

## PENGEMBANGAN MEDIA CREDIPUP UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

### DEVELOPMENT OF CREDIPUP MEDIA FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Elisa Rozzana<sup>1</sup>, Arya Setya Nugroho<sup>2</sup>, Nataria Wahyuning Subayani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik, Jawa Timur, Indonesia

E-mail: [elisarozzana01@gmail.com](mailto:elisarozzana01@gmail.com)<sup>1</sup>, [aryasetya@umg.ac.id](mailto:aryasetya@umg.ac.id)<sup>2</sup>, [nataria.nata@umg.ac.id](mailto:nataria.nata@umg.ac.id)<sup>3</sup>

#### Submitted

14 Desember 2022

#### Accepted

2 Januari 2023

#### Revised

10 Januari 2023

#### Published

31 Januari 2023

#### Kata Kunci:

Media Credipup;  
Minat Belajar;  
Peserta didik

#### Keyword:

Credipup Media;  
Learning Interest;  
Student

#### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Credipup dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial guna meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 6 MI Muhammadiyah 2 Banyuwirip. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) hasil modifikasi menurut Branch. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar wawancara, lembar validasi, dan angket respon. Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu analisis hasil validasi untuk mengetahui kevalidan media dan analisis hasil angket untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi media Credipup pada aspek kelayakan isi 88,57% dengan kategori sangat valid, pada aspek kelayakan kebahasaan 73,3% dengan kategori valid, dan aspek kelayakan kegrafikan 77% dengan kategori valid. Hasil angket respon peserta didik kelas 6 pada pembelajaran pertama mencapai 81%, pada pembelajaran kedua 78,8%, dan pada pembelajaran ketiga mencapai 81,66%. Hasil rekapitulasi angket respon diperoleh rata-rata persentase skor yang mencapai 80,49% %, sehingga media Credipup dikategorikan valid dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

#### Abstract

The purpose of this research is to develop Credipup media in learning Social Sciences in order to increase students' interest in learning in grade 6 MI Muhammadiyah 2 Banyuwirip. This development research uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) the result of Branch modification. Data collection instruments used interview sheets, validation sheets, and response questionnaires. There are two data analysis techniques used in this research, namely analysis of validation results to determine the validity of the media and analysis of questionnaire results to determine the effectiveness of the media in increasing interest in learning. The results showed that the validation results of Credipup media on the aspect of content eligibility 88.57% with a very valid category, on the aspect of language feasibility 73.3% with the valid category, and the aspect of graphical feasibility 77% with the valid category. The results of the response questionnaire for grade 6 students in the first lesson reached 81%, in the second lesson 78.8%, and in the third lesson it reached 81.66%. Response questionnaire recapitulation results obtained an average percentage score of 80.49%, so that Credipup Media is in the category of valid and effective in increasing students' learning interest.

#### Citation :

Rozzana, E., Nugroho, A.S., & Subayani, N.W. (2023). Pengembangan Media Credipup untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 26-36. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.139>.

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat telah membawa perubahan dan kemajuan dalam berbagai bidang, khususnya pada bidang pendidikan. Belajar adalah suatu

kebutuhan hidup yang *self-generating*, dimana diri sendiri berupaya mendapatkannya karena sejak lahir manusia memiliki dorongan untuk melangsungkan hidup, menuju suatu tujuan tertentu (Suyono & Hariyanto, 2016). Pada zaman sekarang pembelajaran tidak hanya dilakukan secara konvensional di dalam kelas, melainkan dapat dilakukan secara *online* pada kondisi tertentu, sehingga memerlukan suatu media pembelajaran yang interaktif dan fleksibel dalam berbagai kondisi, baik pada pembelajaran *online* maupun *offline*. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas pasal 45 ayat 1 tahun 2003 tentang Sarana dan Prasarana Pendidikan (UU RI, 2003). yang berbunyi "Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik".

Pembelajaran IPS sering dipandang kurang menarik bagi peserta didik, yangmana hal tersebut mengakibatkan rendahnya minat, respon serta antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS di sekolah. Sedangkan minat merupakan modal utama untuk keberhasilan selama pembelajaran. Minat belajar dalam diri siswa harus dipupuk secara terus menerus (Tobamba et al., 2019). Minat adalah suatu keinginan serta perhatian lebih dalam diri seseorang terhadap hal atau aktivitas tertentu karena rasa suka untuk menggali potensi dalam diri individu tersebut. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap individu semasa hidupnya (Arsyad, 1997). Minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap sikap, perilaku serta hasil belajar siswa.

Minat tidaklah dibawa sejak lahir melainkan diperoleh dari suatu tindakan. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan sangat mempengaruhi tindakan belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Media interaktif merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ellbert dan Putri yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar" dengan tema Negara-negara ASEAN yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis android yang telah dibuat berhasil menarik minat peserta didik dengan peningkatan hasil belajar peserta didik (Hutabri & Putri, 2019).

Menurut Slameto, minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator, yaitu ketertarikan untuk belajar, perasaan senang, penerimaan, dan keterlibatan peserta didik (Slameto, 2010). Sedangkan menurut Maria 4 indikator minat meliputi perhatian, perasaan senang atau tidak senang, kesadaran, dan kemauan peserta didik (Hery, 2015). Dari pemaparan tentang indikator minat di atas, maka dalam penelitian ini indikator minat yang digunakan antara lain yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan.

Semakin maju perkembangan teknologi, para pendidik dituntut untuk terus berinovasi dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran harus senantiasa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan untuk mendukung dalam peningkatan kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek (Subayani & Nugroho, 2019).

Media pembelajaran memiliki peran yang penting karena merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran yang berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan (Hasan, 2021). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Supriyono, bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik Sekolah Dasar (Supriyono, 2018). Media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan untuk memberikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan (Wibawanto, 2017). Media dapat mengatasi beberapa keterbatasan seperti kurangnya pengalaman yang dimiliki peserta didik, menyederhanakan objek atau memadatkan materi yang

terlalu kompleks, memvisualisasikan sesuatu yang bersifat abstrak, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, serta dapat mengurangi verbalitas. Proses belajar tidak harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan peserta didik dengan mempertimbangkan situasi belajarnya (Arsyad, 1997).

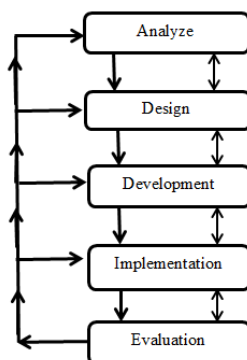
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik kelas 6 MI Muhammadiyah 2 Banyuurip, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran IPS. Hal ini dipicu oleh minimnya sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran. Yangmana pada pembelajaran sebelumnya belum pernah menggunakan media interaktif, LKS digunakan sebagai media dan sumber belajar utama. Selain itu pendidik juga masih terkendala dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, mulai dari kurangnya penguasaan teknik pemrograman dan desain. Sehingga selama ini pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital masih kurang optimal. Hal ini tentu menimbulkan beberapa dampak terhadap pendidik maupun peserta didik. Salah satu dampak bagi pendidik adalah terhambatnya kreativitas karena kurangnya berinovasi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan verbalisme, informasi dan materi menjadi kurang lengkap serta kurang efisien.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran interaktif yang sebelumnya belum pernah digunakan di MI Muhammadiyah 2 Banyuurip sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi dan menarik minat peserta didik kelas 6 agar belajar menjadi lebih menyenangkan seperti media Credipup.

*Pop-up* adalah area tampilan antarmuka pengguna grafis berupa jendela kecil yang akan muncul secara tiba-tiba di latar depan antarmuka visual saat pengguna melakukan perintah, seperti memilih tombol atau masuk ke halaman tertentu yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat elektronik melalui ikon grafis dan indikator visual seperti notasi sekunder. Sehingga media Credipup (*Creative Digital based Pop-Up*) adalah media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi software yang menampilkan animasi dalam bentuk *pop up* yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti *smartphone* atau komputer.

## METODE

Jenis penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze-Design-Development-Implementation-Evaluation*) yang merupakan hasil modifikasi dari konsep ADDIE menurut Branch (Suryani et al., 2019). Uji coba dilakukan sebanyak 3 kali dalam pembelajaran IPS, yang melibatkan 12 peserta didik kelas 6 sebagai subjek penelitian. Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan media Credipup dalam pembelajaran IPS di kelas 6 MI Muhammadiyah 2 Banyuurip.



Gambar 1. Bagan Tahap Model Pengembangan ADDIE

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar wawancara, lembar validasi media dalam 3 aspek (kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan kegrafikan), serta angket respon. Sehingga peneliti menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis hasil validasi untuk mengetahui kevalidan media dan analisis hasil angket untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan minat belajar IPS pada peserta didik (Sugiyono, 2013).

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kevalidan

Tingkat Ketercapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
81-100		
61-80	Sangat Baik	Sangat Layak/ Sangat Valid/ Tidak Perlu Direvisi
41-60	Baik	Layak/ Valid/ Tidak Perlu Direvisi
21-40	Cukup Baik	Kurang Layak/ Kurang Valid/ Perlu Direvisi
0-20	Kurang Baik	Tidak Layak/ Tidak Valid/ Perlu Revisi
	Sangat Kurang Baik	Sangat Tidak Layak/ Sangat Tidak Valid/ Perlu Revisi

Hasil validasi media pada aspek kelayakan isi, kelayakan kegrafikan dan kelayakan kebahasaan dikatakan valid apabila diperoleh persentase skor akhir  $\geq 61\%$  dalam kategori "Layak/Sangat Layak". Apabila  $< 61\%$  maka Credipup direvisi sesuai masukan validator. Media juga dikatakan praktis apabila validator meyakini media yang dikembangkan layak diujicobakan tanpa revisi (Arikunto, 2010).

Tabel 2. Kategori Minat Peserta Didik

Interval (%)	Kategori	Keterangan
81-100		
61-80	Sangat Positif	Sangat Tinggi
41-60	Positif	Tinggi
21-40	Cukup Positif	Sedang
1-20	Buruk	Rendah
	Sangat Buruk	Sangat Rendah

Lembar angket yang digunakan dalam bentuk pernyataan yang harus diberi tanggapan oleh peserta didik. Hasil penilaian angket respon terhadap media Credipup dianalisis menggunakan skala lima tingkat, yangmana hasilnya dikategorikan berdasarkan interval penggolongan minat peserta didik (Hery, 2015). Jika persentase respon peserta didik mencapai  $>60\%$ , maka media Credipup dikategorikan efektif dalam meningkatkan minat peserta didik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena memenuhi kriteria positif.]

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik melalui wawancara terhadap guru dan peserta didik kelas 6 MI Muhammadiyah 2 Banyuurip dan diperoleh hasil bahwa peserta didik membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik, fleksibel penggunaannya baik secara *online* maupun *offline*, serta bersifat interaktif. Selanjutnya peneliti juga melakukan analisis kurikulum, menentukan tujuan pembelajaran, menentukan jumlah

subyek penelitian yang akan melakukan uji coba, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, menentukan jenis pembelajaran tatap muka serta mengukur waktu pengembangan media Credipup.

## 2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti menyiapkan media Credipup yang diharapkan dan menentukan metode pengujian yang tepat. Berikut adalah beberapa hasil dari tahap desain:

- Menggunakan 6 indikator yang telah disesuaikan dengan KI dan KD dengan berpedoman pada kurikulum, silabus, dan RPP yang digunakan.
- Membuat *flowchart* berdasarkan materi dari buku penunjang pembelajaran dan internet.
- Membuat *storyboard* sesuai struktur materi, tools yang dibutuhkan dan naskah yang akan disampaikan dalam media yang dikembangkan.
- Membuat dan menyesuaikan format gambar, video serta audio yang dibutuhkan (Gambar berformat JPG/PNG, video berformat MP4, audio berformat MP3).
- Pembuatan *button link* dan *action script* melalui coding.
- Pembuatan kuis.
- Import file video media Credipup ke *software* Microsoft PowerPoint 2019 dengan memanfaatkan metode auto play per slide.
- Format akhir file media Credipup yaitu *pptx* dengan hasil akhir berbentuk DVD.
- Membuat strategi pengujian (Uji coba kelompok kecil sebanyak 3 kali dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan lembar angket).

## 3. Tahap Pengembangan

Tahap ketiga adalah pengembangan media yang meliputi editing, validasi media, serta melakukan revisi formatif setelah mendapatkan umpan balik dari hasil validasi ahli. Peneliti melakukan validasi media kepada para validator dengan menggunakan pedoman penilaian yang telah dibuat sebelumnya untuk memperoleh penilaian terhadap media Credipup, apakah telah layak digunakan untuk uji coba dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan materi serta tujuan pembelajaran dengan beberapa aspek penilaian seperti kelayakan isi, kebahasaan dan kegrafikan. Berikut tabel hasil validasi:

Tabel 3. Hasil Validasi Media Credipup

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Kelayakan Isi	62	70	88,57%	Sangat Baik/ Sangat Layak/ Sangat Valid
Kelayakan Kebahasaan	55	75	73,3%	Baik/ Layak/ Valid
Kelayakan Kegrafikan	27	35	77%	Baik/ Layak/ Valid

Berdasarkan jumlah skor validasi dari ketiga aspek tersebut, maka diperoleh rata-rata skor akhir validasi media sebesar 79,6 ( $\geq 61\%$ ). Berikut adalah tampilan media Credipup yang telah jadi:





Gambar 2. Halaman Depan Media Credipup



Gambar 3. Tampilan Isi Media Credipup

#### 4. Tahap Implementasi

Selanjutnya adalah tahap implementasi, yaitu mempersiapkan guru dan peserta didik yang menjadi partner dalam uji coba media Credipup, yangmana sebelumnya telah diberi panduan serta arahan, serta menentukan saluran yang akan digunakan untuk mendistribusikan media Credipup. Media Credipup yang telah direvisi akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran kepada peserta didik berupa uji coba kelompok kecil (*small group trial*) yang berfokus pada respon atau kesan peserta didik terhadap penggunaan media Credipup yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan oleh peneliti dalam tiga kali pertemuan dengan model pembelajaran yang berbeda.

#### 5. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi yang meliputi analisis ketercapaian perolehan hasil angket dalam uji coba penggunaan media Credipup pada kelompok kecil sebanyak tiga kali dalam pembelajaran IPS. Berikut adalah hasil rekapitulasi angket respon peserta didik:

Tabel 4. Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik

Pembelajaran	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase	Kategori
Pertama	486	40,5	81%	Sangat Positif
Kedua	473	39,4	78,8%	Positif
Ketiga	490	40,83	81,66%	Sangat Positif
		Rata-rata	80,48%	

Dari hasil perhitungan angket yang diberikan kepada 12 peserta didik pada setiap akhir pembelajaran, diperoleh rata-rata persentase skor yang mencapai 80,48% (>60%).

## Pembahasan

Pada dasarnya proses dan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Slameto faktor tersebut terdiri dari faktor eksternal dan internal, yangmana salah satu faktor internal tersebut adalah faktor psikologis seperti minat. Minat terhadap sesuatu diperoleh dari hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Media Credipup yang masuk dalam kaetgori media interaktif merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik dengan peningkatan aktivitas belajar peserta didik.

Penelitian pengembangan ini terdiri dari lima tahap. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan peserta didik dan diperoleh hasil bahwa peserta didik membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik minat peserta didik, fleksibel penggunaannya baik secara *online* maupun *offline*, serta bersifat interaktif yang sebelumnya belum pernah digunakan saat pembelajaran IPS. Sehingga peneliti mengembangkan media interaktif yaitu Credipup yang telah diselaraskan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang digunakan di MI Muhammadiyah 2 Banyuurip. Selain itu peneliti juga menetapkan 12 peserta didik sebagai subjek penelitian yang akan melakukan uji coba. Peneliti juga mengidentifikasi sumber daya yang digunakan dalam uji coba ini, yaitu materi ASEAN, fasilitas sekolah (ruang kelas, LCD proyektor, dan laptop serta peralatan pendukung kegiatan belajar mengajar), teknologi, serta guru kelas 6 yang dibutuhkan dalam penerapan media Credipup. Sistem penyampaian yang peneliti pilih yaitu melalui pembelajaran tatap muka yang telah disesuaikan dengan waktu belajar dalam RPP. Pada tahap ini peneliti telah membagi dan mengukur waktu pengembangan media Credipup agar dapat terselesaikan sesuai waktu yang ditentukan yaitu sekitar kurang lebih 3 bulan.

Tahap kedua adalah desain yang meliputi tahap pra-produksi, tahap produksi dan tahap paska produksi. Pada tahap pra-produksi peneliti merumuskan tujuan pembelajaran, materi, dan komponen lain yang diperlukan dalam media Credipup. Tahap produksi meliputi pembuatan *flowchart*, *storyboard*, pembuatan gambar objek, editing video dan pembuatan kuis. Storyboard merupakan visualisasi atau sketsa dari naskah yang telah dibuat setelah membuat *flowchart*. Peneliti juga menambahkan beberapa detail atau keterangan penting yang diperlukan. Sedangkan gambar atau desain objek yang dibutuhkan dalam media Credipup dibuat menggunakan software *CorelDraw*, baik gambar objek yang dibuat dengan ide sendiri maupun gambar objek yang diambil berdasarkan referensi dari internet. Dalam proses ini juga dilakukan pemberian warna yang sesuai pada tiap gambar. Gambar objek yang dihasilkan dalam bentuk format JPG dan PNG. Sedangkan pada proses editing video peneliti menggunakan *software* Adobe Premier Pro. Peneliti mengatur dan menyusun semua komponen materi, baik objek maupun keterangan informasi dengan *Cut to Cut* untuk memindahkan gambar objek dalam video secara sederhana. Peneliti melakukan *dubbing* karakter dan editing audio sesuai *script* serta menambahkan *backsound* musik yang sesuai. Selanjutnya peneliti juga menambahkan teks tulis (*texting*) pada video sesuai *script* serta melakukan penataan tata letak pada tiap halaman (*Layouting*). Video yang telah dilakukan editing kemudian ditambahkan bersama dengan *button link*, *button script* dan *action script*. Pada tahap pembuatan *button link* dan *action script* bisa melalui coding agar nantinya program bisa dijalankan pada smartphone dan PC. Sedangkan pada proses pembuatan kuis sama seperti tahap awal yaitu desain dengan pembuatan berbagai objek gambar yang dibutuhkan. Selanjutnya tahap editing video yang kurang lebih sama.

Namun pada pembuatan *action script* atau codingnya berbeda. Setelah pembuatan kuis selesai, barulah hasilnya digabungkan dengan *mockup* yang sebelumnya telah dibuat. Tahap terakhirnya adalah *rendering* yang merupakan proses penggabungan hasil editing yang berupa objek gambar, video, audio, teks, dan komponen lainnya. Pada tahap paska produksi meliputi penentuan format akhir produk serta membuat strategi pegujian beserta instrument penilaian media. Dengan beberapa kendala yang didapati dari perangkat yang digunakan untuk memproduksi media serta software pendukung yang bisa digunakan, maka peneliti menentukan format akhir dari media Credipup yaitu dalam bentuk format file *pptx* dengan hasil akhir berbentuk DVD.

Tahap ketiga adalah pengembangan media yang meliputi editing, validasi media, serta melakukan revisi formatif. Pada tahap ini peneliti melakukan review terhadap media Credipup yang telah jadi dengan memperhatikan beberapa indikator dalam pengembangan media pembelajaran seperti kemampuan media dalam membangun interaksi dengan pengguna baik secara langsung maupun secara virtual serta memiliki audio visual yang jelas sehingga nantinya media Credipup ini bisa membantu peserta didik lebih fokus dan bersemangat untuk belajar. Peneliti juga menentukan metode pembelajaran resitasi, diskusi kelompok dan tanya jawab dalam implementasi media Credipup. Peneliti melakukan editing dalam hal merubah, memotong, menambahkan, dan mengatur kembali komposisi tampilan media baik warna, teks maupun tata letak objek yang ada dalam media Credipup. Peneliti membuat panduan penggunaan media Credipup untuk memudahkan peserta didik dan guru dalam menggunakannya. Kemudian melakukan validasi media kepada 3 validator.

Hasil dari validasi pertama pada aspek kelayakan kebahasaan memperoleh jumlah skor 55 dengan persentase skor mencapai 73,3% sehingga media Credipup dikategorikan “Baik” atau dikatakan layak serta valid. Sehingga kesimpulannya adalah media Credipup dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi media dari segi aspek kelayakan kegrafikan memperoleh jumlah skor 27 dengan persentase skor mencapai 77% sehingga media Credipup dikategorikan “Baik” atau media dikatakan layak serta valid. Sehingga kesimpulannya adalah media Credipup dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi media dari segi aspek kelayakan isi memperoleh jumlah skor 62 dengan persentase skor mencapai 88,57% sehingga media Credipup dikategorikan “Sangat Baik” atau media dikatakan layak serta valid. Sehingga kesimpulannya adalah media Credipup dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan jumlah skor validasi dari ketiga aspek tersebut, maka diperoleh rata-rata skor akhir validasi media sebesar 79,6 ( $\geq 61\%$ ) sehingga media pembelajaran dikatakan valid dan tidak perlu direvisi. Media Credipup juga dikatakan praktis karena sudah memenuhi indikator yakni validator menyatakan media yang dikembangkan layak diujicobakan tanpa revisi. Meskipun berdasarkan hasil validasi media Credipup tidak perlu direvisi, namun peneliti tetap melakukan revisi pada teks dan gambar objek pada kuis nomor 2 agar tidak menimbulkan miskonsepsi.

Tahap keempat yaitu implementasi media, yangmana peneliti menentukan saluran yang akan digunakan untuk mendistribusikan media yang digunakan dengan memberikan file media kepada guru yang membutuhkan media tersebut agar bisa diakses dan diunduh secara pribadi serta memberikan arahan kepada peserta didik sebelum uji coba dimulai. Yangmana peneliti telah mengupload media Credipup di google drive dan membagikan link tersebut kepada guru dan pihak lain yang membutuhkan. Media Credipup yang telah direvisi dapat digunakan dalam uji coba kelompok kecil yang berfokus pada respon atau kesan peserta didik terhadap penggunaan media Credipup yang telah dikembangkan.

Dan tahap terakhir adalah evaluasi yang meliputi analisis ketercapaian perolehan hasil angket dalam uji coba penggunaan media Credipup pada kelompok kecil sebanyak tiga kali dalam



pembelajaran IPS. Pada uji coba pertama menggunakan media pembelajaran Credipup, peneliti menggunakan model pembelajaran tugas terstruktur. Pada proses pembelajaran tersebut peserta didik sangat antusias melihat media Credipup yang ditampilkan. Ketertarikan peserta didik terhadap media Credipup dapat dilihat pada tiap jawaban yang diberikan ketika peneliti mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pokok. Peserta didik menyimak materi dengan penuh konsentrasi dan sangat bersemangat ketika membacakan hasil ringkasannya di depan kelas. Berdasarkan hasil analisis angket maka dapat diketahui bahwa peserta didik merasa sangat senang dengan penggunaan media Credipup, hal ini dapat dilihat dari kesan dan pendapat seluruh peserta didik. Peserta didik juga sangat tertarik dengan media Credipup, hal ini dapat dilihat dari rasa ingin tahu, penerimaan saat pemberian tugas dan antusias peserta didik dalam kegiatan belajar. Perhatian peserta didik terhadap media Credipup juga tergolong baik, hal ini dapat dilihat dari keseriusan peserta didik dalam menyimak materi yang dipaparkan pada media Credipup dan keaktifan mereka dalam diskusi bersama teman. Sedangkan pada indikator keterlibatan peserta didik juga tergolong baik, karena dapat dilihat dari kesadaran peserta didik tentang belajar baik sebelum maupun sesudah menggunakan media Credipup di sekolah.

Minat belajar peserta didik terhadap penggunaan media Credipup tergolong dalam kategori “sangat positif” atau sangat tinggi, hal ini dapat dilihat dari hasil angket pada pembelajaran pertama yang memperoleh total skor 486 dengan persentase skor mencapai 81% sehingga dapat dikatakan bahwa media Credipup efektif dalam meningkatkan minat peserta didik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada uji coba kedua menggunakan media pembelajaran Credipup, peneliti menggunakan model pembelajaran *snowball throwing*. Pada proses pembelajaran tersebut peserta didik masih antusias mengikuti pembelajaran. Peserta didik sangat bersemangat ketika berdiskusi dengan kelompok masing-masing setelah menyimak materi pada media Credipup serta saat menjawab pertanyaan dari kelompok lain di depan kelas. Berdasarkan hasil analisis angket maka dapat diketahui bahwa peserta didik merasa sangat senang dengan penggunaan media Credipup, hal ini dapat dilihat dari kesan dan pendapat seluruh peserta didik. Peserta didik juga tertarik dengan media Credipup, hal ini dapat dilihat dari rasa ingin tahu, penerimaan saat pemberian tugas dan antusias peserta didik dalam kegiatan belajar. Perhatian peserta didik terhadap media Credipup juga tergolong sangat baik, hal ini dapat dilihat dari keseriusan peserta didik dalam menyimak materi yang dipaparkan pada media Credipup dan keaktifan mereka dalam diskusi bersama teman. Sedangkan pada indikator keterlibatan peserta didik tergolong baik, karena dapat dilihat dari kesadaran peserta didik tentang belajar baik sebelum maupun sesudah menggunakan media Credipup di sekolah.

Minat belajar peserta didik terhadap penggunaan media Credipup pada pertemuan kedua tergolong dalam kategori “positif” atau tinggi, hal ini dapat dilihat dari hasil angket pada pembelajaran kedua yang memperoleh total skor 473 dengan persentase skor mencapai 78,8% sehingga dapat dikatakan bahwa media Credipup efektif dalam meningkatkan minat peserta didik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada uji coba ketiga menggunakan media pembelajaran Credipup, peneliti menggunakan model pembelajaran kelompok. Pada proses pembelajaran tersebut peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih bersemangat berdiskusi dengan kelompok masing-masing untuk menjawab 5 pertanyaan yang ada pada kuis media Credipup. Tiap kelompok juga berebut saat diminta menjawab kuis terlebih dulu dan fokus menyimak koreksi dari jawaban yang salah. Berdasarkan hasil analisis angket maka dapat diketahui bahwa peserta didik merasa

sangat senang dengan penggunaan media Credipup, hal ini dapat dilihat dari kesan dan pendapat seluruh peserta didik. Peserta didik juga tertarik dengan media Credipup, hal ini dapat dilihat dari rasa ingin tahu, penerimaan saat pemberian tugas dan antusias peserta didik dalam kegiatan belajar. Perhatian peserta didik terhadap media Credipup juga tergolong sangat baik, hal ini dapat dilihat dari keseriusan peserta didik dalam menyimak materi yang dipaparkan pada media Credipup dan keaktifan mereka dalam diskusi bersama teman. Sedangkan pada indikator keterlibatan peserta didik tergolong baik, karena dapat dilihat dari kesadaran peserta didik tentang belajar baik sebelum maupun sesudah menggunakan media Credipup di sekolah.

Minat belajar peserta didik terhadap penggunaan media Credipup pada pertemuan ketiga tergolong dalam kategori “sangat positif” atau sangat tinggi, hal ini dapat dilihat dari hasil angket pada pembelajaran ketiga yang memperoleh total skor 490 dengan persentase skor mencapai 81,66% sehingga dapat dikatakan bahwa media Credipup efektif dalam meningkatkan minat peserta didik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket minat belajar peserta didik dalam uji coba kelompok kecil sebanyak tiga kali menggunakan media Credipup dalam pembelajaran IPS di kelas 6 MI Muhammadiyah 2 Banyuurip diperoleh rata-rata persentase skor yang mencapai 80,48% (>60%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Credipup dikategorikan efektif dalam meningkatkan minat peserta didik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena memenuhi kriteria positif.

Dalam proses produksinya, media Credipup telah mengalami berbagai kendala mulai dari format serta bentuk akhir dari media yang berbeda dari rencana awal pengembangan media Credipup. Namun meskipun memiliki bentuk dan format yang berbeda dari rencana, media Credipup tetap memiliki kelebihan dibanding media-media yang telah ada sebelumnya. Kelebihan serta keterbaharuan yang dimiliki media Credipup adalah konten materi yang menyeluruh dalam satu media, memiliki kuis interaktif yang dilengkapi ulasan jawaban dari semua opsi jawaban dalam bentuk audio, serta kefleksibelan media yang dapat diakses pada perangkat PC maupun *smartphone* meskipun tidak terhubung dengan jaringan internet.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Simpulan pada penelitian pengembangan ini yaitu kevalidan media Credipup dapat dilihat dari persentase hasil validasi. Validasi dilakukan oleh dua dosen Universitas Muhammadiyah Gresik dan satu guru MI Muhammadiyah 2 Banyuurip. Hasil validasi media dalam aspek kelayakan isi masuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan persentase skor 88,57%, dalam aspek kelayakan kebahasaan masuk dalam kategori “Baik” dengan persentase skor 73,3%, sedangkan dalam aspek kelayakan kegrafikan masuk dalam kategori “Baik” dengan persentase skor sebesar 77%. Berdasarkan hasil validasi ketiga aspek dapat diketahui bahwa media Credipup dengan materi ASEAN tergolong valid. Respon peserta didik ketika dilakukan uji coba menggunakan media Credipup tergolong sangat positif. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil rekapitulasi persentase angket respon peserta didik. Hasil persentase angket pada pembelajaran pertama mencapai 81% yang masuk dalam kategori “Sangat Positif/Sangat Tinggi”, pada pembelajaran kedua mencapai 78,8% dalam kategori “Positif/Tinggi”, sedangkan dalam pembelajaran ketiga mencapai 81,66% dalam kategori “Sangat Positif/Sangat Tinggi”. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket minat belajar diperoleh rata-rata persentase skor yang mencapai 80,49% (>60%), sehingga dapat disimpulkan bahwa media Credipup dikategorikan

efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena memenuhi kriteria positif.

### Rekomendasi

Saran yang dapat diberikan terkait dengan penelitian ini adalah hendaknya media Credipup dapat digunakan dalam pembelajaran IPS kedepannya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS, karena media ini tergolong interaktif dan fleksibel penggunaannya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Malang: Tahta Media Group.
- Hery, M. T. (2015). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal ilmiah edukasi matematika (JIEM)*, 1(1).
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 58. <https://doi.org/https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suharsimi, A. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subayani, N. W., & Nugroho, A. S. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Sains Dan Mereduksi Miskonsepsi Sains Mahasiswa Calon Guru Sd. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v2i2.753>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosdakarya.
- Suyono, & Hariyanto. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Taman Cendekia*, 3(2), 373.
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Jakarta: Cerdas Ulet Kreatif Publisher.