

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GIMKITT* BERBASIS
LITERASI DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SD NEGERI
160 PALEMBANG**

SILVI MARGARETA

2021143147

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa *Gimkitt* berbasis literasi digital yang valid dan praktis untuk digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV 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 *Gimkitt* 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.

Katakunci: media pembelajaran, *Gimkit*, literasi digital, validitas, kepraktisan