PENGEMBANGAN MEDIA GASIK (*GAME* EDUKASI GAYA DI SEKITAR KITA) BERBASIS *SMART APPS CREATOR* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV UPT SD NEGERI BANJARWORO II

Siti Munasaroh[1], Saeful Mizan[2]
[1,2] PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe
[1] smunasaroh23@gmail.com, [2] mizzhan46@gmail.com

ABSTRACT

This research aimed to develop GASIK (Gaya di Sekitar Kita Educational Game) learning media based on Smart Apps Creator (SAC) to improve fourth-grade students' learning outcomes on the Force Around Us topic. The background of this research was the low learning outcomes and lack of interactive media utilization, which affected students' motivation and understanding. GASIK media is expected to increase motivation and learning outcomes by providing a more enjoyable and interactive experience. This research used Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects were 18 fourth-grade students at UPT SD Negeri Banjarworo II Tuban. Instruments included observation sheets, interviews, expert validation sheets, response questionnaires, and learning tests. Validation results showed GASIK media was highly valid with scores of 84% from material experts, 84% from media experts, and 96% from language experts. The practicality test showed 100% practicality from teachers and 98.4% from students. The effectiveness test showed the average pretest score increased from 63.89 to 88.88 in the posttest with an N-Gain of 0.86 (high category), and mastery learning increased from 39% to 100%. Thus, GASIK media based on SAC is valid, practical, and effective for improving learning outcomes. This media benefits teachers in creating varied learning media and provides students with a more enjoyable and effective learning experience, especially in understanding the Force Around Us topic.

***Keywords**: educational game, GASIK media, learning outcom, smart apps creator*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran GASIK (*Game* Edukasi Gaya di Sekitar Kita) berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi Gaya di Sekitar Kita. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran, sehingga berdampak pada motivasi dan pemahaman siswa yang kurang optimal. Media GASIK yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

dengan menyediakan cara belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE *(Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas IV UPT SD Negeri Banjarworo II Tuban. Instrumen penelitian meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, angket respon, dan tes hasil belajar. Hasil validasi oleh para ahli bahwa media pembelajaran GASIK sangat valid dengan persentase 84% dari ahli materi, 84% dari ahli media, dan 96% dari ahli Bahasa. Uji kepraktisan menunjukkan Tingkat kepraktisan sebesar 100% dari guru dan 98,4% dari siswa. Uji keefektifan menunjukkan rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 63,89 meningkat menjadi 88,88 pada *posttes*t dengan nilai *N-Gain* 0,86 dalam kategori tinggi, dan ketuntasan belajar meningkat dari 39% menjadi 100%. Dengan demikian, media GASIK berbasis *Smart Apps Creator* dinilai valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media ini memberikan manfaat bagi guru dalam menciptakan variasi media pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa terutama dalam memahami materi Gaya di Sekitar Kita.

Kata kunci: *game* edukasi*,* hasil belajar, media GASIK, *smart apps creator*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses interaksi manusiawi antara pendidikan dengan subjek didik untuk mencapai tujuan Pendidikan (Asfar & Asfar, 2020) Pendidikan menjadi aspek fundamental dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan terbentuk individu yang berkualitas, berintelektual, dan berkarakter. Melalui proses ini, seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan yang mendukung kehidupan mereka di masa depan. Peran pendidikan semakin krusial dalam menghadapi era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat Menurut Maharani et al., (2022) guru dituntut harus lebih bisa dalam hal teknologi digital karena anak usia dini di era globalisasi ini, sudah bisa menguasai dunia digital. Sistem pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan zaman agar dapat mencetak sumber daya manusia yang kompetitif dan inovatif. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus berkembang agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi siswa.

Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan mengalami perubahan dalam metode

pembelajaran. Jika sebelumnya pembelajaran lebih banyak dilakukan secara konvensional, kini penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin populer. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, seperti media pembelajaran digital, aplikasi interaktif, dan *game* edukasi, terbukti mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran. Menurut Suyuti dkk., (2023) penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama dalam mengembangkan keterampilan kognitif dan berpikir kritis. Selain itu, teknologi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta memberikan akses pembelajaran yang lebih luas tanpa terbatas ruang dan waktu.

Saat ini, media pembelajaran berbasis digital semakin banyak dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam berbagai mata pelajaran. Menurut Sadriani dkk., (2023) Guru di era digital saat ini wajib menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam mendesain pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Ini berarti dengan teknologi yang tepat, guru dapat membuat kegiatan belajar yang menarik, efektif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas IV UPT SD Negeri Banjarworo II pada tanggal 15 Maret 2025 menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum melibatkan media pembelajaran interaktif. Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah serta memanfaatkan buku paket serta Lembar Kerja Siswa (LKS). Beberapa siswa terlihat tidak fokus memperhatikan penjelasan guru, bahkan masih ramai di dalam kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif. Sekolah belum secara maksimal menerapkan media interaktif sebagai alat bantu pembelajaran. Guru pernah meminta siswa membawa ponsel, tetapi perangkat tersebut hanya digunakan untuk ujian, bukan untuk pembelajaran interaktif. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran inovatif yang dapat menarik minat siswa sekaligus meningkatkan pemahaman

mereka terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Maret 2025 dengan guru kelas IV, Ibu Sri Budi Utami, S.Pd. peneliti memperoleh beberapa informasi diantarannya UPT SD Negeri Banjarworo II telah menerapkan Kurikulum Merdeka di seluruh jenjang kelas. Proses implementasi kurikulum diawali dengan penyusunan bahan ajar sebelum kegiatan pembelajaran, namun guru belum menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Referensi yang digunakan untuk bahan ajar salah satunya ialah dari buku paket dan pendukung lainnya. Metode ceramah masih menjadi pendekatan utama karena dianggap lebih praktis dalam penyampaian materi, terutama mengingat beberapa siswa di kelas IV masih belum lancar membaca dan memahami isi bacaan. Hal tersebut seringkali menyebabkan siswa kurang fokus dan kurang termotivasi dalam memahami materi pembelajaran.

Hambatan lain yang ditemukan adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, terutama dalam materi Gaya di Sekitar Kita. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep gaya seperti gaya otot, gaya gesek, gaya magnet, dan gaya gravitasi. Berdasarkan hasil *pretest*, terdapat 61,11% siswa yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 38,89% siswa sudah mencapai KKM. Beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal adalah siswa kurang aktif ketika pembelajaran, pembelajaran IPAS Sebagian besar masih mengacu pada buku paket dan buku LKS dengan media yang terbatas sehingga kurang menarik perhatian siswa. Padahal beberapa materi dapat diajarkan secara lebih menarik apabila didukung oleh media pembelajaran yang tepat.

Solusi yang diperlukan berupa inovasi pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa agar dapat fokus pada materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu solusinya adalah dengan membuat Media GASIK (*Game* Edukasi Gaya di Sekitar Kita) menggunakan *Smart Apps Creator* yang dapat membantu siswa memahami materi Gaya di Sekitar Kita dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. *Game* edukasi dipilih karena memiliki keunggulan dalam menyajikan materi melalui

pendekatan yang lebih menarik, menggunakan animasi, simulasi dan kuis interaktif. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mereka memahami konsep abstrak dengan mudah.

Hal tersebut didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Windawati dkk., (2021) yang berjudul "Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar". Menunjukkan bahwa *game* edukasi android sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. *Game* edukasi yang dikembangkan dalam jurnal tersebut mendapat skor validasi tinggi dari ahli materi (73%) dan sangat tinggi dari ahli media (97%), yang menandakan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Game* edukasi memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara fleksibel, bermain sambil belajar, serta memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Smart Apps Creator (SAC) merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk membuat media pembelajaran berbasis android dengan tampilan yang menarik (Muhaimin dkk 2023). *Smart Apps Creator* (SAC) menjadi pilihan yang tepat karena platform ini memungkinkan pengembangan aplikasi edukatif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks. Dengan berbagai fitur multimedia seperti audio, video, dan animasi, SAC memberikan keleluasaan kepada pengembang untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif. Menurut Wati dkk., (2022) dalam penelitiannya yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Calistung Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 02 Wates" media pembelajaran berbasis SAC terbukti efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa, hasil belajar, serta memudahkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media GASIK (*Game* Edukasi Gaya di Sekitar Kita) berbasis *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Banjarworo

II". Dengan demikian diharapkan pengembangan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

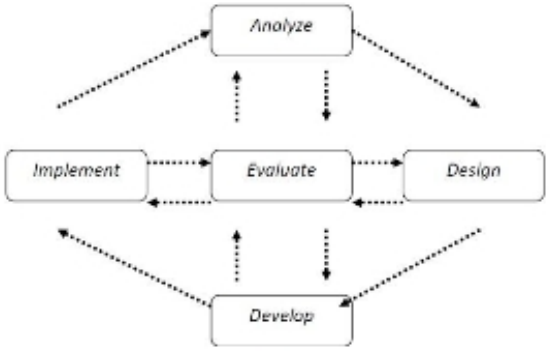
B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2018), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya adalah *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Selain itu, Research and Development (R&D) juga merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada(Okpatrioka, 2023).

Berdasarkan penjelasan tersebut (R&D) dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur dengan tujuan menghasilkan, mengembangkan, serta memvalidasi suatu produk agar sesuai dengan kebutuhan dan standar kualitas yang ditetapkan.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut Safitri dkk (2022) Model ADDIE merupakan model yang masih sangat relevan untuk digunakan karena model ini dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi serta adanya revisi dan evaluasi di setiap tahapannya. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) (Rachma dkk., 2023).

Tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE
(Safitri dkk, 2022)

Rancangan penelitian pengembangan media GASIK berbasis *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Banjarworo II adalah sebagai berikut: 1) pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi awal sebelum mengembangkan media GASIK.

Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV UPT SD Negeri Banjarworo II pada tanggal 15 Maret 2025 untuk mengetahui kebutuhan dan kendala dalam pembelajaran. 2) *Design* (Perancangan), peneliti mendesain media GASIK dengan menentukan tujuan pembelajaran, merancang materi pembelajaran, menyusun desain media dan menyusun instrument penilaian. Desain media mencakup tampilan antarmuka, navigasi, dan aktivitas interaktif dalam *game* menggunakan aplikasi *smart apps creator.* 3) *Development* (pengembangan) pada tahap ini peneliti menggabungkan seluruh asset desain media yang telah dikumpulkan untuk pembuatan media GASIK. Selanjutnya peneliti mengoreksi ulang media hasil pengembangan sebelum dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa, serta membuat instrument validasi. 4) *Implementation* (Implementasi) pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan pada siswa kelas IV UPT SD Negeri Banjarworo II dengan jumlah 18 siswa. Selama uji coba, peneliti mencatat kendala-kendala yang muncul dan memberikan tes untuk mengetahui Tingkat keefektifan media GASIK. Tingkat kepraktisan diukur melalui angket respon guru dan siswa. 5) *Evaluation* (evaluasi) tahap akhir ini adalah melakukan evaluasi terhadap hasil pengembangan dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh pada tahap implementasi. Jika sesuai kriteria keefektifan dan kepraktisan, maka media GASIK dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan untuk menguji media GASIK yang dikembangkan. Uji cob aini bertujuan untuk memperoleh saran, tanggapan, serta penilaian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media GASIK. Uji coba diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, guru dan siswa. Hasil uji coba dianalisis dan direvisi sesuai dengan saran dari para ahli dan praktisi Pendidikan.

Tahapan desain uji coba produk merupakan Langkah untuk menelaah media GASIK secara mendalam kepada validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Uji coba awal dilakukan kepada para ahli untuk mengetahui kevalidan media GASIK. Setelah itu dilakukan uji coba respon guru dan siswa dengan memberikan instrument respon untuk mengetahui

kepraktisan media GASIK. Selanjutnya dilakukan pemberian *posttest* kepada 18 siswa kelas IV UPT SD Negeri Banjarworo II untuk mengerahui keefektifan media GASIK dalam menungkatkan hasil belajar siswa.

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, praktisi Pendidikan dan siswa kelas IV. Ahli materi berlatar belakang Pendidikan minimal magister IPAS, , dan berpengalaman dalam mengembangkan pembelajaran. Ahli media berlatar belakang minimal magister teknologi Pendidikan dan menguasai pembuatan bahan ajar. Ahli Bahasa berlatar belakang minimal magister Bahasa Indonesia dan ahli di bidang kebahasaan. Praktisi Pendidikan yaitu guru kelas IV. Subjek uji coba lapangan adalah 18 siswa kelas IV UPT SD Negeri Banjarworo II.

Jenis data dalam penelitian ini adalah berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan hasil wawancara pada hasil studi pendahuluan dan hasil dari validasi ahli serta praktisi pendidikan berupa saran-saran perbaikan. Data kuantitatif yaitu informasi yang diperoleh dari rubrik penilaian validasi ahli dan praktisi. Data yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah data kevalidan, keterbacaan, keefektifan, dan kemenarikan. Kevalidan kemenarikan keterbacaan diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket respon guru dan siswa saat uji kepraktisan media GASIK dan hasil tes siswa.

Instrumen pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket, dan hasil belajar siswa. Instrument observasi berupa lembar pedoman observasi yang digunakan untuk melihat kebutukan peserta didik pada studi pendahuluan. Instrument wawancara berupa pedoman wawancara yang berisi 11 butir pertanyaan yang diberikan kepada guru kelas IV. Lembar angket digunakan untuk memperoleh informasi dari responden ahli validasi dan praktisi Pendidikan mengenai media GASIK berbasis *Smart Apps Creator* dengan skala penilaian *linkert* yang terdiri dari lima pilihan skala, yaitu Sangat Baik (SB) diberi nilai 5, Baik (B) nilai 4, Cukup

(C) nilai 3, Kurang (K) dengan nilai 1. Instrument hasil belajar berupa lembar tes yang digunakan untuk mendapatkan data keefektifan media GASIK. Lembar tes berisi 20 soal pilihan ganda tentang materi Gaya di Sekitar Kita dan digunakan untuk memperoleh data keefektifan media GASIK dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan masukan validator yang disimpulkan secara deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian media GASIK dan uji coba produk.

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV yang ditulis dalam bentuk deskriptif sesuai dengan pertanyaan dan kondisi sekolah, hasil observasi yang dilakukan di kelas IV juga ditulis secara deskriptif sesuai dengan aspek yang diamati, serta masukan dari validator dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar perbaikan dan revisi produk media GASIK agar lebih valid, efektif, dan praktis sebelum diimplementasikan kepada siswa.

Analisis kevalidan menghitung jumlah skor hasil angket kemudian dipersentasekankan dengan rumus:

$$P = \frac{n}{N}\ x\ 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal (Sumber: Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Tabel 1 Kriteria Tingkat Kevalidan Media GASIK

Persentase(%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup Valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang Valid (revisi)
0-39	Tidak Valid (revisi)

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Analisis keefektifan menggunakan hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan rumus *N-Gain*:

$$N - Gain = \frac{skor\ post\ test - skor\ pre\ test}{skor\ total - skor\ pre\ test}$$

Adapun pembagian kategori perolehan *N-Gain* dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Pembagian Skor *N-Gain*

Persentase(%)	Tafsiran
g > 0,7 0,3	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

Sumber: (Fitriani dkk., 2022)

Sementara itu pembagian kategori perolehan *N-Gain* dalam bentuk presen (%) dapat mengacu pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Kategorisasi Tafsiran Efektifitas *N-Gain*

Persentase(%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
55 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: (Fitriani dkk., 2022)

Analisis kepraktisan menggunakan data angket respon guru dan siswa dengan rumus:

$$P = \frac{n}{N}\ x\ 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase skor (%)
n = Jumlah skor yang diperoleh
N = Jumlah skor maksimal (sumber: Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Tabel 4 Kriteria Tingkat Kepraktisan Media GASIK

Nilai	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
85-100	Sangat praktis	Tidak revisi
70-84	Praktis	Tidak revisi
55-69	Cukup praktis	Tidak revisi
50-54	Kurang Praktis	Revisi
0-49	Tidak praktis	Revisi

Sumber: (Sugiarti & Wendri, 2022)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan produk ini menghasilkan produk berupa media GASIK (*Game* Edukasi Gaya di Sekitar Kita).

Gambar 2 Contoh produk Media GASIK

Uji coba dilakukan pada subjek coba yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktisi pendidikan atau guru dan siswa kelas IV UPT SD Negeri Banjarworo II. Ahli materi diserahkan kepada Ibu Iin Murtini, M.Pd., ahli media diserahkan kepada Ibu Dr. Fera Dwidarti, M.Pd., dan ahli bahasa diserahkan kepada Bapak Suantoko, M.Pd. Hasil dari uji coba ahli dan praktisi berupa penilaian dan tanggapan atas media GASIK (*Game* Edukasi Gaya di Sekitar Kita) dapat digunakan untuk merevisi produk yang dihasilkan. Berikut ini paparan data hasil uji coba para ahli. Berikut paparan data hasil uji coba para ahli.

Tabel 5 Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Setiap materi yang disusun sesuai dengan *game* edukasi yang dibuat	4
2.	Capaian pembelajaran dapat dipadukan dengan media GASIK	5
3.	Tujuan pembelajaran yang disusun sesuai dengan capaian pembelajaran.	4
4.	Materi pembelajaran dalam media GASIK sesuai tujuan pembelajaran	4
5.	Soal evaluasi dirancang sesuai dengan materi pembelajaran	4
Jumlah Skor yang diperoleh		**21**
Persentase Skor		**84%**

$$P = \frac{n}{N}\ x\ 100\%$$
$$P = \frac{21}{25}\ x\ 100\%$$
$$P = 84\%$$

Berdasarkan perhitungan rumus diatas, hasil validasi ahli materi pembelajaran diperoleh skor 21 poin dengan tingkat kelayakan media GASIK (*Game* Edukasi Gaya di Sekitar Kita) yang dikembangkan berarti sebesar 84%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi pada produk seperti memperbaiki tujuan pembelajaran pada poin ke-4 dengan menggunakan KKO (Kata Kerja Operasional); menyesuaikan latihan soal dengan tujuan pembelajaran (C1-C4); menambahkan tombol kembali pada bagian *game* (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021).

Tabel 6 Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Warna yang digunakan menarik dan sesuai	5
2.	Ukuran gambar pada media GASIK sesuai	4
3.	Setiap gambar pada media GASIK menarik	5
4.	Halaman sampul mewakili maksud dari media GASIK itu sendiri	4
5.	Keterpaduan ilustrasi dengan huruf, warna dan layout	4
6.	Ilustrasi media GASIK sesuai dan menarik	4
7.	Tampilan media secara keseluruhan mampu membangkitan minat siswa untuk belajar	4
8.	Pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf sesuai	4
9.	Komposisi warna pada media GASIK sesuai	4
Jumlah Skor yang diperoleh		**38**
Persentase Skor		**84%**

$$P = \frac{n}{N}\ x\ 100\%$$
$$P = \frac{38}{45}\ x\ 100\%$$
$$P = 84\%$$

Berdasarkan perhitungan rumus diatas, hasil validasi ahli media diperoleh skor 38 poin dengan tingkat kelayakan media GASIK (*Game* Edukasi Gaya di Sekitar Kita) yang dikembangkan berarti sebesar 84%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi pada media GASIK (*Game* Edukasi Gaya di Sekitar Kita) seperti merubah warna background teks pada soal evaluasi (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021).

Tabel 7 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Setiap kata dan kalimat media GASIK menggunakan kata baku baku EYD	5
2.	Urutan penjelasan setiap kegiatan pada media GASIK mudah dipahami	5
3.	Setiap kata dan kalimat petunjuk dalam media GASIK mudah dipahami siswa	5
4.	Kosa kata sesuai dengan perkembangan siswa	5
5.	Kata dan kalimat dalam media GASIK tidak menimbulkan makna ganda	4
Jumlah Skor yang diperoleh		**24**
Persentase Skor		**96%**

$$P = \frac{n}{N}\ x\ 100\%$$
$$P = \frac{24}{25}\ x\ 100\%$$
$$P = 96\%$$

Berdasarkan perhitungan rumus diatas, hasil validasi ahli bahasa diperoleh skor 24 poin dengan tingkat kelayakan media GASIK (*Game* Edukasi Gaya di Sekitar Kita) yang dikembangkan berarti sebesar 96%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi valid dan dapat digunakan tanpa revisi (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021).

Produk yang telah divalidasikan oleh para ahli dan diujikepraktisannya selanjutnya diujicobakan kepada 18 siswa kelas IV UPT SD Negeri Banjarworo II. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 17 Juni 2024 dengan tahapan kegiatan pembelajaran yang meliputi orientasi, apersepsi, motivasi, penerapan media GASIK, diskusi, tanya jawab, pemberian umpan balik, serta refleksi. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan soal evaluasi sebagai *posttest* berupa tes hasil belajar siswa kemudian dihitung menggunakan uji *N-Gain* untuk menilai peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media GASIK.

Tabel 8 Data Hasil Tes Siswa

No	Nama	Hasil Nilai		Nilai *N-Gain*
		Pretest	***Posttest***	
1.	ANK	60	90	0,75
2.	ARAFR	55	100	1
3.	ARAI	75	100	1
4.	AA	45	85	0,73
5.	APW	40	85	0,75
6.	BDN	75	100	1
7.	MS	50	80	0,6
8.	MA	75	100	1
9.	MH	75	100	1
10.	MRH	80	100	1
11.	NNN	40	90	0,83
12.	PK	85	100	1
13.	RS	75	90	0,6
14.	RNA	55	85	0,67
15.	SNS	60	95	0,88
16.	WFR	45	85	0,73
17.	ZH	85	100	1
18.	IS	55	95	0,89
Rata-rata		**63,89**	**87,78**	**0,86**

Berdasarkan tabel 8, hasil tes siswa menunjukkan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,86. Sesuai kriteria pada tabel 2, keefektifan media GASIK tergolong tinggi.

Tabel 9 Data Hasil Respon Guru

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Media GASIK dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun siswa	5
2.	Tampilan Media GASIK menarik untuk dipelajari oleh siswa	5
3.	Menggunakan Media GASIK dapat memudahkan siswa dalam memahami materi	5
4.	Penggunaan Media GASIK dapat menumbuhkan minat belajar siswa	5
5.	Penggunaan Media GASIK sesuai dengan kebutuhan siswa	5
	Jumlah Skor	**25**

Hasil penilaian dari angket respon guru berupa data kuantitatif menggunakan rumus yang telah ditentukan.

$$P = \frac{n}{N}\ x\ 100\%$$

$$P = \frac{25}{25}\ x\ 100\%$$

$$P = 100\%$$

Hasil respon angket guru diperoleh skor 25 poin dengan tingkat kelayakan media GASIK (Game Edukasi Gaya di Sekitar Kita) yang dikembangkan berarti sebesar 100%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Tabel 10 Data Hasil Respon Siswa

No	Nama Responden	Aspek yang dinilai					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1.	ANK	5	5	5	5	5	25
2.	ARAFR	5	5	5	5	5	25
3.	ARAI	5	5	5	5	5	25
4.	AA	5	4	4	4	5	22
5.	APW	5	5	5	5	5	25
6.	BDN	5	5	5	4	5	24
7.	MS	5	5	5	5	5	25
8.	MA	5	5	5	5	5	25
9.	MH	5	5	5	5	5	25
10.	MRH	5	5	5	4	5	24
11.	NNN	5	5	5	5	5	25
12.	PK	5	5	5	5	5	25
13.	RS	4	5	5	5	5	24
14.	RNA	5	5	5	5	5	25
15.	SNS	5	5	5	5	5	25
16.	WFR	5	5	5	5	5	25
17.	ZH	5	5	5	5	5	25
18.	IS	5	4	5	5	5	24
Jumlah Skor		**89**	**88**	**89**	**87**	**90**	**443**

Hasil penilaian dari angket respon guru berupa data kuantitatif menggunakan rumus yang telah ditentukan.

$$P = \frac{n}{N}\ x\ 100\%$$

$$P = \frac{443}{450}\ x\ 100\%$$

$$P = 98{,}4\%$$

Hasil uji coba siswa diperoleh skor 443 poin dengan tingkat kelayakan media GASIK (Game Edukasi Gaya di Sekitar Kita) yang dikembangkan berarti sebesar 98,4%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021).

E. Kesimpulan

Proses pengembangan media GASIK (*Game* Edukasi Gaya di Sekitar Kita) berbasis *Smart Apps Creator* pada materi Gaya kelas IV telah dilakukan peneliti melalui model pengembangan ADDIE. Hasil pengembangan media GASIK menunjukkan bahwa media ini valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Gaya kelas IV SD.

Kevalidan media GASIK diperoleh setelah media divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi sebesar 84%, ahli media 84% dan ahli Bahasa 98,4% dengan kategori “valid”.

Kepraktisan menunjukkan nilai 100% dari guru dan 98,4% dari siswa, memandakan media ini sangat praktis.

Keefektifan media GASIK ditunjukkan oleh rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,86 yang termasuk kategori tinggi, dengan peningkatan

ketuntasan belajar dari 39% saat *pretest* menjadi 100% pada *posttest*. Hal ini membuktikan bahwa media efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa materi Gaya di Sekitar Kita.

Media GASIK memiliki kelebihan dalam memotivasi belajar sisw melalui game edukasi yang interaktif dan dapat diakses di perangkat android, namun kekurangannya adalah membutuhkan perangkat digital dan koneksi internet untuk mengakses kuis.

Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media GASIK untuk materi lain dalam mata Pelajaran IPAS atau mata Pelajaran berbeda, serta mengintegrasikan media dengan aplikasi pembelajaran daring agar variasi media pembelajaran semakin beragam dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-Book Dengan Aplikasi Book Creator Pada. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masayarakat*, *6*(1), 80–88. http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM

Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2020). Landasan Pendidikan: Hakikat Dan Tujuan Pendidikan (Implications Of Philosophical Views Of People In Education). *Method*, *1*(January), 1–16. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22158.10566

Fitriani, E., Waspodo, M., & Gatot, M. (2022). *Monograf Media Flash Card Baca Kata Digital Untuk Anak Usia Dini* (R. Hartono (ed.); 1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.

Maharani, R., Al Islami, M. A. A., Ramli, R. M., Rahman, W. A., & Agnesia, O. S. (2022). Dampak Era Globalisasi di Pendidikan (Pendidik dan Peserta Didik). *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *9*(1), 72. https://doi.org/10.30998/fjik.v9i1.10117

Muhaimin, M. R., & Zumrotun, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Materi Satuan Ukuran Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(3), 1935–1950. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5753

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal*

Pendidikan West Science, *1*(08), 506–516. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554

Sadriani, A., Arifin, I., & Ahmad, M. R. S. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, *1*, 32–37. https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 50–58. http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237

Sugiarti, Y. P., & Wendri, W. (2022). PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SD INKLUSI. *Elementary School Journal*, *1*(1), 7–16. https://doi.org/https://doi.org/10.55719/elenor.v1i1.457

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (28th ed.). Alfabeta.

Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, *6*(1), 1–11. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908

Wati, R. M., Huda, C., & Kiswoyo. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Calistung Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 02 Wates. *DIMENSI PENDIDIKAN Universitas PGRI Semarang*, *9*(16), 356–363. https://doi.org/10.26877/dm.v18i3.13477

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hassil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 1027–1038. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835