

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V DI SD N 1 SIDOREJO

Oleh

DHANAN WIJAYA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V, terdapat kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT, serta belum adanya penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi SAC (*Smart Apps Creator*) di SD Negeri 1 Sidorejo, Lampung Timur tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* versi 3 terhadap berpikir kreatif pada mata pelajaran Matematika peserta didik kelas V UPTD SDN 1 Sidorejo Tahun Ajaran 2025/2026. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi experimental dengan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 84 orang peserta didik dan sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan soal tes berpikir kreatif, observasi, dan dokumentasi. Uji prasyarat analisis data menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis berpikir kreatif menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* versi 3 terhadap berpikir kreatif pada mata pelajaran Matematika peserta didik kelas V UPTD SDN 1 Sidorejo Tahun Ajaran 2025/2026.

Kata kunci: Berpikir kreatif, *Smart apps creator*, Teknologi pembelajaran interaktif

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF INTERACTIVE LEARNING TECHNOLOGY USE ON CREATIVE THINKING OF GRADE V STUDENTS AT SD N 1 SIDOREJO

By

DHANAN WIJAYA

This research was motivated by the low creative thinking skills of fifth-grade students, the difficulties in creating IT-based learning media, and the lack of Smart Apps Creator (SAC) application in learning at SD Negeri 1 Sidorejo during the 2025/2026 academic year. The study aimed to determine the effect of interactive learning technology assisted by SAC version 3 on students' creative thinking in Mathematics. The researcher employed a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design, involving a population of 84 students selected through purposive sampling. Data were collected via creative thinking tests, observations, and documentation, while the analysis involved normality, homogeneity, and simple linear regression tests. The results showed that there was a significant influence of using Smart Apps Creator version 3 on the creative thinking skills of fifth-grade students at UPTD SDN 1 Sidorejo.

Keywords: Creative thinking, Smart apps creator, Interactive learning technology