

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* (SAC) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS

Adib Suhail Anwari <sup>1)</sup>, Muhammad Ilyas Marzuqi <sup>2)</sup> Ali Imron <sup>3)</sup> Hendri Prastiyono <sup>4)</sup>

1)2)3)4)Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator (SAC) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII di SMPN 35 Surabaya sekaligus mengkaji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dihasilkan berupa aplikasi pembelajaran interaktif pada materi *Kemajemukan Masyarakat Indonesia* yang dilengkapi dengan berbagai elemen pendukung, seperti gambar, video, animasi, evaluasi interaktif, serta sistem navigasi, dan dapat diakses melalui perangkat Android maupun HTML5. Kelayakan media dinilai melalui validasi ahli media, penilaian guru IPS, serta uji coba lapangan, dengan hasil yang menunjukkan bahwa media SAC termasuk dalam kategori sangat layak. Tanggapan siswa selama uji coba juga menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan memiliki penyajian materi yang jelas. Pengukuran peningkatan motivasi belajar dilakukan melalui angket sebelum dan sesudah penggunaan media, kemudian dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang menandakan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penggunaan media. Rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 51,42% menjadi 76,45%, dengan kenaikan sebesar 25,02%. Selain itu, hasil analisis N-gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,51 pada kategori sedang, dengan rentang 0,18–0,83, serta persentase N-gain rata-rata sebesar 51,17% yang mengindikasikan peningkatan kemampuan siswa secara umum pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator sangat layak digunakan, efektif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

**Kata kunci:** *Smart Apps Creator*, media interaktif, motivasi belajar, IPS, penelitian R&D, model ADDIE.

### Abstract

*This study was conducted to develop an interactive learning medium based on Smart Apps Creator (SAC) for Grade VIII Social Studies (IPS) at SMPN 35 Surabaya and to examine its feasibility and effectiveness in enhancing students' learning motivation. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The resulting product is an interactive learning application on the topic Diversity of Indonesian Society, equipped with supporting elements such as images, videos, animations, interactive evaluations, and a navigation system, and can be accessed via Android devices and HTML5 platforms. The feasibility of the media was assessed through expert validation, evaluations by Social Studies teachers, and field trials, with the results indicating that the SAC-based media falls into the "very feasible" category. Student responses during the trial also showed that the media is attractive, easy to use, and presents the material clearly. The improvement in students' learning motivation was measured using questionnaires administered before and after the use of the media and analyzed using a paired sample t-test. The analysis results showed a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), indicating a significant increase in learning motivation after the implementation of the media. The average learning motivation score increased from 51.42% to 76.45%, representing a gain of 25.02%. Furthermore, the N-gain analysis revealed an average N-gain value of 0.51 in the moderate category, with a range of 0.18–0.83, and an average N-gain percentage of 51.17%, indicating an overall moderate improvement in students' learning outcomes. Thus, it can be*

*concluded that the Smart Apps Creator–based interactive learning media is highly feasible, effective, and capable of enhancing Grade VIII students' learning motivation in Social Studies instruction.*

**Keywords:** *Smart Apps Creator, interactive media, learning motivation, Social Studies, R&D research, ADDIE model.*

**How to Cite:** Anwari, A. S, dkk. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol . 6 (No.1) 2026: halaman 137-146

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan berperan penting dalam membentuk kepribadian dan kemampuan individu melalui tahapan-tahapan yang sistematis dan terencana. Menurut John Dewey dalam (Arifin, 2020) pendidikan merupakan suatu proses yang memiliki tujuan untuk membentuk dan meningkatkan kemampuan fundamental, baik dalam aspek pemikiran maupun perasaan, yang berkaitan dengan sifat manusia dan individu pada umumnya. Pendidikan adalah sebuah proses internal yang ditujukan untuk mengubah sikap atau perilaku individu dalam hubungannya dengan lingkungannya, sehingga memudahkan perolehan pengalaman pada ranah kognitif, emosional, dan fisik (Nurhayati et al. 2020). Efektivitas proses pembelajaran bergantung pada kelancaran dan optimalnya berbagai unsur yang terlibat dalam proses belajar mengajar. Unsur-unsur tersebut meliputi guru, siswa, bahan ajar, model pembelajaran, metode, dan media. Di antara unsur – unsur tersebut, media pembelajaran adalah salah satu unsur yang sangat penting dan berpengaruh dalam kegiatan pendidikan.

Media pembelajaran mengacu pada alat atau materi apapun yang mengkomunikasikan pesan melalui berbagai saluran. Media pembelajaran bertujuan untuk melibatkan pemikiran, emosi, dan minat siswa, yang mendorong pengalaman belajar yang efisien yang memfasilitasi perolehan informasi baru dan membantu mencapai tujuan pendidikan secara efektif (Ani Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara bagi siswa, memungkinkan guru untuk menarik perhatian siswa, dan mencegah siswa merasa bosan atau jenuh selama proses pengajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi yang dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, jika komunikasi tidak jelas atau sulit dipahami siswa, efektivitas kegiatan belajar mengajar akan berkurang (Wulandari et al., 2023).

Peran media pembelajaran sangat besar karena dapat menunjang proses pembelajaran siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan memanfaatkan elemen visual dan interaktif yang menarik (Ali et al., 2024). Alat bantu belajar dapat memperbaiki hasil belajar siswa selain membangkitkan motivasi belajar (Miftahul Jannah et al., 2023). Pemanfaatan media pendidikan juga bisa memberikan efek yang besar terhadap pembelajaran siswa. Siswa akan lebih terpacu untuk belajar berkat media pembelajaran yang juga akan mendorong mereka untuk lebih banyak menulis, berbicara, dan berimajinasi (Nurfadhillah et al., 2021). Oleh karena itu, sinergi antara penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan keterlibatan aktif guru berperan krusial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna.

Motivasi belajar adalah keinginan atau alasan di balik hal yang mendorong seseorang untuk meraih tujuan. Menurut Mc Donald dalam (Rahman, 2021) pergeseran energi individu yang bermanifestasi sebagai timbulnya perasaan dan sikap untuk mencapai tujuan disebut sebagai motivasi. Berdasarkan sifatnya, motivasi terdapat dua bentuk, yakni motivasi intrinsik yang bersumber dari dalam individu, serta motivasi ekstrinsik yang dipicu oleh faktor eksternal (Rena Rismayanti et al. 2023). Timbulnya faktor pendorong dan kebutuhan esensial yang mempengaruhi jalannya proses belajar, tujuan masa depan, apresiasi dalam pembelajaran, suasana yang mendukung pembelajaran, dan keinginan untuk berprestasi merupakan beberapa contoh indikator tersebut (Nuryasana et al. 2020). Adapun besarnya pengaruh motivasi belajar, maka pendidik harus berusaha semaksimal mungkin untuk menginspirasi siswa untuk belajar (Yogi Fernando et al. 2024). Dengan demikian, sangat penting bagi pendidik untuk menciptakan kondisi belajar yang memotivasi dan memberi semangat.

Guru sebagai fasilitator sekaligus motivator telah melakukan berbagai upaya melalui penerapan strategi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Usaha tersebut mencakup penggunaan metode yang bervariasi, pemanfaatan sumber belajar yang relevan, serta pengelolaan kelas yang mendorong interaksi dan keterlibatan siswa. Namun, Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru IPS di SMPN 35 Surabaya, khususnya pada kelas 8i, diperoleh informasi bahwa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) telah menggunakan LCD proyektor, slide PowerPoint, serta buku sebagai media pembelajaran. Meskipun sesekali guru memakai PowerPoint, penggunaan buku masih lebih dominan. Namun, guru menilai bahwa media yang tersedia belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang mengantuk saat penjelasan berlangsung dan sikap siswa yang cenderung pasif selama pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang mampu menyajikan materi pelajaran secara menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah Smart Apps Creator (SAC), yaitu alat bantu belajar yang memungkinkan pengguna membuat konten pendidikan untuk komputer PC dan laptop atau perangkat Android yang mencakup gambar, video, animasi, dan musik untuk menginspirasi siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan (Syadida, 2022). Media digital interaktif terbaru untuk menghasilkan konten multimedia yang bisa dipasang pada smartphone Android dikenal dengan nama SAC (Mahuda et al., 2021). Dengan permasalahan

yang ada peneliti berupaya membuat bahan pembelajaran interaktif memanfaatkan media aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) yang memiliki banyak fitur menarik.

Memanfaatkan sumber belajar interaktif seperti aplikasi dan platform online, terbukti meningkatkan semangat belajar siswa, sesuai dengan penelitian oleh Elena Doxic. Penelitian ini mengkaji bagaimana motivasi siswa untuk belajar dalam pembelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui penggunaan sumber belajar berbasis Aplikasi, khususnya *Smart Apps Creator* (Doxic, 2023).

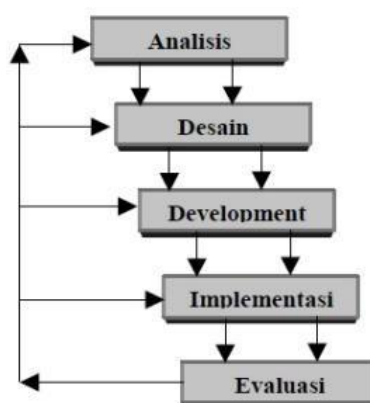
Urgensi penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, yang tercermin dari rendahnya partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Keadaan ini dapat berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Di tengah kemajuan teknologi digital, media pembelajaran interaktif seperti *Smart Apps Creator* menawarkan alternatif yang potensial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang visual, dinamis, dan responsif. Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan SAC terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengisi kesenjangan tersebut serta mendukung pembelajaran yang lebih adaptif dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

Dengan mempertimbangkan penjelasan tersebut, peneliti termotivasi untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “*Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran ips*”. Subjek penelitian ini adalah siswa SMPN 35 Surabaya yang mengikuti pembelajaran IPS.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) adalah pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji sejauh mana produk tersebut efektif (Muqdamien et al. 2021). Sejalan dengan penelitian (Prastiyono et al., 2021) Metode Research and Development digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut dalam pembelajaran .

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 35 Surabaya. Proses pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).



**Gambar 1 Model ADDIE**

*Sumber diadaptasi dari (Doxic, 2023)*

Perlakuan diterapkan di kelas VIII di SMPN 35 Surabaya, alasan diambil kelas tersebut karena motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih relatif rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari minimnya keterlibatan aktif siswa, rendahnya antusiasme, serta kecenderungan sikap pasif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengumpulan data menggunakan purposive sampling. Peneliti mengambil sampel sesuai kriteria yang sesuai. Sampel yang dipilih yaitu kelas VIII I siswa. Pemilihan kelas VIII I sebagai sampel didasarkan pada temuan observasi awal dan saran guru IPS yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas tersebut masih tergolong rendah, dengan karakteristik siswa yang

cukup mewakili kelas VIII secara umum. Selain itu, kondisi kelas dan jadwal pembelajaran dinilai mendukung pelaksanaan perlakuan secara efektif.

Validitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dievaluasi melalui penilaian ahli media dan ahli materi menggunakan angket berskala Likert lima tingkat. Data hasil penilaian dianalisis dengan indeks Aiken's V untuk menentukan tingkat kelayakan dan kesesuaian media. Selain itu, angket motivasi belajar diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan pengujian reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha berbantuan perangkat lunak SPSS guna memastikan konsistensi instrument (Arsi, 2021).

Pengujian efektivitas media pembelajaran menggunakan desain one group pretest–posttest. Data motivasi belajar siswa dikumpulkan melalui angket sebelum dan setelah penerapan media Smart Apps Creator. Peningkatan motivasi belajar dianalisis menggunakan uji paired sample t-test setelah data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, besarnya peningkatan motivasi belajar dihitung menggunakan uji Normalized Gain (N-Gain) untuk mengklasifikasikan tingkat efektivitas media secara kuantitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan pembahasan akan memberikan jawaban dari rumusan masalah dimana hasil berupa data pembahasan dari proses pengembangan media.

### **Proses pengembangan**

Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang memiliki serangkaian tahap yaitu :

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti terlebih dahulu melaksanakan wawancara di SMPN 35 Surabaya dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil wawancara menunjukkan beberapa temuan penting, khususnya pada pembelajaran IPS kelas VIII I. Dalam pelaksanaannya, guru telah memanfaatkan LCD proyektor serta sesekali menggunakan media berupa slide PowerPoint dan buku teks. Namun demikian, dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari guru masih lebih dominan menggunakan buku teks sebagai media utama. Guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan masih ditemukannya siswa yang mengantuk ketika pembelajaran berlangsung serta rendahnya keaktifan siswa, sehingga siswa cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan awal, diketahui bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih bervariasi, interaktif, dan tidak monoton agar dapat meningkatkan motivasi belajar di kelas. Di sisi lain, guru juga membutuhkan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta meningkatkan motivasi belajar, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator.

#### 2. Tahap Desain (*Design*)

*Smart Apps Creator* digunakan untuk memulai proses perancangan produk ini. Halaman utama, menu utama, menu materi, menu rangkuman, menu manfaat, menu evaluasi, menu refleksi dan menu referensi merupakan komponen utama media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Urutan komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Media Pembelajaran Smart Apps Creator

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap *development* menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator (SAC) yang dirancang untuk mendukung pembelajaran IPS kelas VIII, khususnya pada materi *Kemajemukan Masyarakat Indonesia*. Media pembelajaran yang dikembangkan telah disesuaikan dengan kebutuhan dengan guru berdasarkan hasil analisis sebelumnya, serta selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran IPS. Produk media yang dihasilkan berupa aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara mandiri maupun terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran interaktif berbasis SAC yang dikembangkan memiliki struktur penyajian yang sistematis, terdiri atas bagian pendahuluan, penyajian materi, latihan interaktif, dan evaluasi pembelajaran. Materi disajikan secara ringkas, padat, dan komunikatif sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep kemajemukan masyarakat Indonesia. Penyajian materi tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga diarahkan untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran, sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS pada ranah afektif.

Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen praktisi dan ahli media dari dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Surabaya kemudian untuk ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Surabaya. Validasi ini bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket berskala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat tidak baik. Data hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi selanjutnya dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V guna mengetahui tingkat validitas isi pada setiap butir instrumen. Hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi disajikan sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Perhitungan Aiken V**

Kriteria Validitas	Nilai V	Jumlah Butir	Keterangan
Valid Tinggi	$V \geq 0,80$	15 Butir	Valid
Valid Sedang	$0,60 \leq V < 0,80$	5 Butir	Valid
Total		20 Butir	Valid

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Uji coba kelompok kecil

Berdasarkan hasil pengujian validitas terhadap angket motivasi belajar siswa, sebagian besar butir pernyataan dinyatakan valid karena memiliki nilai *r* hitung yang lebih besar daripada *r* tabel, sehingga mampu mengukur indikator motivasi belajar yang telah ditetapkan. Namun demikian, butir pernyataan nomor 14 dinyatakan tidak valid karena nilai *r* hitung lebih kecil daripada *r* tabel, sehingga tidak digunakan dalam proses pengumpulan maupun analisis data. Dengan demikian, instrumen angket motivasi belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini hanya terdiri dari butir-butir pernyataan yang valid, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan benar-benar mencerminkan kondisi motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator*.

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas terhadap instrumen angket motivasi belajar siswa, diperoleh nilai Cronbach's Alpha yang melampaui batas minimal yang ditetapkan, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dengan tingkat konsistensi internal yang baik. Penghapusan butir pernyataan nomor 14 yang dinyatakan tidak valid tidak memengaruhi reliabilitas instrumen, bahkan meningkatkan konsistensi antarbutir pernyataan yang digunakan. Oleh karena itu, instrumen angket motivasi belajar siswa dapat dinyatakan layak dan andal sebagai alat pengumpul data dalam menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Uji Coba Lapangan

Dalam tahap uji coba ini, peneliti juga membagikan angket untuk menilai media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* kepada siswa dan guru ips. Untuk mengumpulkan data pada uji coba lapangan tersebut, peneliti menggunakan angket dengan skala Likert yang memiliki lima pilihan jawaban (sangat setuju, setuju, cukup setuju, kurang setuju, dan sangat tidak setuju). Dari hasil pengisian angket oleh siswa dan guru ips pada uji coba lapangan, diperoleh rekapitulasi data sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Coba Lapangan Kepada Siswa**

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Rerata Skor	Persentase dibulatkan	Kategori
1	Aspek media pembelajaran	2428	83,73	83%	Kuat/valid

**Tabel 3. Hasil Uji Coba Lapangan Kepada Guru IPS**

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Rerata Skor	Persentase dibulatkan	Kategori
1	Aspek media pembelajaran	100	100	100%	Sangat Kuat/valid

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Media yang telah melewati tahap implementasi kemudian masuk ke tahap evaluasi. Pada tahap ini, dilakukan penilaian untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran SAC mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi tersebut diukur dengan membandingkan hasil angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Angket yang digunakan berbentuk skala Likert dan terdiri dari 15 pernyataan. Uji prasyarat ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi ketentuan untuk dianalisis menggunakan teknik statistik. Tahapan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas. Hasil dari uji prasyarat analisis serta uji hipotesis dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

##### Uji Normalitas

Berdasarkan hasil olahan data dengan IBM SPSS Statistic 25 tentang uji normalitas dengan *Shapiro Wilk* diperoleh perhitungan Sig. Sebelum belajar  $0,157 > 0,05$  dan Sig. Sesudah belajar  $0,401 > 0,05$ . Karena Sig  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal.

##### Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil pengolahan data melalui program IBM SPSS 25 Statistic, diperoleh nilai *t* hitung yang diperoleh sebesar  $-15,086$  dengan *df* 28, sementara nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) tercatat  $0,000$ , yang jauh di bawah  $0,05$ . Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif *Smart Apps Creator*, sehingga media tersebut terbukti efektif dalam pembelajaran IPS kelas VIII I di SMPN 35 Surabaya.

##### Uji N-Gain

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap 29 responden, diperoleh bahwa nilai N-gain berada pada kisaran  $0,18$  hingga  $0,83$ , dengan rata-rata  $0,5117$  dan standar deviasi  $0,17009$ . Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan peserta termasuk dalam kategori sedang, dengan tingkat variasi yang juga berada pada level sedang. Jika dilihat dari persentase N-gain, peningkatan yang terjadi berada antara  $18,18\%$  hingga  $82,86\%$ , dengan rata-rata  $51,1701$  dan standar deviasi  $17,00879$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta mengalami peningkatan kemampuan pada kategori sedang.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dihasilkan memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP. Temuan ini memperkuat urgensi pemanfaatan media digital interaktif sebagai respons atas permasalahan pembelajaran IPS yang masih didominasi metode konvensional dan kurang mampu mendorong motivasi belajar peserta didik.

Hasil validasi ahli media dan ahli materi menempatkan media SAC pada kategori sangat layak, baik dari aspek tampilan visual, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, maupun tingkat interaktivitas. Media dirancang dengan memadukan teks ringkas, ilustrasi visual, video pembelajaran, animasi, serta kuis interaktif, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual (Oktariani, 2024). Kualitas visual dan navigasi yang baik terbukti berperan penting dalam menjaga perhatian dan konsentrasi siswa selama pembelajaran IPS berlangsung (Banks, 2015).

Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer) yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui saluran visual dan verbal secara terpadu (Rahayu et al., 2024). Media SAC memfasilitasi proses tersebut dengan menghadirkan representasi visual dan interaksi langsung, sehingga membantu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan keterlibatan afektif siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi IPS, tetapi juga merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.



Penelitian yang dilakukan oleh (Nuraida, Setiawan, & Yusnadi, 2025) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator (SAC) pada materi *Building Self-Identity in Diversity* memberikan hasil yang sangat positif terhadap kualitas pembelajaran. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media SAC yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan bahasa, serta dinilai sangat praktis oleh guru dalam penggunaannya. Selain itu, uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan media SAC, yang menandakan bahwa media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa pemanfaatan Smart Apps Creator sebagai media pembelajaran interaktif tidak hanya layak dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa dan kontekstual.

Penelitian (Doxic, 2023) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator yang dikembangkan melalui model ADDIE secara sistematis mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik setelah digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator terbukti efektif diterapkan pada berbagai mata pelajaran, seperti PAI-BP dan Informatika. Peningkatan motivasi belajar tersebut diketahui melalui perbandingan hasil pengukuran motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media, serta diperkuat oleh hasil angket respon siswa yang menunjukkan tingkat penerimaan dan ketertarikan yang tinggi terhadap media pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa tahap evaluasi memiliki peran yang sangat penting dalam siklus pengembangan media, karena berfungsi untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dilaksanakan secara sistematis melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator pada materi IPS. Media yang dikembangkan memadukan unsur multimedia dan interaksi pengguna sehingga sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Smart Apps Creator efektif dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, yang dibuktikan melalui uji paired sample t-test. Secara teoretis, efektivitas ini disebabkan oleh kemampuan media dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna. Capaian nilai N-gain berada pada kategori sedang, yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar secara wajar dan bertahap, mengingat motivasi dipengaruhi oleh berbagai faktor lain serta memerlukan proses adaptasi. Dengan demikian, media *Smart Apps Creator* layak digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, J., Annisa, A., Wasid, A., Rahmadani, K., Frictarani, A., & Dayurni, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart App Creator 3 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 144–150. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1843>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arifin, N. (2020). Pemikiran Pendidikan John Dewey. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 2(2), 168–183. <https://doi.org/10.47467/assyari.v2i2.128>
- Arsi, A. (2021). Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 1–8.
- Banks, J. A. (2015). *Cultural diversity and education: Foundations, curriculum, and teaching*. Routledge.
- Doxic, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai-Bp Kelas Xi Tkj 1 Di Smkn 2 Teluk Kuantan.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Definition Stage in the Four-D Model in Research &

- Development (R&D) Educational Teaching Aids Snakes and Ladders to Improve Science and Mathematics Knowledge of Children aged 5-6 Years. *Intersections*, 6(1), 23–33.
- Nuraida, Setiawan, D., & Yusnadi. (2025). Development of Interactive Learning Media Based on Smart Apps Creator To Improve Math Learning Outcomes in Elementary School. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 11(1), 76–87. <https://doi.org/10.36987/jpms.v11i1.7249>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Oktariani, D. (2024). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tari Tradisional. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14, 14–29.
- Prastiyono, H., Utaya, S., Sumarmi, S., Astina, I. K., Amin, S., & Aliman, M. (2021). Development of E-Learning, Mobile Apps, Character Building, and Outdoor Study (EMCO Learning Model) to Improve Geography Outcomes in the 21st Century. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(7), 107–122. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i07.21553>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar, (449).
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, (November), 289–302.
- Rismayanti, R., Rayhan, M. A., Adzim, Q. K. El, & Fatihah, L. A. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 251–261. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.742>
- Syadida, Q. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>