelajaran *Gimkit* berbasis literasi digital pada pembelajaran IPAS materi rantai makanan. Angket pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu angket untuk penilaian para ahli, guru, dan angket respon peserta didik. Pada agket penilaian diisi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta angket respon peserta didik. Bentuk angket hanya memilih jawaban yang sudah disediakan. Analisis data ini bertujuan untuk menganalis kelayakan media *Gimkit* Berbasis proyek literasi digital dari hasil pengisian angket oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap media *gimkit* berbasis proyek literasi digital pada materi rantai makanan. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis kevalidan dan analisis kepraktisan. Data penilaian dari validasi media, ahli bahasa, dan ahli materi dapat diketahui kevalidan media dengan langkah-langkah menggunakan skala likert, kriteria kevalidan media *Gimkit* Berbasis Proyek Literasi digital.

**Table 1. Kriteria kevalidan**

NO	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81 - 100 %	Sangat layak/ Sangat Valid	Tidak perlu revisi
2	61 - 80 %	Layak / Valid	Tidak perlu revisi

NO	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
3	41 - 60 %	Kurang Layak / Kurang Valid	Perlu revisi
4	21 – 40 %	Tidak Layak/ Tidak Valid	Perlu revisi
5	< 20 %	Sangat Tidak Layak/ Sangat Tidak Valid	Perlu revisi

(Sumber: Julaiha Juli, dkk, 2022)

Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran Gimkit berbasis literasi digital dapat diperoleh dari angket respon peserta didik. Berdasarkan skor persentase yang diperoleh dari angket respon peserta didik dikategorikan sesuai kriteria dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Table 2. Kriteria Kepraktisan**

No.	Rentang	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	21% - 40%	Tidak Praktis
5	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

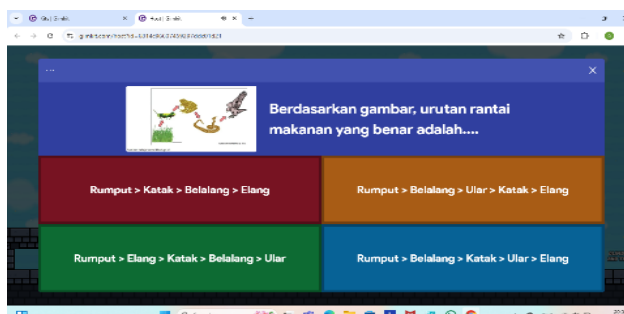
Sumber: (Muhammad et al., 2022)

**3. Hasil dan Diskusi**

**3.1. Hasil**

Tahap analisis yang dilakukan yaitu analisis kurikulum dan kebutuhan peserta didik. sekolah ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam kegiatan pembelajarannya. Proses pembelajaran sebagian besar masih mengandalkan buku ajar yang disediakan oleh satuan pendidikan. Meskipun buku tersebut menjadi sumber utama, penggunaan media cetak secara eksklusif belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa secara maksimal. Selain itu, media cetak memiliki keterbatasan dari segi keawetan, seperti mudah rusak atau hilang. Banyak peserta didik kurang tertarik dan sulit memahami materi. hal ini disebabkan oleh minimnya variasi dalam metode pembelajaran serta kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media penunjang. Proses belajar di kelas masih berpusat pada buku teks dan penjelasan lisan dari guru. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah melalui pengembangan media pembelajaran *Gimkit* berbasis literasi, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih visual dan aplikatif.

Tahap *Design* (Percanaan) Pengembangan soal kuis dalam *Gimkit* disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas visual dan interaktif. Soal dirancang dalam bentuk pilihan ganda dengan dukungan gambar dan warna menarik untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Selain itu, seluruh konten disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif agar sesuai dengan tingkat literasi siswa. Selain itu, peneliti juga menyusun alur penggunaan media, termasuk petunjuk praktis bagi guru dalam mengakses dan menjalankan *Gimkit* selama proses pembelajaran. Panduan ini bertujuan agar guru dapat memanfaatkan media secara maksimal dan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif serta menyenangkan.



**Gambar 1.** mendesain pertanyaan serta memasukkan gambar

Tahap Development (Pengembangan), media *Gimkit* dikembangkan dengan memperhatikan aspek visual dan interaktivitas agar sesuai dengan karakteristik siswa. Peneliti terlebih dahulu membuat *prototetpy* awal, kemudian dilakukan validasi oleh ahli untuk memastikan isi dan tampilan media sudah sesuai sebelum diujicobakan di kelas. Berikut tabel dan grafik hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator yaitu validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa:

**Tabel 3. Hasil Uji Validitas**

No	Keterangan	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Validasi materi	94,6%	Sangat Layak
2.	Validasi media	95,3 %	Sangat Layak
3.	Validasi bahasa	93,3%	Sangat Layak
Jumlah		283,2	
Rata-rata persentase keseluruhan		94,4%	

Sumber hasil oleh data primer (2025)

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, diperoleh rata-rata skor sebesar 94,6% untuk validasi materi, 95,3% untuk validasi media, dan 93,3% untuk validasi bahasa, yang semuanya termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Jumlah total dari ketiga aspek validasi tersebut adalah 283,2, dengan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 94,4%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat layak untuk digunakan.

Ketiga validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat valid” menurut kriteria penilaian yang digunakan. Dengan persentase yang tinggi dari masing-masing validator, dapat disimpulkan bahwa media *Gimkit* telah memenuhi standar kelayakan dan siap untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang pemahaman peserta didik secara optimal.

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba produk *one to one* media pembelajaran *Gimkit* materi IPAS pada 5 orang Siswa. Uji coba *one to one* ini peneliti dapat mengetahui tanggapan dari siswa melalui angket respon siswa yang telah dibagikan terkait dengan produk media *Gimkit* yang dikembangkan. Untuk mengetahui hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4. Angket hasil respon *one to one***

No	Nama Peserta didik	Skor	Persentase
1	NAK	58	96,67%
2.	LAS	56	93,33%
3	MKAAA	58	96,67%
4	RR	57	95%
5	MS	56	93,33%
<b>Presentase keseluruhan</b>			<b>95%</b>
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Praktis</b>

Diperoleh hasil dari nilai angket sebesar 95% dengan kriteria persekoran kepraktisan yang dapat dilihat pada tabel bawasannya dari hasil uji coba *one to one* (perorangan) melalui anget respon siswa dapat dikategorikan "Sangat Praktis " dan media kahoot ampera mata Pelajaran IPAS Kelas V SD materi membangun masyarkat yang beradab layak digunakan. Para siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran *Gimkit*. Mereka mengungkapkan bahwa media ini terasa seru dan menyenangkan, sehingga membuat kegiatan belajar tidak membosankan. Tampilan yang menarik dan kemudahan dalam penggunaan juga menjadi alasan siswa menyukai media ini. Selain itu, *Gimkit* mampu meningkatkan semangat belajar mereka karena dikemas dalam bentuk permainan yang asyik dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media *Gimkit* efektif dalam menarik minat dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar, sehingga dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi pada tahap *One to One*.



**Gambar 2.** Uji coba *one to one*

Dengan melakukan uji coba *small group* peneliti dapat mengetahui tanggapan dari siswa dan kepraktisan dari media *Gimkit* yang dikembangkan melalui angket respon siswa. Untuk mengetahui hasil kepraktisan media *Gimkit* materi Rantai Makana dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 5.** Angket hasil respon *small Group*

No	Nama Peserta didik	Skor	Persentase
1	KZI	56	93,33%
2.	H	60	100%
3	ZJ	59	98,33%
4	KRR	59	98,33%
5	MD	60	100%
6	RR	58	96,67%
7	FAA	56	93,33%
8	MJA	60	100%
9	EAD	60	100%
10	MV	60	100%
<b>Presentase keseluruhan</b>			<b>98,5 %</b>
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Praktis</b>

Peneliti melakukan uji coba *small group* dengan 10 siswa. Rata-rata penilaian angket mendapat jumlah skor dengan rata-rata hasil persentase nilai sebesar 98,5% dan termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan tanggapan siswa, media pembelajaran *Gimkit* dinilai sangat positif. Banyak siswa merasa bahwa *Gimkit* membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan. Mereka menyukai tampilan yang menarik serta merasakan semangat belajar yang meningkat. Beberapa siswa menyebut bahwa media ini membantu mereka lebih cepat memahami materi, membuat belajar terasa seperti bermain, dan meningkatkan fokus serta keaktifan saat belajar. Selain itu, soal-soal yang menantang juga dianggap menyenangkan, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif..



**Gambar 3.** Akitivitas Uji *Small Grup*

Pada tahap evaluasi, penilaian media *Gimkit* dilihat dari aspek kepraktisan, yang diperoleh melalui pengisian lembar angket respon peserta didik. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, sesuai dengan hasil implementasi yang mencapai presentase kepraktisan sebesar 90%.

### 3.2. Diskusi

Penelitian ini menghasilkan Produk pengembangan Media Pembelajaran *Gimkit* Berbasis Literasi digital Pada Mata pelajaran IPAS Kelas V SD. Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengembangan dilakukan dengan dukungan teknologi digital, khususnya melalui platform pembelajaran berbasis permainan *Gimkit*. Platform ini dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS.

Pada tahap Analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap Desain bertujuan untuk merancang media berdasarkan hasil analisis tersebut, dengan cara menyusun struktur dan tampilan media pembelajaran secara sistematis. Selanjutnya, pada tahap Pengembangan, dihasilkan produk awal media pembelajaran digital menggunakan *Gimkit*. Tahap Implementasi dilakukan dengan menguji coba *Smal Grup dan One to one* media pembelajaran kepada siswa kelas V di SD Negeri 160 Palembang dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang. Terakhir, tahap Evaluasi bertujuan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pengembangan soal kuis dalam *Gimkit* disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas visual dan interaktif. Soal dirancang dalam bentuk pilihan ganda dengan dukungan gambar dan warna menarik untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Selain itu, seluruh konten disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif agar sesuai dengan tingkat literasi siswa. Selain itu, peneliti juga menyusun alur penggunaan media, termasuk petunjuk praktis bagi guru dalam mengakses dan menjalankan *Gimkit* selama proses pembelajaran. Panduan ini bertujuan agar guru dapat memanfaatkan media secara maksimal dan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif serta menyenangkan.

Tahapan pengembangan media *Gimkit* pembelajaran berbasis literasi digital dilakukan melalui validasi oleh tiga orang ahli yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian pada aspek media mencakup kesesuaian pemilihan platform digital dan kualitas konten yang disajikan. Sementara itu,

pada aspek materi, fokus penilaian berada pada relevansi isi dengan capaian pembelajaran. Untuk aspek bahasa, penilaian mencakup kejelasan penyampaian informasi, ketepatan penggunaan kaidah bahasa, serta kesesuaian istilah dan simbol yang digunakan. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang diisi oleh masing-masing validator. Rata-rata keseluruhan menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yuanta dkk., 2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Gimkit* memperoleh persentase kevalidan sebesar 89% dan termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hal ini menunjukkan bahwa *Gimkit* merupakan media yang layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi secara interaktif dan menyenangkan.

Setelah melalui proses validasi oleh para ahli yang disertai dengan komentar dan saran, selanjutnya peneliti melakukan revisi produk untuk menyempurnakan media pembelajaran *Gimkit* Berbasis literasi agar menjadi lebih layak digunakan. Revisi ini dilakukan berdasarkan masukan yang telah diberikan oleh para validator. Media pembelajaran yang telah direvisi ini kemudian disajikan dalam bentuk yang lebih efektif dan menarik, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara optimal.

Selanjutnya, dilakukan uji coba individual (*one-to-one*) yang bertujuan untuk menilai kepraktisan media dari sudut pandang peserta didik secara langsung. Hasil dari uji coba ini tergolong dalam kategori “Sangat Praktis”. Uji ini dilaksanakan terhadap siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPAS dengan topik Rantai Makanan. Setelah itu, dilakukan uji coba lanjutan dalam skala kecil (*small group*), uji ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa secara lebih luas serta mengevaluasi kepraktisan media melalui angket respon. Berdasarkan Tabel 4.11, diperoleh nilai rata-rata sebesar 98,5%, yang juga termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran *Gimkit* berbasis literasi digital ini sangat membantu, menarik, dan mudah digunakan. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faristianti (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Gimkit* berbasis game-based learning meningkatkan aktivitas belajar siswa dan dinilai praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitiannya, siswa merasa antusias, tertarik, dan mudah memahami materi melalui media *Gimkit*, sehingga membantu meningkatkan efektivitas belajar.

#### 4. Kesimpulan

Media ini telah dikembangkan menggunakan model ADDIE dan disempurnakan berdasarkan masukan dari para ahli. Media *Gimkit* kemudian diuji cobakan kepada peserta didik kelas V SDN 160 Palembang. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Gimkit* berbasis literasi digital untuk mata pelajaran IPAS pada materi rantai makanan tergolong sangat valid, media *Gimkit* memperoleh rata-rata kevalidan yang tinggi dari tiga orang validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Ketiganya memberikan penilaian dalam kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi seluruh kriteria kelayakan. Dengan demikian, media *Gimkit* dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media *Gimkit* berbasis literasi untuk mata pelajaran IPAS kelas V SD memperoleh penilaian dengan kategori sangat praktis. Hal ini terlihat dari hasil uji coba *one to one* atau perorangan melalui angket respon siswa yang menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan membantu dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, rata-rata hasil persentase nilai angket menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran.

#### 5. Referensi

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). *Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 4, 1475–1484.
- Aryaningrum, K., Kuswidyandarko, A., Fakhurdin, A., Pratama, A., Riyanti, H., Selegi, S. F., Anggraini, D., & Kalsum, U. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Melalui Aplikasi Assemblr Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar [Training on Learning Media Innovation Based on Augmented Reality (Ar) Through the Assemblr

- Application for Study Pr. *Jurnal Sinergitas PKM & CSR*, 6(1), 1.  
<https://doi.org/10.19166/jspc.v6i1.4957>
- Firmansyah, D., Saepuloh, D., & Dede. (2022). Daya Saing : Literasi Digital dan Transformasi Digital. *Journal of Finance and Business Digital*, 1(3), 237–250.  
<https://doi.org/10.55927/jfbd.v1i3.1348>
- Harefaan, D., & Sarumahan, M. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Usia Dini*. PM Publisher.
- Hasan, M., dkk. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Juli, J., dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Roulette Bingo Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Language, F. O., & Language, F. O. (2024). *Exploring The Implementation Of Gimkit As A Formative*. 5(2), 16–32.
- Muhammad, I., Yolanda, F., Andrian, D., & Rezeki, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Profesional Pada Materi Relasi Dan Fungsi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(1), 2655–7762.
- Mulyati, M., Djunaidi, & Putri, M. K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Primari Education Journal*, 4(3), 397–404. <https://doi.org/https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.4924>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. In *Perspektif* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nurhayati, I. (2024). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Gimkit Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Islam Sokosari. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(2), 45–56.
- Nuridayanti, Muryaningsih, S., Badriyah, Markiano Solissa, E., & Mere, K. (2023). Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal On Teacher Education*, 5(1), 88–93.
- Pokhrel, S. (2024). No Title ELENH. In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1).
- Professionalism, T., Hannan, H., Rosyid, A., & Wonorahardjo, S. (2025). *Inovasi Pembelajaran Ips : Pengembangan Gimkit Pada Materi Hindu Budha Kelas VII Hofi Hannan Ar Rosyid \**, *Surjani Wonorahardjo*. 3(1). <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p203-210>
- V. Wiratna Sujarweni. (2025). *Metodologi Penelitian*. PUSTAKABARUPRESS.
- Yuanta, F., Listiana, N., Hutami, D., Wulandari, D. A., Anggraini, D. N., Hermawan, N. S., & Tomaso, Y. B. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Materi Perkalian Kelas V Sekolah Dasar dalam proses belajar mengajar semakin maju dan canggih . Teknologi sangat berperan aktif Melihat dari keterbatasan penggunaan media pembelajaran disekolah guru juga ser*. 6(1), 920–926.