

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
SMART APPS CREATOR (SAC) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV  
SD NEGERI DOJA KABUPATEN GOWA**

Minnafira<sup>1</sup>, Abdul Rahman<sup>2</sup>, Rahmawati Patta<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

[1minnafira10@gmail.com](mailto:1minnafira10@gmail.com), [2a.rahman@unm.ac.id](mailto:2a.rahman@unm.ac.id), [3rahmawati@unm.ac.id](mailto:3rahmawati@unm.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is based on the problem of low student learning motivation. The purpose of this study is to determine 1) the effect of using smart apps creator (SAC)-based learning media on learning motivation in the subject of science and social in grade IV students of SD Negeri Doja, Gowa Regency, 2) the perceptions of fourth-grade towards the use of smart apps creator (SAC)-based learning media in science and social learning. The approach used is quantitative with a pre-experimental design in the form of one-group pretest posttest design. The research sample was all fourth-grade students totaling 30 students with saturated sampling techniques. Data collection used learning motivation questionnaire instruments and student perception questionnaires, using descriptive statistical analysis techniques and non-parametric inferential statistics. The results of inferential statistical analysis using the Wilcoxon signed rank test obtained a calculated Z<sub>value</sub> greater than Z<sub>table</sub> (4.785 > 1.96) and the Asymp.Sig value is smaller than the significance level (0.001 < 0.05), so that H<sub>1</sub> is accepted and H<sub>0</sub> is rejected, which means there is a significant difference in student learning motivation before and after being given treatment. The results of descriptive statistical analysis show that students' perceptions are in the very good category (77%) and the good category (23%). Based on the research results, it can be concluded that smart apps creator (SAC) based learning media has an influence on learning motivation in the science and social subjects for fourth-grade students at SD Negeri Doja Kabupaten Gowa, and students have a relatively positive perception of the use of smart apps creator (SAC) based learning media.*

**Keywords:** ipas, learning media, learning motivation, student perception, smart apps creator (sac)

**ABSTRAK**

Penelitian ini didasari oleh permasalahan motivasi belajar siswa yang rendah. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui 1) pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Doja Kabupaten Gowa, 2) persepsi siswa kelas IV terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps*

---

*creator* (SAC) dalam pembelajaran IPAS. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* bentuk *one-group pretest posttest design*. Sampel penelitian yakni seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa dengan teknik *sampling jenuh*. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket motivasi belajar dan angket persepsi siswa, dengan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial *non parametrik*. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji *wilcoxon signed rank* diperoleh nilai  $Z_{hitung}$  lebih besar dari  $Z_{tabel}$  ( $4.785 > 1.96$ ) dan nilai *Asymp.Sig* lebih kecil dari taraf signifikansi ( $0.001 < 0.05$ ), sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Dari hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa persepsi siswa berada pada kategori sangat baik (77%) dan kategori baik (23%). Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Doja Kabupaten Gowa, serta siswa memiliki persepsi yang tergolong positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC).

**Kata Kunci:** ipas, media pembelajaran, motivasi belajar, persepsi siswa, *smart apps creator* (sac)

## A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan bagian integral proses pendidikan. Proses pembelajaran berfungsi sebagai upaya menyalurkan ilmu pengetahuan dan sarana mengembangkan keterampilan yang dimiliki siswa (Nurfaizah dan Oktavia, 2020). Oleh karena itu, proses pembelajaran menjadi komponen inti yang mendukung jalannya proses pendidikan.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran, bergantungan pada keberhasilan siswa dalam belajar. Sebagaimana tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik

Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 4 Ayat (1), yang menegaskan bahwa tujuan utama pembelajaran adalah memastikan siswa mencapai standar kompetensi lulusan. Dengan demikian, keberhasilan siswa dalam belajar menjadi tolak ukur utama tercapainya tujuan pembelajaran.

Salah satu faktor krusial yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar dapat membangkitkan minat dan semangat belajar yang tinggi sehingga dapat mendorong siswa untuk bergerak mempelajari materi yang ada (Sanjaya et al., 2023). Siswa yang

memiliki motivasi belajar yang tinggi akan ulet, senang, tekun, dan berpartisipasi penuh dalam belajar yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Lagili et al., 2019). Adanya motivasi yang dimiliki siswa akan memberikan dorongan untuk bertindak positif selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebaliknya, jika motivasi belajar siswa rendah maka proses pembelajaran tidak berjalan efektif. Rendahnya motivasi belajar mengakibatkan siswa cenderung malas dan tidak memiliki keinginan yang kuat untuk belajar di berbagai mata pelajaran (Hendrizal, 2021). Siswa kerap memperoleh hasil belajar yang rendah bukan karena kurangnya kemampuan yang dimiliki, tetapi disebabkan karena kurangnya motivasi belajar sehingga tidak ada usaha untuk mengarahkan kemampuannya secara penuh (Emda, 2017). Kondisi tersebut menandakan bahwa motivasi sangat berperan penting dalam menentukan efektivitas dan tercapainya tujuan pembelajaran di setiap mata pelajaran.

Pentingnya motivasi belajar juga turut berpengaruh pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan

sosial (IPAS). Materi pada pembelajaran IPAS mengandung banyak konsep yang memerlukan kemampuan berpikir kritis, rasional, dan menuntut pemahaman yang mendalam sehingga sangat memerlukan motivasi belajar agar siswa tetap punya semangat belajar yang tinggi untuk memahami dan menguasai materi (Dauly et al., 2024). Untuk itu, sangat penting untuk melakukan upaya yang dapat memengaruhi motivasi belajar agar siswa lebih bersemangat dan terarah, terutama dalam pembelajaran IPAS.

Upaya yang dapat dilakukan untuk memengaruhi motivasi belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media mampu menyajikan materi dengan lebih menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Ali et al., 2024). Selain itu, adanya media pembelajaran juga mampu memvisualisasikan materi secara lebih jelas, sehingga membuat siswa lebih mudah memahami materi IPAS yang abstrak (Hikmah & Alwi, 2024). Dengan demikian, penggunaan media dalam pembelajaran IPAS dapat menjadi alternatif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Permasalahan terkait motivasi belajar dalam pembelajaran IPAS juga terjadi pada siswa kelas IV SD Negeri Doja Kabupaten Gowa. Dari observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melihat bahwa siswa tampak pasif, kurang memberikan respon, dan kurang bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Penyebab utama permasalahan ini terjadi dikarenakan media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi hanya mengandalkan buku cetak tanpa bantuan media pendukung yang interaktif. Akibatnya, suasana belajar tampak monoton dan kurang menarik karena didominasi oleh guru. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

*Platform* yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan inovasi media pembelajaran adalah *smart apps creator* (SAC). *smart apps creator* (SAC) merupakan *platform* yang dapat membuat media berbentuk aplikasi pembelajaran interaktif tanpa

kode pemrograman sehingga mudah digunakan (Azizah, 2020). *Smart apps creator* (SAC) mampu menggabungkan berbagai elemen sehingga aplikasi yang dihasilkan dapat menarik perhatian siswa karena memuat materi dalam bentuk yang beragam seperti teks, audio, gambar, animasi, bahkan video dalam satu kesatuan (Afifah, et al., 2023). Ketika media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran terasa menyenangkan, maka siswa akan termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) yang berbentuk aplikasi pembelajaran menjadi pilihan yang tepat untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini didasari dari penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti (2022) yang menunjukkan bahwa terjadi perubahan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC), siswa lebih antusias, semangat, dan aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) mampu menampilkan materi secara lebih interaktif sehingga

mampu menarik perhatian siswa dan pada akhirnya motivasi belajarnya mengalami perubahan ke arah yang lebih baik (Fahri, 2022). Lalu, Penelitian yang dilakukan oleh Amalia (2022) mengungkapkan bahwa siswa tidak hanya membaca teks tetapi dapat melihat contoh yang lebih nyata dan dapat mengulang materi pelajaran kapan pun dan di mana pun sehingga pemahaman mereka terhadap materi dapat meningkat ketika belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC).

Dengan keunggulan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC), maka fokus penelitian ini adalah terkait dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS dan persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) yang telah mereka gunakan dalam pembelajaran IPAS.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) terhadap motivasi belajar siswa, serta menggambarkan persepsi siswa

terhadap media yang telah digunakan. Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu secara teoretis dapat penambah wawasan baru mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) dalam memengaruhi motivasi belajar siswa dan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* (SAC), serta manfaat praktis bagi guru, siswa, sekolah, peneliti, dan pembaca dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian *eksperimen*. Jenis penelitian ini digunakan karena akan diberikan perlakuan tertentu (*treatment*) kepada subjek penelitian untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan terhadap masalah yang ada. Adapun desain yang digunakan yaitu *pre-eksperimental* dalam bentuk *One-group pretest-posttest design*. Dimana penelitian eksperimen hanya menggunakan satu kelompok dengan melakukan pengukuran sebelum dan

setelah perlakuan. Perlakuan yang diberikan yaitu media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) yang akan bertindak sebagai variabel bebas (x) dan yang menjadi variabel terikat (y) adalah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Doja yang berjumlah 30 siswa. Karena populasi relatif kecil, maka teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling jenuh*, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri Doja yang berjumlah 30 siswa.

Pengumpulan data menggunakan instrumen angket (non test) berupa angket motivasi belajar untuk mengetahui motivasi belajar siswa, yang diberikan baik sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) diberikan perlakuan. Kemudian angket persepsi untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) yang diberikan setelah mereka menggunakan media tersebut. Instrumen yang digunakan telah divalidasi oleh ahli menggunakan teknik dari *gregory*

dengan hasil yang diperoleh pada angka 1,00 (validitas sangat tinggi), sehingga dinyatakan layak digunakan.

Data motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung persentase pada setiap kategori dan analisis statistik inferensial *non parametrik* karena data bersifat ordinal dengan uji *wilcoxon signed rank*, menggunakan taraf signifikan 5% (0.05). Kriteria pengukuran didasarkan apabila  $Z_{tabel} > Z_{hitung}$  dan Nilai *asymp.Sig. (2-tailed)* < 0.05, maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) terhadap motivasi belajar siswa. Sementara itu, persepsi siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung persentase pada setiap kategori jawaban.

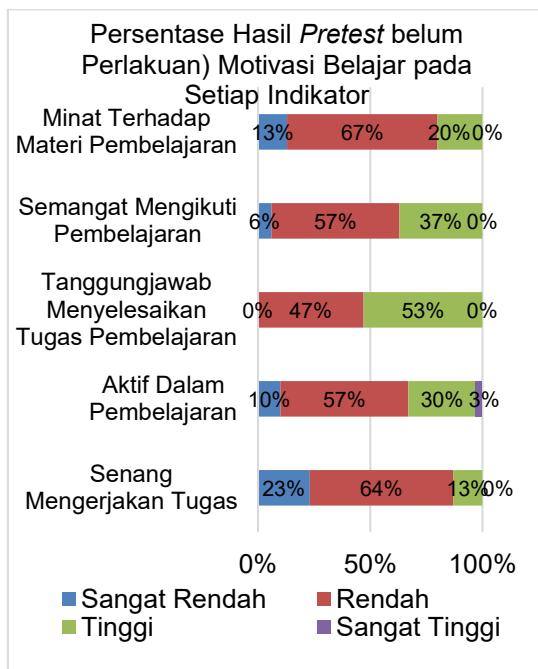
### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Doja Kabupaten Gowa

Data ini diperoleh dari hasil angket motivasi belajar yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

#### a. Statistik Deskriptif

Persentase pada setiap kategori jawaban dianalisis baik untuk setiap indikator maupun secara keseluruhan. Adapun yang pertama, disajikan hasil analisis *pretest* untuk setiap indikator dari angket motivasi belajar dapat dilihat pada grafik berikut ini:

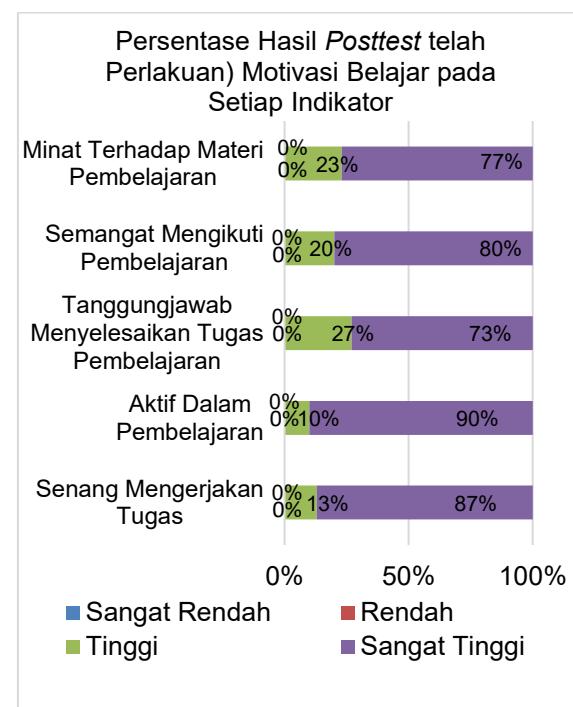


**Grafik 1 Persentase Hasil Pretest (Sebelum Perlakuan) Motivasi Belajar pada Setiap Indikator**

Data hasil *pretest* pada Grafik 1 terlihat bahwa indikator minat, semangat, aktif, dan senang menunjukkan motivasi belajar yang rendah karena didominasi oleh kategori rendah. Diantara indikator

tersebut, indikator senang mengerjakan tugas menjadi indikator yang paling rendah. Sementara itu, terdapat satu indikator yang dominan berada pada kategori tinggi, yaitu tanggung jawab menyelesaikan tugas. Namun, selisih antara kategori tinggi dan rendah tidak berbeda jauh, sehingga masih terdapat cukup banyak respon siswa yang berada pada kategori rendah. Dengan demikian, motivasi belajar siswa sebelum perlakuan (*pretest*) masih tergolong rendah.

Selanjutnya, persentase hasil *posttest* dari angket motivasi belajar untuk setiap indikator dapat dilihat pada grafik berikut ini:



**Grafik 2 Persentase Hasil Posttest (Setelah Perlakuan) Motivasi Belajar pada Setiap Indikator**

Berdasarkan Grafik 2 hasil *posttest*, terlihat bahwa seluruh indikator mengalami perubahan ke arah yang lebih tinggi. Diantara Indikator yang ada, indikator aktif dalam pembelajaran menunjukkan persentase tertinggi yakni mencapai 90% pada kategori sangat tinggi. Tingginya persentase tersebut mencerminkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Adhiono (2021) bahwa media berbentuk aplikasi yang dihasilkan oleh *smart apps creator* (SAC) memiliki fitur interaktif berupa respon dan feedback langsung. Fitur tersebut membuat siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi merangsang siswa untuk turut terlibat dalam pembelajaran.

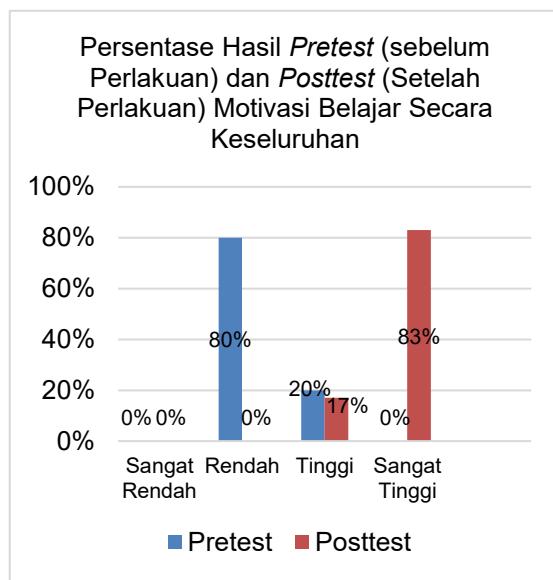
Adapun indikator senang mengerjakan tugas yang menjadi indikator terlemah sebelum diberikan perlakuan, namun setelah diberikan perlakuan juga menunjukkan perubahan cukup baik hingga 87% di kategori sangat tinggi. Perubahan ini terjadi karena siswa dapat menguji pemahamannya dengan cara yang menyenangkan, melalui fitur kuis

interaktif yang ada dalam media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC). Khotimah, et al., (2023), menyatakan bahwa media berbasis *smart apps creator* (SAC) tidak hanya menyajikan materi yang menarik, tetapi juga dilengkapi kuis interaktif yang mampu membuat siswa tidak mudah bosan dan terus termotivasi untuk bergerak mengerjakan tugas yang diberikan.

Sementara itu, indikator yang menunjukkan persentase terendah pada kategori sangat tinggi adalah tanggung jawab menyelesaikan tugas. Indikator ini sudah didominasi kategori tinggi sebelum perlakuan dan setelah perlakuan berubah menjadi 73% pada kategori sangat tinggi. Walaupun persentasenya relatif kecil dibandingkan dengan indikator lainnya, namun tetap menunjukkan adanya perubahan positif dari kategori tinggi ke kategori sangat tinggi.

Adanya perubahan motivasi belajar siswa pada setiap indikator mencerminkan bahwa meskipun persentasenya bervariasi, tetapi seluruh indikator yang diukur tetap mengalami perubahan positif ke arah yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan. Kemudian, jika dihitung

secara keseluruhan maka diperoleh hasil sebagai berikut:



**Grafik 3 Persentase hasil *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar secara Keseluruhan**

Secara keseluruhan, motivasi belajar siswa juga menunjukkan adanya perubahan. Dari kategori rendah menjadi kategori sangat tinggi setelah diberikan perlakuan. Fahri (2022) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) mampu menarik perhatian siswa yang pada akhirnya menimbulkan perubahan motivasi

belajar siswa ke arah yang lebih tinggi atau baik.

Analisis statistik deskriptif memberikan gambaran bahwa terjadi perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Namun, untuk memastikan apakah perubahan tersebut mencerminkan adanya pengaruh terhadap motivasi belajar siswa, maka akan ditindaklanjuti dengan analisis menggunakan statistik inferensial.

#### b. Statistik inferensial

Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis menggunakan uji *non parametrik* yaitu *wilcoxon signed rank* karena jenis data termasuk data ordinal dan disesuaikan dengan desain penelitian yang digunakan. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1 Hasil Uji Statistik Inferensial *Wilcoxon Signed Ranks***

| Data                                       | Nilai Z <sub>hitung</sub> | Nilai Asym p.Sig (2-tailed) | Ket.  |
|--|---------------------------|-----------------------------|---|
| Pretest dan Posttest Kelas IV (Eksperimen) | -4.785                    | 0.001                       | 1. 4.785 > 1.96 = H <sub>1</sub><br>Diterima<br>2. 0.001 < 0.05 = H <sub>1</sub><br>Diterima (Signifikan) |

Sumber: SPSS Versi 27

Hasil analisis menggunakan uji *wilcoxon signed rank*, diperoleh nilai  $Z_{hitung}$  lebih besar dari  $Z_{tabel}$  ( $4.785 > 1.96$ ) dan nilai signifikansi *asymp.Sig.* (2-tailed) lebih kecil dari 0.05 ( $0.001 < 0.05$ ), maka hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan. Motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC).

Terjadinya perubahan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti (2023) yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa mengalami perubahan ke arah yang lebih tinggi setelah siswa menggunakan media berbasis *smart apps creator* (SAC) dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, adanya perubahan motivasi belajar siswa disebabkan karena adanya perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC). Oleh karena itu, dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) berpengaruh terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV di SD Negeri Doja, Kabupaten Gowa.

Adanya pengaruh tidak hanya terlihat dari pengukuran angket motivasi belajar tetapi diperkuat oleh persepsi siswa itu sendiri terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) yang telah digunakan. Maka dari itu, berikut ini akan dijelaskan mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC).

## 2. Persepsi Siswa Kelas IV SD Negeri Doja Kabupaten Gowa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dalam Pembelajaran IPAS

Persepsi siswa diperoleh melalui penyebaran angket persepsi yang diberikan setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi JEKO. Aplikasi JEKO adalah nama aplikasi yang berperan sebagai media pembelajaran yang telah dibuat melalui platform *smart apps creator* (SAC). Data hasil angket persepsi dianalisis menggunakan statistik

deskriptif kemudian disajikan dalam bentuk persentase untuk setiap indikator maupun secara keseluruhan.

Adapun hasil analisis dari angket persepsi siswa kelas IV terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) dalam pembelajaran IPAS untuk setiap indikator dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2 Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator (SAC) pada Setiap Indikator**

| Indikator                         | Kategori Persepsi |      |             |            |
|-----------------------------------|-------------------|------|-------------|------------|
|                                   | Sangat Baik       | Baik | Kurang Baik | Tidak Baik |
| Kemudahan Pengoperasian Media     | 74%               | 23%  | 3%          | 0%         |
| Kejelasan Tampilan Materi         | 70%               | 30%  | 0%          | 0%         |
| Daya Tarik Media                  | 77%               | 23%  | 0%          | 0%         |
| Peningkatan Pemahaman Materi      | 64%               | 33%  | 3%          | 0%         |
| Interaktivitas dalam Pembelajaran | 73%               | 27%  | 0%          | 0%         |

Hasil analisis pada Tabel 2, menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) pada setiap indikator tergolong positif.

Pada indikator kemudahan penggunaan media, respon siswa dominan berada pada kategori sangat baik dan baik, sementara itu, pada kategori kurang baik relatif sedikit. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa dapat mengakses materi tanpa kesulitan. Sebagaimana dikemukakan oleh Azizah (2020) bahwa media berbentuk aplikasi yang dihasilkan oleh *smart apps creator* (SAC) mudah dioperasikan. Siswa dapat menjelajahi konten pembelajaran dengan lancar, sehingga media ini dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya pada indikator kejelasan tampilan materi, respon terbanyak juga masuk dalam kategori sangat baik dan disusul dengan kategori baik, tanpa adanya respon yang berada pada kategori kurang baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penyajian materi dalam media tampak jelas, siswa tidak kesulitan membaca materi membuat mereka fokus dalam belajar. Temuan tersebut didukung oleh Azizah (2020) yang menyatakan bahwa keleluasaan dalam menyesuaikan tampilan dan isi materi, membuat materi dalam media lebih jelas dan mudah dibaca.

Selanjutnya, indikator daya tarik media, yang memperoleh persentase tertinggi diantara indikator lainnya. Dimana respon siswa cenderung berada pada kategori sangat baik dan baik serta tidak ada yang berada pada kategori kurang baik. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa tertarik dan nyaman saat belajar menggunakan media yang dihasilkan oleh *smart apps creator* (SAC). Anwar (2022) menyatakan bahwa *smart apps creator* (SAC) mampu menyajikan konten pembelajaran yang beragam, sehingga mendorong ketertarikan siswa untuk belajar.

Indikator selanjutnya adalah peningkatan pemahaman materi yang juga memperoleh respon terbanyak pada kategori sangat baik, diikuti pada kategori baik, sedangkan kategori kurang baik tergolong rendah. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Sebagaimana pendapat Amalia (2022) bahwa media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) dapat meningkatkan pemahaman siswa karena terdapat contoh nyata dari isi materi dan dapat diakses secara berulang.

Terakhir pada indikator interaktivitas dalam pembelajaran,

ditemukan dominan respon siswa berada pada kategori sangat baik dan disusul dengan kategori baik, Hasil tersebut mencerminkan bahwa mereka termotivasi untuk terlibat dan aktif dalam pembelajaran. Temuan ini selaras dengan pendapat Wardhani (2021) bahwa fitur-fitur yang ada dalam media berbentuk aplikasi yang dihasilkan oleh *smart apps creator* (SAC) memberikan pengalaman belajar yang lebih responsif dan bermakns, sehingga mendorong motivasi siswa untuk berpartisipasi dan antusias selama proses pembelajaran.

Persepsi siswa pada setiap indikator yang diukur memperoleh persepsi yang mengarah pada arah yang positif. Maka selanjutnya, berikut ini disajikan persepsi siswa secara keseluruhan.

**Tabel 3 Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator (SAC) secara Keseluruhan**

| Kategori Persepsi Siswa | Frekuensi | Persentase |
|-------------------------|-----------|------------|
| Sangat Baik             | 23        | 77%        |
| Baik                    | 7         | 23%        |
| Kurang Baik             | 0         | 0%         |
| Tidak Baik              | 0         | 0%         |

Secara keseluruhan, persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps*

*creator* (SAC) juga berada pada kategori sangat baik (77%) dan kategori baik (23%), sehingga menunjukkan secara keseluruhan persepsi siswa cenderung berada pada arah yang positif.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Desain penelitian yang digunakan hanya berupa *pretest* dan *posttest*, tanpa adanya kelompok pembanding sehingga temuan yang diperoleh masih bersifat terbatas. Pada penelitian ini, hanya difokuskan pada pengaruh terhadap motivasi belajar, tidak menjangkau pada hasil belajar siswa secara langsung. Sehingga masih diperlukan gambaran yang lebih menyeluruh.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji statistik inferensial menggunakan uji *wilcoxon signed rank* dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Doja Kabupaten Gowa. Kemudian, diperkuat dengan persepsi siswa terhadap penggunaan media

pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) yang tergolong positif, dimana respon siswa berada pada kategori sangat baik (77%) dan baik (23%). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *smart apps creator* (SAC) mampu memengaruhi motivasi belajar siswa dengan menarik perhatian siswa, meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, penyajian materi dalam media jelas serta mudah dioperasikan. Saran bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan platform *smart apps creator* (SAC) dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dan dapat memanfaatkan media tersebut secara lebih optimal terutama dalam pembelajaran IPAS agar motivasi siswa dalam belajar dapat tetap tumbuh. Dan bagi peneliti yang serupa, diharapkan menggunakan cakupan yang berbeda, baik dari segi desain penelitian, materi, mata pelajaran, tingkatan kelas, maupun variabel lain seperti hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis, agar dapat memberikan gambaran lebih luas mengenai dampak media ini dalam memengaruhi kualitas pembelajaran.

---

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adhiono, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator 3 Pada Mata Pelajaran Pjok Di Masa Pandemi Covid 19. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiany, H., (2024). *Media Pembelajaran Interaktif*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amalia, S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya. *Jurnal Biology Education*, 10(2), 26–37. <https://doi.org/10.32672/jbe.v10i2.4988>
- Anwar, R., et al. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Makassar: CV Tohar Media.
- Apriyanti, N., Sumaryati, S., & Muchsini, B. (2022). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantu Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan (JPPAK)*, 3(1), 46–566. <https://doi.org/10.20961/jppak.v3i1.84576>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan Global warming. *Makalah*. Disajikan Dalam Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa, Surabaya: 17 Oktober 2020.
- Dauly, N. I., Wuryani, M. T., & Muslim, R. I. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS Kelas V SDN Wonokerso. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 11(1), 211-222.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (SAC) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah di SMAIT Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(1), 200-209.
- Hendrizal. (2021). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 4(2), 44-53. <https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/57>
- Hikmah, K. M., & Alwi, M. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Di SD Negeri 1 Kembang Sari. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 233-243. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/100>

- hp/pendas/article/view/18881/957  
9
- Khotimah, H., Nawir, M., & Ayu, S. (2023). Pengaruh Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Terhadap Minat Belajar IPA Terpadu Siswa di SMPN 2 Bontomarannu Kabupaten Gowa. *Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 64–75.
- Lagili, I. L., Moonti, U., & Mahmud, M. (2019). Identifikasi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Program Studi S1 Pendidikan Ekonomi Angkatan 2015 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. *Jambura Economic Education Journal*, 1(1), 15–29. <https://doi.org/10.37479/jeej.v1i1.2082>
- Nurfaizah, S., & Oktavia, P. (2020). Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Di MI Nurul Hikmah. *As-Sabiqun : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 43-49. <https://doi.org/10.36088/assabiqu.n.v2i1.621>.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.* (2021). Jakarta: Pemerintah Pusat.
- Sanjaya, H., Misdalina., & Suryani, I. (2023). Analisis Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sunggutan. *Journal On Education*, 5(3), 7674-7682. <http://jonedu.org/index.php/jjoe>
- Wardhani, D. K. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis SAC (Smart Apps Creator) Sebagai Media Pembelajaran Fisika Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Skripsi*. Bandar Lampung: Fakultas Tabiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.