

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS SMART APPS CREATOR (SAC) TERHADAP MINAT  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS V SD NEGERI 1 ENREKANG**

Mujahidah Suhardi<sup>1</sup>, Hamzah Pagarra<sup>2</sup>, Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien<sup>3</sup>

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

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

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

<sup>1</sup>mujahidahsuhardi952@gmail.com,

<sup>2</sup>hamzah.pagarra@unm.ac.id, <sup>3</sup>bhakti@unm.ac.id,

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effect of using interactive learning media based on Smart Apps Creator (SAC) on the learning interest of fifth-grade students at SD Negeri 1 Enrekang. This study was based on initial observations indicating that students dislike mathematics lessons due to the abstract concepts often considered difficult to understand, as well as the uninteresting presentation of material using conventional learning methods, indicating low learning interest. Using a quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design, this study involved all fifth-grade students at SD Negeri 1 Enrekang. The study sample consisted of 25 students from class VA as the control class and 25 students from class VB as the experimental class, selected using a purposive sampling technique. Data collection was conducted using a learning interest questionnaire and an observation sheet on the implementation of the SAC media. Data analysis was conducted descriptively and inferentially. The results showed that (1) The implementation of the SAC media in the experimental class was very successful, with a significant increase in observations from “good” to “very good”. (2) The learning interest of students in the experimental class was significantly higher than that of the control class, as evidenced by posttest scores showing a greater number of students in the very high category in the experimental class. (3) There was a positive and significant effect of the use of SAC media on student learning interest, with a probability value of less than 0.05, indicating a clear difference between classes using SAC media and those not. This study concludes that interactive learning media based on Smart Apps Creator is effective in increasing student learning interest in Mathematics.*

*Keywords: interactive learning media based on smart apps creator, learning interest, mathematics*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Enrekang dalam mata pelajaran Matematika. Studi ini didasari oleh observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa tidak suka dengan pelajaran matematika dikarenakan konsep matematika yang abstrak seringkali dianggap sulit untuk dipahami, serta penyajian materi yang kurang menarik dengan metode pembelajaran konvensional, yang mengindikasikan rendahnya minat belajar. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment* tipe *nonequivalent control group design*, penelitian ini melibatkan populasi seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Enrekang. Sampel penelitian terdiri dari 25 siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan 25 siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen, dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar dan lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media SAC. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Implementasi media SAC pada kelas eksperimen berlangsung sangat baik, dengan peningkatan signifikan dalam observasi dari kategori “baik” menjadi “sangat baik”. (2) Minat belajar siswa kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dibuktikan dengan nilai *posttest* yang menunjukkan lebih banyak siswa di kategori sangat tinggi pada kelas eksperimen. (3) Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media SAC terhadap minat belajar siswa, dengan nilai probabilitas kurang dari 0,05, mengindikasikan perbedaan yang jelas antara kelas yang menggunakan media SAC dan yang tidak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

**Kata Kunci:** media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator*, minat belajar, matematika

### **A. Pendahuluan**

Matematika merupakan disiplin ilmu yang mengkaji tentang pola, struktur, dan hubungan logis secara abstrak untuk membangun kerangka berpikir sistematis serta kemampuan pemecahan masalah yang esensial dalam berbagai aspek kehidupan. Di tingkat sekolah dasar, matematika

berfungsi sebagai instrumen kognitif untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif siswa. Pendidikan matematika harus mengutamakan kompetensi literasi dan numerasi, sehingga pembelajaran perlu dirancang secara inovatif agar siswa memahami konsep dasar, bukan

hanya sekadar menghafal rumus (Oktavia & Hidayati, 2022).

Matematika sering dianggap menakutkan dan membosankan oleh siswa sekolah dasar, menjadikannya pelajaran yang kurang diminati. Persepsi negatif ini disebabkan oleh sifat abstrak matematika, banyaknya rumus, dan kurangnya keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan survei PISA 2022 menunjukkan 67% siswa tidak menyukai matematika, sejalan dengan hasil observasi awal di SD Negeri 1 Enrekang yang diperoleh informasi bahwa 60% siswa tidak suka pelajaran matematika karena merasa materi matematika kurang menarik dan sulit dipahami, serta mengalami kecemasan yang menghambat interaksi dalam pembelajaran.

Rendahnya minat belajar di kalangan siswa sekolah dasar disebabkan oleh faktor internal seperti kurangnya kebiasaan dan motivasi belajar, serta kesulitan dalam memahami materi. Faktor eksternal meliputi penggunaan telepon genggam untuk permainan, kurangnya variasi sumber buku, dan metode pembelajaran yang monoton. Selain itu, lingkungan belajar yang tidak mendukung, termasuk fasilitas

yang kurang memadai dan perhatian orang tua yang minim, memperparah situasi ini di tingkat sekolah dasar (Sari et al., 2021).

*Smart apps creator* menunjukkan relevansi yang tinggi dalam pembelajaran matematika khususnya di tingkat sekolah dasar sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Implementasi SAC dalam pembelajaran matematika di SD menunjukkan validitas yang baik dan secara signifikan membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa termasuk dalam kemampuan pemecahan masalah siswa, serta literasi ilmiah dan motivasi belajar, terutama dalam materi bilangan bulat dan pecahan (Elviana & Julianto, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji topik serupa, namun masih terdapat keterbatasan dalam konteks, pendekatan, maupun sasaran yang diteliti. Dalam penelitian Handayani & Zainil (2023) hanya menguji media SAC pada siswa kelas IV sehingga efektivitasnya pada kelas V belum diketahui. Kemudian, penelitian oleh Hidayat & Mulyawati, (2022) hanya fokus pada kelayakan media tanpa mengukur minat atau

motivasi siswa. Selain itu, Adelia et al., (2023) dalam penelitiannya fokus pada hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar matematika pada siswa kelas V namun tidak mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran. Sedangkan, penelitian oleh Nurfaeda & Kurnia, (2025) hanya menunjukkan minat belajar pada matematika di kelas V tergolong baik dipengaruhi oleh beberapa faktor tanpa menyentuh aspek penggunaan media interaktif.

Belum ada penelitian yang mengevaluasi secara khusus pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis SAC terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V. Dengan demikian, penelitian ini akan mengisi kesenjangan dalam literatur, memberikan bukti empiris yang lebih terfokus pada bagaimana teknologi spesifik seperti SAC dapat secara efektif menumbuhkan aspek afektif penting dalam pembelajaran matematika yang akhirnya dapat mendukung peningkatan prestasi secara holistik.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

pembelajaran dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 1 Enrekang”.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan desain *quasi eksperimental* bentuk *nonequivalent control group design*. Jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu 50 siswa. Teknik penarikan sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan Teknik *purposive sampling* dipilih karena anggota populasi yang tergabung dari dua kelas yaitu VA dan VB dimana kelas memiliki minat belajar yang sama. Oleh karena itu tidak ada perbedaan tersebut, sehingga dapat ditetapkan kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dan angket minat belajar yang diberikan kepada siswa pada saat

pelaksanaan *pretest* dan *posttest* dilakukan. Kemudian data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial yang diolah menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS (*Statistical Package for Social Science Version 25*).

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Hasil Penelitian

##### a. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 1 Enrekang

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* pada mata pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Enrekang yang disajikan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran SAC yang dilaksanakan pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Sebelum proses pembelajaran dilakukan pemberian *pretest* pada pertemuan pertama sedangkan pada pertemuan kedua dan ketiga pemberian perlakuan (*treatment*)

berupa penggunaan media pembelajaran SAC dan selanjutnya pada pertemuan terakhir dilanjutkan dengan pemberian *posttest* kepada siswa.

**Tabel 1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator***

| Lembar Observasi Guru        | Kelas Eksperimen |               |
|------------------------------|------------------|---------------|
|                              | Pertemuan n 1    | Pertemuan n 2 |
| Skor Perolehan/Skor Maksimal | 43/60            | 58/60         |
| Persentase                   | 71,6%            | 96,6%         |
| Kategori                     | Baik             | Sangat Baik   |

Berdasarkan tabel 1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator*, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan signifikan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama, pencapaian pembelajaran mencapai 71,6% (kategori baik), sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 96,6% (kategori sangat baik). Peningkatan ini menunjukkan perkembangan pemahaman dan minat siswa dalam menggunakan media tersebut, dengan partisipasi yang lebih aktif. Secara keseluruhan, integrasi media ini tidak hanya mendukung pemahaman konseptual

tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa, yang penting dalam pembelajaran abad ke-21.

### **b. Minat Belajar Siswa pada Mata Peajaran Matematika Kelas V SD Negeri 1 Enrekang**

*Pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran awal tentang minat belajar siswa sebelum pemberian perlakuan (*treatment*). Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dalam proses pembelajarannya sedangkan kelas kontrol berupa metode pembelajaran konvensional yang mengandalkan buku cetak. Deskripsi hasil *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2 Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol**

| Statistik Deskriptif | Nilai Statistik  |               |
|----------------------|------------------|---------------|
|                      | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
| Jumlah sampel        | 25               | 25            |
| Nilai terendah       | 40               | 40            |
| Nilai tertinggi      | 49               | 47            |
| Rata – rata (Mean)   | 44,32            | 43,88         |
| Rentang (Range)      | 9                | 7             |
| Standar deviasi      | 2,376            | 1,943         |
| Varians              | 5,643            | 3,777         |

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan pada tabel 2 Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol, bahwa siswa di kelas eksperimen maupun dikelas kontrol berjumlah sama yaitu 25 siswa, namun hal tersebut tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap kondisi awal minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata (mean) kelas eksperimen sebesar 44,32 dan nilai rata-rata (mean) kelas kontrol sebesar 43,88 yang hanya berbeda 0,44 saja. Selain itu, nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan data kelas eksperimen. Sedangkan untuk persentase data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3 Distribusi Frekuensi dan Persentase *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol**

| Sk or | Kategori | Frekuensi | Nilai Statistik |
|-------|----------|-----------|-----------------|
|-------|----------|-----------|-----------------|

|               |                  | Eksp<br>erim<br>en | Ko<br>ntr<br>ol | Eksp<br>erim<br>en | Ko<br>ntr<br>ol |
|---------------|------------------|--------------------|-----------------|--------------------|-----------------|
| 69–<br>80     | Sangat<br>Tinggi | 0                  | 0               | 0                  | 0               |
| 57–<br>68     | Tinggi           | 0                  | 0               | 0                  | 0               |
| 45–<br>56     | Cukup            | 13                 | 10              | 52%                | 40<br>%         |
| 33–<br>44     | Rendah           | 12                 | 15              | 48%                | 60<br>%         |
| 20–<br>32     | Sangat<br>Rendah | 0                  | 0               | 0                  | 0               |
| <b>Jumlah</b> |                  | 25                 | 25              | 100<br>%           | 10<br>0<br>%    |

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa kondisi awal minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Enrekang sebelum pemberian perlakuan didominasi oleh siswa yang memiliki minat belajar siswa dengan kategori cukup pada kelas eksperimen dan kategori rendah pada kelas kontrol. Sebelum pemberian perlakuan (*treatment*), tidak satupun siswa dengan kemampuan dalam kategori tinggi maupun sangat tinggi. Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen dan

kelas kontrol lebih didominasi oleh siswa yang terkategori rendah.

*Posttest* kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran akhir tentang minat belajar siswa setelah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* dalam proses pembelajarannya. Deskripsi hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4 Deskripsi Hasil *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol**

| Statistik<br>Deskriptif | Nilai Statistik     |                  |
|-------------------------|---------------------|------------------|
|                         | Kelas<br>Eksperimen | Kelas<br>Kontrol |
| Jumlah sampel           | 25                  | 25               |
| Nilai terendah          | 73                  | 65               |
| Nilai tertinggi         | 80                  | 70               |
| Rata – rata<br>(Mean)   | 76,92               | 67,88            |
| Rentang<br>(Range)      | 7                   | 5                |
| Standar<br>deviasi      | 1,868               | 1,453            |
| Varians                 | 3,493               | 2,110            |

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Sesuai dengan tabel 4 menunjukkan adanya perbedaan kondisi minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata (mean) kelas eksperimen sebesar 76,92 yang lebih tinggi daripada nilai rata-rata (mean) kelas kontrol sebesar 67,88. Selain itu, nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan data kelas kontrol. Sedangkan untuk persentase data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 5 Distribusi Frekuensi dan Persentase *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol**

| Skor          | Kategori      | Frekuensi  |         | Nilai Statistik |         |
|---------------|---------------|------------|---------|-----------------|---------|
|               |               | Eksperimen | Kontrol | Eksperimen      | Kontrol |
| 69–80         | Sangat Tinggi | 25         | 9       | 100 %           | 36 %    |
| 57–68         | Tinggi        | 0          | 16      | 0               | 64 %    |
| 45–56         | Cukup         | 0          | 0       | 0               | 0       |
| 33–44         | Rendah        | 0          | 0       | 0               | 0       |
| 20–32         | Sangat Rendah | 0          | 0       | 0               | 0       |
| <b>Jumlah</b> |               | 25         | 25      | 100 %           | 100 %   |

Berdasarkan analisis tabel 5 yang menyajikan distribusi frekuensi dan persentase skor minat belajar siswa pada *posttest*, teridentifikasi adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbedaan ini diamati pada minat belajar siswa Kelas V SD Negeri 1 Enrekang dalam mata pelajaran matematika setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen menunjukkan dominasi siswa dengan kategori minat belajar sangat tinggi. Ini mengindikasikan bahwa perlakuan (*treatment*) yang diberikan pada kelompok ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa secara substansial. Sebaliknya, pada kelas kontrol meskipun ada peningkatan, dan terdapat beberapa siswa pada kategori sangat tinggi, namun kategori minat belajar lebih didominasi oleh siswa yang terkategori tinggi. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa nilai pada kelas eksperimen memiliki minat belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, maka ada perbedaan sesudah diberikan perlakuan.

### **c. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 1 Enrekang**

Uji normalitas merupakan salah satu prasyarat uji hipotesis



parametrik. Uji normalitas dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas data disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 6 Hasil Uji Normalitas**

| Data              |       | Taraf Signifikansi |
|-------------------|-------|--------------------|
| N-Gain Eksperimen | Kelas | 0,462              |
| N-Gain Kontrol    | Kelas | 0,377              |

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan nilai taraf signifikasi lebih besar dari 0,05. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi data N-Gain sebesar  $0,462 > 0,05$  yang berarti data berdistribusi normal. Sedangkan, pada kelas kontrol nilai signifikansi data N-Gain sebesar  $0,377 > 0,05$  yang berarti data berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel yang

digunakan yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas data yang telah dikumpulkan disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas**

| Data                                      |  | Nilai Probabilitas |
|-------------------------------------------|--|--------------------|
| N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol |  | 0,001              |

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel 7 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data N-Gain pada penelitian ini bersifat tidak homogen (heterogen). Meskipun demikian, uji hipotesis tetap dapat dilanjutkan menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan penyesuaian pada varians yang tidak sama atau *Equal variances not assumed*.

Uji hipotesis dilakukan terhadap data N-Gain untuk mengetahui apakah peningkatan minat belajar kelas eksperimen secara

signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Mengingat data bersifat tidak homogen, maka pengambilan keputusan merujuk pada baris *Equal variances not assumed*. Hal ini diperbolehkan dalam statistik parametrik selama data tetap berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8 Hasil Uji *Independent Sample t-Test* Satu Arah Kanan**

| Data                                      | t    | df   | Nilai probabilitas Sig (2-tailed) |
|-------------------------------------------|------|------|-----------------------------------|
| N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 23,9 | 34,9 | 0,000                             |
|                                           | 20   | 68   |                                   |

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel 8 terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai N-Gain yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada minat belajarnya. Adapun nilai  $t_{hitung}$  sebesar 23,920 dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  yang taraf signifikansinya = 0,05 dan nilai df

= 34,968 diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,690. Maka  $t_{hitung}$  memiliki nilai lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $23,920 > 1,690$ ). Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* terhadap minat belajar siswa.

## 2. Pembahasan

### a. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 1 Enrekang

Pada pertemuan pertama proses pembelajaran dengan penggunaan media interaktif berbasis *smart apps creator* dikategorikan baik, hal tersebut dikarenakan sebagian besar indikator dalam pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik. Pada pertemuan kedua proses pembelajaran tergolong sangat baik dengan persentase keterlaksanaan meningkat dari pertemuan sebelumnya, hal ini dikarenakan

indikator keterlaksanaan lebih ditingkatkan dengan lebih memperhatikan kembali langkah-langkah penggunaan dengan melihat keterlaksanaan pembelajaran pertama yang menjadi bahan evaluasi pertemuan berikutnya. Sehingga, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran terlaksana dengan sangat baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hidayah, et al. (2023) yang menyatakan bahwa keterlaksanaan media pembelajaran dikatakan efektif jika didukung oleh respon positif dari guru dan siswa serta kepraktisan media dalam memfasilitasi interaksi di dalam kelas.

#### **b. Minat Belajar Siswa pada Mata Peajaran Matematika Kelas V SD Negeri 1 Enrekang**

Analisis deskriptif menunjukkan peningkatan signifikan minat belajar siswa pada kelas eksperimen mata pelajaran matematika setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator*

dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan ini disebabkan oleh perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini diperkuat oleh pendapat Amalia, et al. (2022) bahwa penggunaan media interaktif berbasis *smart apps creator* secara signifikan terbukti mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan minat belajar mereka secara keseluruhan.

Beberapa indikator minat belajar menunjukkan pencapaian yang sangat tinggi. Pada indikator perasaan termasuk dalam kategori sangat tinggi, dapat dilihat dari siswa yang menunjukkan antusiasme yang tinggi dan merasa nyaman mengikuti proses belajar melalui tampilan media yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Agustin, et al. (2025) bahwa minat adalah suatu rasa yang lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu kegiatan yang dilakukan dengan kesadaran diri sendiri dan diikuti dengan perasaan senang.

Pada indikator keterlibatan siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi, dapat dilihat dari siswa yang aktif berinteraksi dengan fitur-fitur interaktif dalam aplikasi serta merespons setiap stimulus

pembelajaran dengan cekatan. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Putri, et al. (2022) bahwa ketertarikan merupakan salah satu dimensi minat yang dapat diukur melalui kemauan siswa untuk mendalami materi lebih lanjut secara mandiri.

Pada indikator ketertarikan siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi, dapat dilihat dari siswa yang menunjukkan rasa ingin tahu yang besar untuk mengeksplorasi materi lebih dalam melalui aplikasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari, et al. (2022) mengemukakan bahwa minat merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran karena melahirkan motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar dengan serius dari awal sampai akhir.

Pada indikator perhatian siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi, dapat dilihat dari siswa yang mampu menjaga fokus dan konsentrasi secara penuh terhadap materi yang disajikan melalui media interaktif berbasis *smart apps creator* hingga akhir sesi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rakhmawati & Sulistianingsih (2020) bahwa siswa yang memiliki minat akan ditandai dengan mempunyai

kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari terus-menerus.

**c. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 1 Enrekang**

Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* terhadap minat belajar siswa dapat diketahui melalui uji *Independent Sampel t-Test* satu arah kanan. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic*, pada data N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap minat belajar siswa. Kedua uji tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki distribusi normal dan tidak homogen. Setelah melakukan kedua uji tersebut, tahap selanjutnya yaitu uji

hipotesis yang tetap diperbolehkan selama data tetap berdistribusi normal. Uji hipotesis menggunakan *uji independent sample t-test* satu arah kanan diperoleh nilai perbedaan minat belajar siswa, sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai probabilitas sebesar  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil minat belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* dalam proses pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator*.

Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V ini tidak terlepas dari kelebihan media

interaktif tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Maulidia & Muthi (2025) bahwa media interaktif *smart apps creator* mampu menarik perhatian siswa melalui penyajian yang konkret, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka karena pembelajaran menjadi tidak membosankan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut: (1) Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) pada kelas eksperimen dengan mata pelajaran Matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Enrekang berlangsung dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari peningkatan keterlaksanaan media SAC pada lembar observasi, dari kategori “baik” pada pertemuan pertama mejadi “sangat baik” pada pertemuan kedua. (2) Minat belajar siswa kelas eksperimen pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 1 Enrekanglebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar siswa kelas kontrol. Ini dibuktikan dengan nilai *posttest* yang

menunjukkan bahwa jumlah siswa pada kategori sangat tinggi di kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan kelas kontrol. (3) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 1 Enrekang. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media SAC dan kelas kontrol yang tidak menggunakannya, dengan nilai probabilitas kurang dari 0,05.

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis mengajukan saran sebagai berikut: (1) Bagi Kepala Sekolah: Diharapkan dapat memberikan apresiasi terhadap para guru yang mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga minat belajar siswa dapat meningkat yang salah satunya media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator*. (2) Bagi Guru: Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan praktis bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* sebagai salah satu alternatif untuk

pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. (3) Bagi Siswa: Diharapkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif, antusias, serta lebih fokus terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* dalam proses pembelajaran. (4) Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi dalam melakukan penelitian serta dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, V. A., Sa'adah, K. N. M., Damayanti, D. R., Banowati, E. N., Junianto, B., & Amaliyah, F. (2023). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri 1 Mijen. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(9), 1269–1275.
- Agustin, M. S., Kholis, N., Sumbawati, M. S., & Achmad, F. (2025). Literatur Review: Hubungan Antara Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 14(2), 113–118.
- Amalia, C., Alamsyah, T. P., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika

- Berbasis Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 265–275.
- Handayani, D., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*, 11(2), 291–303.
- Hidayah, N., Utami, R. E., & Albab, I. U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Smart Apps Creator untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 156–166.
- Hidayat, F., & Mulyawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator untuk Mata Pelajaran Matematika pada Materi Pecahan Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 111–120.
- Maulidia, I., & Muthi, I. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa SD. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 3(4), 10–24.
- Nurfaeda, P., & Kurnia, I. R. (2025). Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri Mekar Mukti 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 388–395.
- Oktavia, R. K., & Hidayati, F. H. (2022). Dampak Persepsi Siswa Terhadap Pelajaran Matematika pada Jenjang SMA. *Cendekia*, 16(2), 27–37.
- Putri, F. P., Nugroho, A. A., & Utami, R. E. (2022). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Yang Diterapkan pada School From Home (SFH). *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(4), 355–362.
- Rakhmawati, I., & Sulistianingsih, D. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbantuan Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Prosiding Seminar Edusainstech FMIPA UNIMUS 2020*, 4(10), 72–80.
- Sari, J. F., Karimah, N. I., & Ferdianto, F. (2022). Minat Belajar Siswa terhadap Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 4(1), 364–372.