

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua istilah, yaitu media dan pembelajaran. Secara bahasa, media berarti perantara atau sarana penghubung, sedangkan pembelajaran adalah suatu kondisi yang membantu seseorang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Rozie & Pratikno, 2023). Secara etimologis, istilah media berasal dari kata medium yang berarti perantara atau penghubung, yang dalam konteks pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik (Anwar & Neni, 2025). Sementara itu, Maryana dkk (2024), menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, sehingga dapat mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif serta menambah informasi baru bagi peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Heryana dkk., 2023). Selain itu, Ani dkk (2023), mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai

alat bantu, baik berupa fisik maupun nonfisik, yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar kegiatan pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien, serta mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan dari beberapa pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga berperan dalam menciptakan kegiatan belajar yang lebih efektif, efisien, dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik, meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, memfokuskan perhatian peserta didik, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran, namun implementasi media pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai permasalahan. Penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh media tradisional, seperti buku teks dan papan tulis, sehingga cenderung berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang bervariasi, minim interaksi dan kurang

mampu menarik minat serta motivasi peserta didik. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, cepat merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi (Wijaya dkk., 2025). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai sarana utama bagi guru. Menurut Wulandari & Septikasari (2025), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih aktif dan menarik, meningkatkan perhatian serta minat peserta didik, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, media juga dapat membantu efisiensi waktu pembelajaran karena penyampaian materi dapat dilakukan secara lebih singkat dan efektif.

Berikut beberapa manfaat media pembelajaran menurut Mohamad Miftah (2022) yaitu:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih terarah. Selain itu, media pembelajaran memudahkan guru dalam menyajikan materi secara sistematis dan terstruktur, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik sehingga kualitas proses pembelajaran dapat meningkat (Mohamad Miftah, 2022).

- 2) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, yaitu: dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami dan mengkaji materi yang dipelajari, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah (Wulandari & Septikasari, 2025).

Sedangkan Pasaribu (2022), mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran bagi kegiatan pembelajaran meliputi:

- 1) Media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik kegiatan belajar sehingga perhatian peserta didik lebih terfokus dan motivasi belajar mereka dapat tumbuh dengan lebih baik (Pasaribu, 2022).
- 2) Penggunaan media pembelajaran membantu penyampaian materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, sehingga peserta didik lebih mudah menguasai materi serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Titin dkk., 2023).
- 3) Media pembelajaran memungkinkan penerapan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan tidak hanya bergantung pada metode ceramah. Hal ini dapat mengurangi kejenuhan peserta didik selama pembelajaran serta membantu guru dalam mengelola proses pembelajaran secara lebih efektif (Novela dkk., 2024).
- 4) Media pembelajaran mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar melalui berbagai aktivitas, seperti

mengamati, mencoba, mempraktikkan, dan mendemonstrasikan materi yang dipelajari (Heriadi dkk., 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, sistematis, dan menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, serta meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi salah satu sarana yang dapat menunjang peningkatan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan kategori maupun karakteristiknya. Berikut adalah jenis-jenis media pembelajaran beserta contohnya menurut Nurdiana & Indriyani (2023):

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang menyampaikan informasi melalui unsur penglihatan, baik dalam bentuk gambar statis maupun gambar bergerak. Penggunaan media ini dapat membantu peserta didik memperoleh informasi secara lebih jelas,

menarik, dan mudah diingat. Contoh media visual antara lain gambar, poster, peta, animasi, video, diagram, grafik, *filmstrip*, dan film pendek (Imeldasari dkk., 2025).

2) Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang memanfaatkan unsur suara sebagai sarana penyampaian informasi. Melalui media ini, peserta didik memperoleh pengalaman belajar dengan mengandalkan kemampuan mendengar sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih baik. Contohnya antara lain rekaman suara, kaset, *CD*, dan *podcast* (Sartimah, 2025).

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media yang mengintegrasikan unsur suara dan gambar dalam penyajian materi pembelajaran. Kombinasi kedua unsur tersebut memungkinkan informasi disampaikan secara lebih lengkap, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video pembelajaran, presentasi, animasi, multimedia interaktif, dan *E-book* (Nadlir dkk., 2024).

4) Media Teks

Media teks merupakan media yang memberikan informasi dalam bentuk tulisan atau rangkaian kata-kata. Media ini memungkinkan materi disampaikan secara lebih rinci, sistematis, lengkap dan mendalam. Contoh media teks antara lain buku, modul,

jurnal, majalah, artikel, *E-book* dan brosur (Nurdiyana & Indriyani, 2023).

5) Media Realia

Media realia merupakan media pembelajaran yang menggunakan benda nyata atau objek asli sebagai sumber belajar. Penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga peserta didik dapat memahami konsep atau materi secara lebih konkret. Contohnya antara lain model, alat peraga, artefak, sampel, koleksi *museum*, dan berbagai objek nyata yang digunakan sebagai sumber belajar (Manai dkk., 2025).

6) Media Komputer dan Internet (Digital)

Media komputer dan internet merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana penyampaian materi. Media ini memberikan akses yang luas terhadap berbagai sumber informasi dan memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih fleksibel serta interaktif. Contohnya meliputi aplikasi pembelajaran, permainan edukatif, simulasi, video pembelajaran, tutorial interaktif, dan *e-book* (Yuniarti, Safarini, dkk., 2023).

Selain berdasarkan karakteristiknya, media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan berdasarkan indera yang digunakan dalam menerima informasi. Menurut J. W. Kusuma dkk (2023), jenis media pembelajaran berdasarkan indera penerima informasi terdiri atas:

1) Media Visual

Media visual hanya menggunakan indera penglihatan (mata) dalam proses penerimaan informasi. Dengan demikian, kemampuan peserta didik dalam mengamati objek yang disajikan sangat mempengaruhi keberhasilan penggunaan media ini. Contohnya yaitu buku, gambar, foto, majalah, koran, poster, lukisan, dan lain-lain (Widiastuti dkk., 2024).

2) Media Audio

Media audio hanya mengandalkan indera pendengaran (telinga) untuk menerima informasi. Dalam penggunaannya, peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas mendengarkan berbagai informasi yang disampaikan. Contoh media audio meliputi musik, alat musik, dan siaran radio (Nurdiyana & Indriyani, 2023).

3) Media Audio Visual

Media audio-visual melibatkan indera penglihatan serta pendengaran sekaligus. Hal ini memungkinkan peserta didik menerima informasi secara bersamaan dalam bentuk verbal maupun nonverbal sehingga materi lebih mudah dipahami (Nadlir dkk., 2024). Contohnya antara lain *film*, televisi, drama musikal, pementasan, dan video pembelajaran.

4) Multimedia

Multimedia merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, audio, video, dan media interaktif berbasis teknologi dalam satu proses pembelajaran. Penggunaan multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan sehingga materi dapat disajikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami (Rafika, 2024). Salah satu contoh penerapan multimedia adalah pemanfaatan internet dalam pembelajaran jarak jauh yang mengombinasikan berbagai jenis media untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar perlu dipilih secara cermat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam menentukan media yang akan digunakan, guru tidak hanya perlu memahami fungsi, manfaat, dan landasan penggunaannya, tetapi juga harus memiliki kemampuan untuk mengoperasikan media tersebut secara tepat.

Menurut Dina dkk (2025), terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang baik, yaitu meliputi:

1) Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, baik pada ranah kognitif, afektif,

maupun psikomotorik. Media bukan hanya membantu peningkatan kemampuan berpikir, tapi juga mempengaruhi sikap serta tindakan peserta didik. Pemilihan media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi, mengembangkan sikap, serta meningkatkan keterampilan yang diharapkan (Syarifuddin & Utari, 2022). Oleh sebab itu, media yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan kemampuan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2) Praktis, Fleksibel, dan Tahan Lama

Pemilihan media tidak selalu harus berorientasi pada penggunaan teknologi yang mahal. Media sederhana yang mudah diperoleh dan dimanfaatkan secara efektif sering kali lebih bermanfaat dibandingkan media yang kompleks. Selain mudah digunakan, media yang dipilih sebaiknya memiliki biaya yang terjangkau, dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama, dan fleksibel ketika diterapkan pada berbagai kondisi pembelajaran (Ritonga & Arsyad, 2024).

3) Kemampuan Guru dalam Menggunakan Media

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Oleh sebab itu, media yang dipilih hendaknya sesuai dengan keterampilan guru sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Penguasaan penggunaan media oleh

guru juga dapat menjadi contoh bagi peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran secara efektif (Syarifuddin & Utari, 2022).

4) Karakteristik Peserta Didik

Pemilihan media perlu mempertimbangkan kondisi dan karakteristik peserta didik, baik dari aspek psikologis, filosofis, maupun sosiologis. Media yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik akan lebih membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran dibandingkan media yang tidak sesuai dengan karakteristiknya (Dina dkk., 2025).

5) Ketersediaan Media

Ketersediaan media juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan. Meskipun suatu media dinilai sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat dimanfaatkan apabila tidak tersedia. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan media yang dapat diakses atau disediakan oleh sekolah. Jika tidak memungkinkan untuk membuat media baru, guru dapat memanfaatkan alternatif media yang tersedia untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran (Ritonga & Arsyad, 2024).

Sedangkan menurut Rumawatine (2023) menjelaskan bahwa kriteria atau prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Efektivitas

Media yang dipilih harus mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal serta memberikan manfaat nyata dalam proses pembelajaran (Amalia dkk., 2024).

2) Relevansi

Media pembelajaran perlu memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, kondisi peserta didik, serta waktu yang tersedia dalam pelaksanaan pembelajaran (Fansury dkk., 2021).

3) Efisiensi

Dalam memilih media, perlu dipertimbangkan aspek biaya, waktu, dan tenaga yang diperlukan. Media yang baik adalah media yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara optimal dengan penggunaan sumber daya yang relatif hemat (Rumawatine, 2023).

4) Dapat Digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar (Amalia dkk., 2024).

5) Kontekstual

Pemilihan media hendaknya memperhatikan kondisi sosial dan budaya lingkungan peserta didik sehingga pembelajaran

menjadi lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, media juga perlu mendukung pengembangan keterampilan hidup (*life skills*) (Fansury dkk., 2021).

Secara keseluruhan, berdasarkan kriteria pemilihan media pembelajaran tersebut menekankan bahwa pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, serta kondisi lingkungan belajar. Media yang dipilih hendaknya efektif, relevan, mudah digunakan, tersedia, dan efisien dalam penerapannya. Disamping itu, guru juga harus memiliki kemampuan dalam menggunakan media supaya manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal dan mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, dan berkualitas.

2. Media Pembelajaran *Digital smart book*

a. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan sarana pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar berlangsung lebih efektif, efisien, juga menarik. Media tersebut meliputi video, audio, gambar, teks, animasi, hingga aplikasi interaktif yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih dinamis dan bermakna. Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran digital memiliki peran yang penting karena mampu mengatasi keterbatasan

pembelajaran tradisional serta memberikan akses, fleksibilitas, dan penyesuaian materi sesuai kebutuhan peserta didik (Budiarti, 2025).

Media pembelajaran digital adalah media yang memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan dan menyajikan gambar, audio, maupun video yang dapat diakses dan dibagikan melalui perangkat digital. Media ini mengintegrasikan teknologi informasi serta komunikasi sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan menggunakan komputer, laptop, proyektor, tablet, *smartphone*, atau TV digital (Tiwow dkk., 2025). Dalam praktik pembelajaran, media digital yang sering digunakan meliputi multimedia interaktif, *website* atau aplikasi pembelajaran, *game* edukatif, platform konferensi daring seperti *Google Meet* dan *Zoom*, juga teknologi AR (*augmented reality*) serta VR (*virtual reality*).

Media digital merupakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi, internet, serta berbagai perangkat elektronik sebagai sarana pendukung pembelajaran. Penggunaannya dapat dipadukan dengan media tradisional melalui berbagai platform dan aplikasi pembelajaran daring, seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Form*, dan aplikasi sejenis lainnya (Yuniarti, Safarini, dkk., 2023). Sedangkan Amellia & Nukman (2025) mengungkapkan bahwa media digital adalah sarana pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi modern untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif sehingga mampu meningkatkan

memotivasi belajar peserta didik. Selain sebagai alat bantu, media pembelajaran digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran digital merupakan sarana pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan perangkat dan aplikasi digital untuk menyampaikan materi secara efektif, efisien, dan menarik. Media ini terdiri dari berbagai bentuk seperti teks, gambar, animasi, video, audio, aplikasi pembelajaran, juga platform pembelajaran daring yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam pendidikan modern karena mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran tradisional, *fleksibilitas* dan mudah diakses, serta mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Media pembelajaran digital yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Digital Smart Book*. Media ini merupakan buku digital berbasis *flipbook* yang memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, tombol navigasi, dan kuis interaktif dalam satu media pembelajaran. Media *Digital smart book* dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* serta dapat diakses melalui tautan (*link*) atau *QR Code* menggunakan perangkat digital, seperti *smartphone*, laptop, serta komputer. Melalui penyajian materi yang

interaktif dan kontekstual, media ini diharapkan dapat membantu peserta didik kelas V SD memahami materi dengan lebih mudah.

b. Pengertian Media *Digital smart book*

Media *Digital smart book* termasuk salah satu media yang memanfaatkan unsur visual untuk penyampaian informasi karena isi medianya dapat diamati melalui indera penglihatan. Istilah *Smart book* dapat diartikan sebagai buku pintar. Menurut D. R. Putri & Wulandari (2025) media *Digital smart book* merupakan buku teks yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks atau tulisan, gambar, dan video.

Smart book atau buku pintar merupakan media pembelajaran dengan penyajian materi yang ringkas juga jelas sehingga memudahkan pemahaman pembaca. *Smart book* atau buku pintar ini juga memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat diakses dengan mudah, praktis untuk dibawa ke mana saja, serta memiliki tampilan desain yang menarik sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan (Gustin dkk., 2025).

Menurut Emiliana & Alfiansyah (2023) *Smart book* merupakan buku pintar yang memuat berbagai informasi mengenai suatu materi dan pengetahuan yang disusun untuk membantu pembaca memahami materi secara lebih mendalam. Sedangkan R. D. Lestari dkk (2023) mengatakan bahwa *Digital smart book* adalah media pembelajaran audio-visual berbentuk buku yang memuat berbagai aktivitas belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media ini dapat didesain

menggunakan berbagai aplikasi digital sehingga memudahkan guru dalam merancang media yang efektif dan menarik.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Media Digital smart book* merupakan media pembelajaran berbentuk buku digital yang memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, video, audio, dan aktivitas pembelajaran interaktif. Penyajian materi yang ringkas, sistematis, dan menarik menjadikan media ini mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, *Digital Smart Book* memiliki keunggulan berupa kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, serta kemampuan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Karakteristik *Media Digital smart book*

Media Digital smart book memiliki berbagai karakteristik. Berikut ini beberapa karakteristik media *Digital smart book*:

1) Mengintegrasikan berbagai elemen multimedia.

Media Digital smart book dapat menggabungkan teks, gambar, video, animasi, kuis, hingga aktivitas interaktif dalam satu tampilan sehingga penyajian materi lebih menarik dan dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat membantu mereka memahami konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi dan tayangan audio visual (Ricky dkk., 2025).

- 2) Bersifat interaktif dan memungkinkan respons langsung dari pengguna.

Media *Digital smart book* memungkinkan peserta didik melakukan interaksi seperti mengklik tombol, membuka tautan, memutar audio atau video, serta mengerjakan latihan secara langsung. *Interaktivitas* ini membuat peserta didik bukan hanya membaca, melainkan juga melakukan aktivitas belajar sehingga pembelajaran terasa lebih dinamis dan berpusat pada peserta didik (Wardani dkk., 2021).

- 3) Menyajikan materi secara terstruktur dan sistematis.

Isi dalam media *Digital smart book* disusun dengan alur yang jelas, mulai dari pengantar materi, penjelasan isi, contoh soal, latihan, hingga evaluasi. Penyajian yang sistematis membantu peserta didik dapat mengikuti alur pembelajaran dengan lebih baik sehingga mempermudah pemahaman materi (Restiani dkk., 2022).

- 4) Kemudahan akses dan fleksibel.

Media *Digital smart book* dapat dibuka dengan berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun *smartphone*. Kemudahan akses ini membuat peserta didik dapat belajar di mana pun dan kapan pun tanpa terbatas ruang serta waktu (V. R. Lestari dkk., 2025).

5) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.

Tampilan visual yang menarik, fitur interaktif, serta multimodalitas membuat media *Digital smart book* mampu meningkatkan motivasi belajar. Peserta didik lebih antusias karena mereka tidak hanya membaca tetapi juga berinteraksi dengan konten, seperti mengerjakan kuis interaktif atau membuka materi tambahan (Ricky dkk., 2025).

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Digital smart book*

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan buku digital semakin diminati dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan buku digital memiliki bentuk yang lebih praktis dan mudah diakses dibandingkan buku cetak, serta terdapat fitur interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik. Adapun kelebihan dan kekurangan media *Digital smart book* dapat dijelaskan sebagai berikut (Kisno & Sianipar, 2019):

1) Kelebihan Media *Digital smart book*

- a) Lebih praktis dan juga mudah diakses kapan saja karena bersifat digital. Selama membawa perangkat Android seperti *smartphone*, laptop, atau tablet, pengguna dapat membaca buku digital kapan saja dan dimana saja (Gustin dkk., 2025).
- b) Buku digital memiliki tingkat ketahanan yang lebih baik karena disimpan dalam format elektronik dan dapat diakses melalui perangkat Android, sehingga tidak cepat rusak, tidak sobek, dan

tidak terkena pengaruh usia seperti buku cetak (Kisno & Sianipar, 2019).

- c) Penggunaan buku digital lebih hemat biaya dan ramah lingkungan karena tidak membutuhkan kertas, tinta, atau proses percetakan (Rahmadhani dkk., 2025).
- d) Isi dalam buku digital dapat dibuat interaktif. Misalnya, dengan menambahkan video, animasi dan kuis, yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, sehingga dapat memahami materi dengan lebih baik (Heriadi dkk., 2024).
- e) Biaya pembuatan buku digital lebih murah dan proses penyebarannya lebih mudah karena dapat dibagikan melalui internet (Tiwow dkk., 2025).

2) Kekurangan Media *Digital smart book*

- a) Penggunaan buku digital dalam jangka waktu yang terlalu lama dapat menyebabkan kelelahan pada mata akibat paparan layar perangkat elektronik secara terus-menerus. Kondisi ini berpotensi menimbulkan masalah penglihatan seperti mata minus.(Kisno & Sianipar, 2019)
- b) *File* buku digital harus disimpan dengan baik untuk menghindari kehilangan data, terhapus, atau rusak (Damayanti dkk., 2023).

- c) Akses buku digital membutuhkan koneksi internet yang baik, terutama saat mengunduh atau membuka fitur tertentu (Yuniarti, Titin, dkk., 2023).
 - d) Pengguna yang tidak terbiasa menggunakan perangkat digital mungkin kesulitan dalam mengoperasikan buku digital (Khosiyono dkk., 2022).
 - e) Jika membaca buku digital melalui ponsel dan data internet tidak dimatikan, notifikasi atau aplikasi lain dapat mengganggu konsentrasi saat membaca (Damayanti dkk., 2023).
- e. Konsep *Flipbook Digital* sebagai Format Media *Digital smart book*

1) Konsep *Flipbook Digital*

Flipbook merupakan media interaktif yang didesain seperti buku cetak, namun dikemas dalam format digital dengan memadukan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan audio. Perpaduan tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta meningkatkan variasi pembelajaran bagi peserta didik. (Nugroho dkk., 2025).

Flipbook digital merupakan bahan ajar berbasis multimedia yang dilengkapi dengan fitur interaktif untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih menarik. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyerupai aktivitas membuka dan membalik halaman buku secara langsung, namun dalam format digital. Selain itu, *flipbook digital* dapat diakses melalui berbagai

perangkat, seperti *smartphone*, tablet, maupun komputer, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Anggraini dkk., 2024).

Pembuatan media dengan format *flipbook digital* dapat dibantu dengan berbagai aplikasi, seperti *Canva* dan *Heyzine*. Aplikasi *Canva* digunakan untuk mendesain tampilan media pembelajaran, sedangkan *Heyzine* berfungsi untuk mengonversi *file* berformat *PDF* menjadi *flipbook digital*. Melalui *Heyzine*, buku digital dapat dikembangkan dengan berbagai fitur interaktif, seperti tombol navigasi, gambar, video, audio, serta tautan *web (hyperlink)*. Kehadiran fitur-fitur tersebut menjadikan tampilan buku digital lebih menarik, efektif, serta efisien dalam mendukung proses pembelajaran.

2) Keunggulan *Flipbook Digital*

Media pembelajaran berbasis *flipbook* kini semakin populer di dunia pendidikan karena memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik melalui elemen animasi seperti gambar, teks, dan video, yang menjadikannya lebih menarik dibandingkan buku cetak. *Flipbook digital* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan buku fisik atau cetak yaitu sebagai berikut (Malahayati dkk., 2025):

a) Menyajikan Materi yang Beragam

Flipbook digital dapat menyajikan materi pembelajaran secara beragam dan variatif karena dapat memadukan berbagai elemen multimedia. Berbeda dengan buku cetak yang umumnya hanya menyajikan materi dalam bentuk teks dan gambar, *flipbook digital* mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti video, gambar, teks, serta fitur-fitur interaktif lainnya. Hal tersebut memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik (Malahayati dkk., 2025).

b) Tampilan *Atraktif* dan Menarik

Buku pembelajaran tentu harus dibuat menarik agar peserta didik mau membaca dan bisa materi yang ada. Dengan *flipbook digital* dapat menampilkan buku yang menarik dan atraktif karena memungkinkan penggunaan berbagai elemen di dalamnya (Rahmadhani dkk., 2025). Selain itu, tampilan *flipbook* dapat dibuat dengan berbagai perpaduan warna dan desain yang menarik.

c) Proses Pembuatan Mudah

Proses pembuatan *flipbook* tergolong mudah karena dapat dilakukan menggunakan aplikasi khusus. Pendidik hanya

perlu menyiapkan bahan ajar dalam format *PDF*, kemudian mengimpor dokumen ke dalam aplikasi *flipbook*. Dalam waktu singkat, dokumen tersebut akan otomatis diubah menjadi *flipbook digital* yang menyerupai buku, lengkap dengan efek membalik halaman dan dapat dilengkapi berbagai fitur interaktif lainnya (Malahayati dkk., 2025).

d) Terjangkau dan Praktis

Flipbook digital memiliki keunggulan dari segi keterjangkauan dan kepraktisan karena tidak memerlukan proses pencetakan sehingga dapat menghemat biaya. Media ini juga disajikan dalam bentuk digital, baik berupa *file* maupun tautan (*link*), sehingga pengguna dapat menyimpan dan mengakses dengan mudah melalui berbagai perangkat digital, seperti *smartphone*, laptop, maupun tablet (Rahmadhani dkk., 2025). Dengan demikian, flipbook dapat digunakan dan dibawa ke mana saja serta diakses kapan saja sesuai kebutuhan pembelajaran.

f. Media *Digital Smart Book* dalam Pembelajaran

Media Digital *Smart Book* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, video, audio, animasi, serta fitur interaktif dalam satu media pembelajaran (Gustin dkk., 2025). Integrasi berbagai elemen tersebut memungkinkan materi

disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami karena dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bukan hanya membaca materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.

Dalam kegiatan pembelajaran, media *Digital smart book* dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Penyajian materi yang didukung ilustrasi, animasi, serta contoh-contoh yang kontekstual membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret. Selain itu, penyajian materi yang dilengkapi dengan audio dan video mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik.

Media *Digital smart book* juga berperan sebagai sarana dalam meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran (M. A. Nugraha, 2024). Adanya fitur interaktif seperti kuis, latihan soal, dan umpan balik langsung memungkinkan peserta didik mengevaluasi pemahamannya secara mandiri. Penggunaan fitur-fitur tersebut sejalan dengan pendekatan *student-centered learning* yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar (Heriadi dkk., 2024).

Selain mendukung pemahaman materi, penggunaan media *Digital smart book* dapat membantu guru untuk merancang

pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan (Novela dkk., 2024). Selain itu, kehadiran media ini tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi peserta didik, serta kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

g. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Digital smart book*

1) Pembuatan desain media *Digital smart book* menggunakan aplikasi

Canva

- a) Pertama, buka *google chrome* lalu ketik **canva.com** di pencarian.



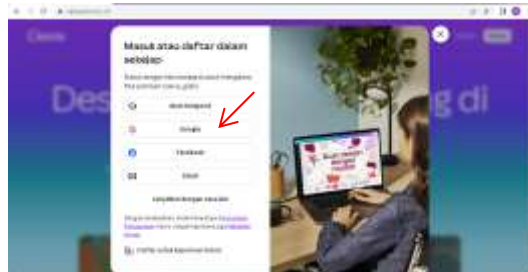
Gambar 2. 1 Pencarian Canva

- b) Maka akan muncul tampilan *Website Canva* seperti pada gambar di bawah ini, kemudian klik pada bagian masuk/*login*.



Gambar 2. 2 Tampilan Website Canva

- c) Setelah muncul pilihan masuk atau daftar, klik masuk dengan *google*.



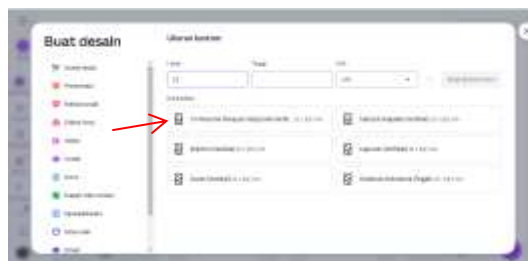
Gambar 2. 3 Login Canva

- d) Selanjutnya, akan muncul tampilan beranda/*home Canva* seperti gambar di bawah ini. Untuk mulai membuat desain pilih ukuran khusus.



Gambar 2. 4 Menu Home Canva

- e) Selanjutnya, pilih ukuran A4 Vertikal untuk ukuran media *Digital smart book*.



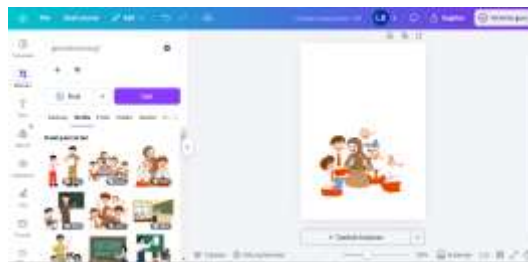
Gambar 2. 5 Pemilihan Ukuran

- f) Setelah muncul halaman desain, pilih elemen yang akan digunakan.



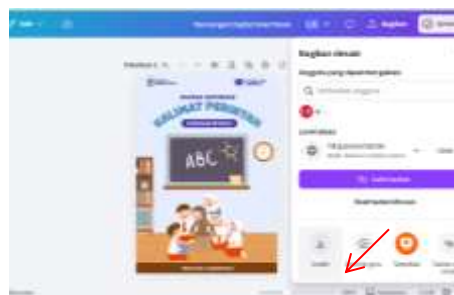
Gambar 2. 6 Desain Awal

- g) Klik elemen dan cari objek yang sesuai, kemudian atur ukuran dan posisi elemen.



Gambar 2. 7 Pemilihan Elemen Objek

- h) Setelah seluruh desain selesai, klik menu bagian di kanan atas, kemudian pilih unduh.



Gambar 2. 8 Desain Akhir

- i) Pilih jenis *file* PDF Standar kemudian klik tombol unduh, lalu tunggu hingga proses pengunduhan selesai.



Gambar 2. 9 Pengunduhan Desain

- 2) Penambahan fitur interaktif pada media *Digital smart book* menggunakan *Heyzine*
- a) Pertama, buka *google chrome* lalu ketik **heyzine.com** di pencarian.



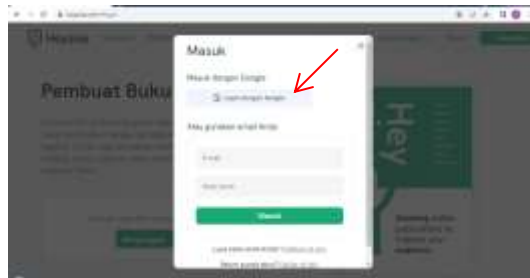
Gambar 2. 10 Pencarian Heyzine

- b) Maka akan muncul tampilan *Website Heyzine* seperti pada gambar di bawah ini, kemudian klik tombol masuk/login.



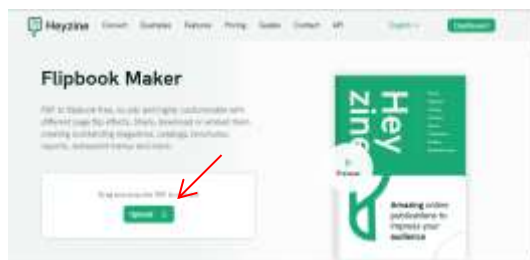
Gambar 2. 11 Tampilan Website Heyzine

c) Setelah muncul pilihan masuk/login, klik *login* dengan *google*.



Gambar 2. 12 Login Heyzine

d) Selanjutnya akan muncul tampilan beranda/home Heyzine seperti gambar di bawah ini. Lalu klik *upload* untuk membuat *file* PDF menjadi *flipbook digital*.



Gambar 2. 13 Menu Home Heyzine

e) Selanjutnya pilih *file* PDF yang akan dijadikan *flipbook*, lalu klik *open*.



Gambar 2. 14 Pemilihan File PDF

f) Tunggu proses *upload* selesai.



Gambar 2. 15 Proses Upload

g) Setelah proses *upload* selesai, tampilan *flipbook* akan muncul seperti pada gambar berikut, kemudian klik menu *customize* untuk mengedit *flipbook*.



Gambar 2. 16 Tampilan Flipbook

h) Kemudian akan tampil menu edit seperti pada gambar berikut.



Gambar 2. 17 Menu Edit

i) Kemudian klik *title* untuk menambahkan judul/nama media sesuai keinginan dan save



Gambar 2. 18 Penamaan Media

- j) Selanjutnya klik *background audio* untuk menambahkan *audio*, klik *upload audio* lalu pilih *audio* yang akan digunakan dan tunggu proses *upload* selesai.



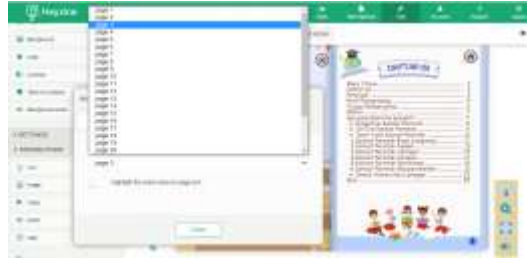
Gambar 2. 19 Penambahan Background Audio

- k) Untuk menambahkan fitur tombol navigasi, klik *link* kemudian blok/pilih bagian yang akan diberi fitur klik dan sesuaikan ukuran dengan desain tombol yang sudah ada.



Gambar 2. 20 Penambahan Tombol Navigasi

l) Kemudian pilih halaman yang akan dituju.



Gambar 2. 21 Pemilihan Halaman

m) Untuk menambahkan video, klik video kemudian blok/pilih bagian yang akan ditambahkan video, lalu tempel link video *YouTube* yang sebelumnya sudah disalin dan tunggu hingga video muncul.



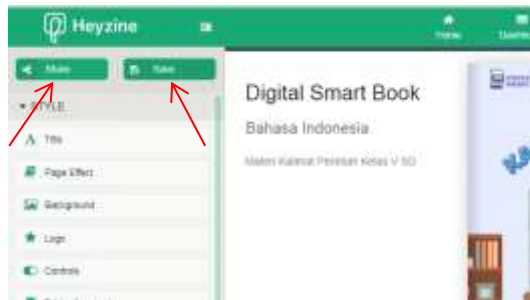
Gambar 2. 22 Penambahan Video

n) Untuk menambahkan kuis, klik *link* kemudian blok pada bagian desain tombol *start* yang sudah ada, lalu pilih *action open link* dan tempel link kuis yang sebelumnya sudah disalin.



Gambar 2. 23 Penambahan Kuis

- o) Setelah semua fitur interaktif ditambahkan, klik *save* pada bagian kiri atas untuk menyimpan seluruh hasil editan, lalu klik *share*.



Gambar 2. 24 Save dan Share Media

- p) Kemudian salin link yang ada untuk membagikan media *Digital smart book* berbentuk *flipbook digital* yang sudah jadi.



Gambar 2. 25 Share Media Digital Smart Book

h. Landasan Teori Multimedia Interaktif

1) Pengertian Multimedia Interaktif

Secara bahasa, istilah multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak dan media yang berarti perantara dalam menyampaikan informasi. Oleh sebab itu, multimedia dapat dimaknai sebagai media yang memadukan lebih dari satu elemen untuk menyampaikan informasi (Rafika, 2024). Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan

unsur teks, gambar, video, animasi, juga audio yang disajikan melalui perangkat digital seperti komputer, laptop, atau *smartphone*, serta dilengkapi dengan fitur pengontrol seperti tombol navigasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan media tersebut (Huda & Ardi, 2021).

Multimedia interaktif adalah media yang memadukan dua atau lebih komponen multimedia, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video sehingga pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, multimedia interaktif mampu menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, sekaligus dipraktikkan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Ferdiansyah dkk., 2022).

Pemanfaatan multimedia interaktif secara tepat dan baik, dapat memberikan manfaat bagi guru maupun peserta didik. Penggunaan media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari.

Media *Digital Smart Book* yang akan dikembangkan pada penelitian ini termasuk ke dalam kategori multimedia interaktif. Hal tersebut karena media *Digital Smart Book* memadukan berbagai

elemen multimedia sekaligus dalam satu media, yaitu teks berupa materi kalimat perintah, gambar, animasi dan ilustrasi pendukung materi, video yang menampilkan contoh penggunaan kalimat perintah dalam kehidupan sehari-hari, audio sebagai pendukung, serta dilengkapi dengan fitur interaktif seperti kuis yang memberikan umpan balik secara langsung, tombol navigasi dan menu yang memudahkan pengguna.

2) Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Untuk mencapai pembelajaran bermakna, dipengaruhi oleh keterlibatan peserta didik dalam memproses informasi secara aktif dalam proses kognitif. Hubungan antara penggunaan multimedia dengan proses kognitif inilah membentuk dasar dari Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran (Sulistyanto, 2025).

Teori kognitif multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh Richard Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran melalui kombinasi teks dan gambar lebih efektif dibandingkan penyajian materi yang hanya menggunakan teks. Menurut teori ini, penggunaan multimedia membantu peserta didik mengolah

informasi sesuai dengan kapasitas kognitifnya sehingga materi dapat dipahami dan diingat dengan lebih baik (Mayer, 2014).

Mayer juga menjelaskan bahwa, terdapat dua saluran utama yang digunakan manusia untuk memproses informasi, yaitu meliputi saluran visual (penglihatan) dan saluran auditori (pendengaran). Informasi berupa gambar, tulisan, video, atau bagan diproses melalui saluran visual, sedangkan informasi berupa narasi atau suara diproses melalui saluran auditori. Pemanfaatan kedua saluran tersebut secara bersamaan memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih optimal karena materi disajikan dan diproses melalui cara yang berbeda (B. H. Siregar dkk., 2022).

Teori kognitif multimedia pembelajaran tersebut didasarkan pada tiga asumsi utama, yaitu (Sulistyanto, 2025):

a) Asumsi Dua Saluran

Manusia memproses informasi melalui dua saluran terpisah, yaitu saluran verbal yang memproses kata-kata lisan maupun tulisan dan saluran visual yang memproses gambar atau bentuk visual lainnya (B. H. Siregar dkk., 2022). Dalam media *Digital Smart Book* yang dikembangkan, asumsi ini diterapkan melalui penyajian materi yang bukan hanya berbentuk teks, tetapi memadukannya dengan gambar, animasi, dan video. Dengan demikian, informasi dapat masuk dan diproses melalui

kedua saluran sekaligus, sehingga pemahaman peserta didik menjadi lebih optimal.

b) Asumsi Kapasitas Terbatas

Setiap saluran memiliki kapasitas terbatas dalam memproses informasi pada satu waktu. Oleh sebab itu, *desain* multimedia harus mempertimbangkan keterbatasan ini agar tidak terjadi *cognitive overload* (Sulistyanto, 2025). Dalam pengembangan media *Digital Smart Book* ini, prinsip tersebut diterapkan dengan cara menyajikan materi secara bertahap dan terstruktur, dimulai dari pengertian, ciri-ciri, jenis-jenis, serta contoh penggunaannya. Setiap halaman dirancang tidak terlalu penuh dengan teks, melainkan dikombinasikan dengan gambar dan ilustrasi yang proporsional agar tidak membebani kemampuan kognitif peserta didik.

c) Asumsi Proses Aktif

Asumsi ini menjelaskan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika peserta didik secara aktif memilih informasi yang relevan, mengolah, dan memahami informasi yang diterimanya (B. H. Siregar dkk., 2022). Dalam media *Digital Smart Book* yang dikembangkan, asumsi ini diwujudkan melalui fitur kuis interaktif yang dapat memberikan umpan balik langsung, serta tombol navigasi dan menu yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengeksplorasi isi media. Dengan

adanya fitur-fitur tersebut, peserta didik bukan hanya membaca informasi secara pasif, namun juga terlibat secara langsung selama proses pembelajaran.

Dari tiga asumsi di atas berfungsi sebagai panduan dalam mengembangkan dan menggunakan multimedia secara efektif dalam pembelajaran, dengan mempertimbangkan bagaimana manusia memproses informasi.

Secara umum, multimedia memiliki keunggulan karena mampu menyajikan kombinasi teks, gambar, dan audio secara bersamaan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui lebih dari satu saluran sensorik lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman. Penggunaan gambar dan audio lebih bermanfaat dibandingkan teks tertulis saja karena informasi diproses melalui saluran visual dan auditori secara seimbang, sehingga dapat meningkatkan kinerja memori. Selain itu, informasi visual dan audio dapat dipahami secara bersamaan tanpa harus bergantian, yang membuat proses belajar menjadi lebih efisien (Rafika, 2024).

Meskipun demikian, penyajian multimedia perlu disesuaikan dengan karakteristik materi. Informasi linguistik yang singkat dan sederhana dapat dikombinasikan dengan audio dan visual, sedangkan informasi yang panjang dan kompleks sebaiknya

disajikan dalam bentuk visual agar lebih mudah diproses dan diingat kembali oleh peserta didik.

Prinsip tersebut menjadi salah satu pertimbangan utama saat merancang media *Digital Smart Book*, dimana materi yang bersifat konseptual seperti pengertian dan ciri-ciri kalimat perintah disajikan dalam bentuk teks yang ringkas dikombinasikan dengan gambar, sementara untuk materi yang memerlukan pemahaman kontekstual seperti contoh penggunaan kalimat perintah disajikan melalui video agar peserta didik lebih mudah untuk memahaminya.

3. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar

a. Karakteristik Perkembangan Peserta Didik Kelas V SD

Perkembangan merupakan proses perubahan yang berlangsung secara bertahap pada setiap individu seiring bertambahnya usia dan tingkat kematangan. Perkembangan ini mencakup perubahan cara berpikir, bersikap, dan berperilaku yang memungkinkan seseorang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan menjalankan aktivitas sehari-hari secara optimal (Rahmadani dkk., 2025). Pemahaman tentang perkembangan peserta didik menjadi hal yang penting bagi guru sebagai dasar dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan tahap perkembangan peserta didik.

Peserta didik kelas V SD termasuk dalam masa kanak-kanak pertengahan dan akhir yang umumnya berada pada rentang usia 10-11

tahun. Pada usia ini, peserta didik mengalami perkembangan signifikan dalam berbagai aspek seperti, perkembangan kemampuan berpikir logis dan kritis, peningkatan keterampilan bahasa, dan kemampuan berinteraksi sosial yang lebih kompleks (Handayani dkk., 2025). Oleh karena itu, penerapan pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kegiatan pemecahan masalah sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan kemampuan kognitif mereka. Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi edukasi dan multimedia, dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang masih bersifat abstrak sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (M. Y. Nugraha dkk., 2025).

b. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Jean Piaget mengemukakan perkembangan kognitif anak berlangsung melalui empat tahapan, yaitu tahap *sensorimotor*, *praoperasional*, *operasional konkret*, dan *operasional formal*. Peserta didik kelas V SD yang berusia sekitar 10-11 tahun berada pada tahap operasional konkret (Handayani dkk., 2025). Tahap ini ditandai dengan perkembangan yang cukup pesat pada aspek kognitif, sosial, emosional, maupun fisik. Dari sisi kognitif, peserta didik mulai mampu menggunakan penalaran logis untuk memahami objek atau peristiwa yang bersifat nyata, meskipun masih mengalami kesulitan ketika harus memahami konsep yang abstrak. Perkembangan ini menunjukkan

adanya peralihan dari tahap berpikir konkret menuju kemampuan berpikir yang lebih abstrak (Rahmadani dkk., 2025).

Pada tahap operasional konkret, anak mengalami perkembangan kognitif yang ditandai dengan beberapa karakteristik berikut (Sulaeman dkk., 2024):

1) Pemikiran Logis tentang Objek Konkret

Anak sudah bisa berpikir secara logis untuk hal-hal yang bersifat nyata atau konkret, namun masih kesulitan untuk hal-hal bersifat abstrak (Rahmadani dkk., 2025). Karakteristik ini mempengaruhi pengembangan media *Digital Smart Book* dalam hal penyajian materi yang tidak hanya disajikan dalam bentuk teks atau definisi yang bersifat abstrak, melainkan dilengkapi dengan contoh-contoh kalimat perintah yang konkret dan kontekstual sesuai kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti kalimat perintah yang digunakan di rumah, sekolah, dan juga lingkungan masyarakat. Hal tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih jelas terhadap konsep kalimat perintah melalui penyajian materi yang lebih konkret.

2) Kemampuan Klasifikasi

Anak sudah mampu mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu dan memahami bahwa suatu objek dapat termasuk dalam beberapa kategori sekaligus (Handayani dkk., 2025). Karakteristik ini mempengaruhi pengembangan media

Digital Smart Book dalam hal penyusunan materi jenis-jenis kalimat perintah yang disajikan secara terkelompok dan sistematis, misalnya kalimat perintah biasa, ajakan, larangan, harapan, permintaan, dan mempersilakan, masing-masing disertai contoh yang jelas. Penyajian materi secara terklasifikasi ini membantu peserta didik melatih kemampuan mengelompokkan dan membedakan jenis-jenis kalimat perintah dengan lebih mudah.

3) Memahami Konsep Konservasi

Anak mulai memahami bahwa kuantitas suatu objek tetap sama atau tidak berubah meskipun bentuknya berubah (Sulaeman dkk., 2024). Karakteristik ini mempengaruhi pengembangan media *Digital Smart Book* dalam hal penyajian konsep kalimat perintah yang sama namun disajikan dalam berbagai bentuk tampilan yang berbeda, misalnya dalam bentuk teks, gambar ilustrasi, maupun video. Meskipun bentuk penyajiannya berbeda-beda, isi atau makna dari materi kalimat perintah yang disampaikan tetap sama, sehingga peserta didik dapat memahami bahwa sebuah konsep dapat dipahami dari berbagai sudut penyajian yang berbeda.

4) Kemampuan Membentuk Konsep dan Memecahkan Masalah Konkret

Pada fase ini, anak telah memiliki kemampuan untuk membentuk konsep, mengidentifikasi hubungan antarkonsep maupun antarobjek, serta memecahkan masalah yang berkaitan

dengan objek konkret atau situasi yang telah mereka kenal (Rahmadani dkk., 2025). Karakteristik ini mempengaruhi pengembangan media *Digital Smart Book* melalui penyediaan fitur kuis interaktif yang dirancang dengan soal-soal berbasis situasi nyata dan familiar bagi peserta didik. Melalui kuis tersebut, peserta didik dilatih untuk memecahkan permasalahan terkait kalimat perintah secara mandiri, sekaligus melatih kemampuan mereka dalam membentuk pemahaman konsep berdasarkan pengalaman belajar yang konkret.

5) Berkurangnya Pemikiran Egosentris menuju Pemikiran Objektif

Pada tahap ini, anak mulai mengalami perkembangan dari pola pikir yang bersifat egosentris menuju pola pikir yang lebih objektif. Mereka mulai memahami bahwa setiap individu dapat memiliki sudut pandang, pendapat, maupun perasaan yang berbeda dengan dirinya (Sulaeman dkk., 2024). Karakteristik ini mempengaruhi pengembangan media *Digital Smart Book* melalui penyajian contoh kalimat perintah dalam berbagai konteks dan situasi yang berbeda-beda, misalnya penggunaan kalimat perintah dalam interaksi antara guru dengan peserta didik, orang tua dengan anak, maupun antar teman. Hal ini membantu peserta didik untuk memahami bahwa penggunaan kalimat perintah dapat berbeda-beda tergantung pada konteks, tujuan, dan lawan bicara yang dihadapi.

Dalam proses pembelajaran, perkembangan kognitif memegang peranan yang sangat penting karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menerima, memahami, mengolah, dan menggunakan informasi yang diperoleh selama kegiatan belajar (Handayani dkk., 2025). Menurut Dumiyati & Yuliasuti (2025) pemahaman tentang perkembangan kognitif pada tahap operasional konkret memiliki beberapa implikasi penting dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran perlu dikaitkan dengan pengalaman nyata dan bersifat konkret sehingga peserta didik dapat memahami konsep yang dipelajari dengan lebih mudah (Handayani dkk., 2025). Implikasi ini diterapkan dalam media *Digital Smart Book* melalui penyajian contoh kalimat perintah yang diambil dari situasi sehari-hari yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Dengan demikian, materi pembelajaran menjadi lebih kontekstual sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
- 2) Guru disarankan memanfaatkan alat peraga, benda nyata, atau simulasi sebagai media pendukung dalam penyampaian materi (Dumiyati & Yuliasuti, 2025). Implikasi ini diterapkan melalui penggunaan media *Digital Smart Book* itu sendiri sebagai media digital interaktif sehingga berfungsi sebagai pengganti alat peraga tradisional yang lebih menarik bagi peserta didik.

- 3) Materi yang bersifat abstrak, sebaiknya diajarkan melalui kegiatan atau contoh konkret agar lebih mudah dipahami (Ricky dkk., 2025). Implikasi ini diterapkan dalam media *Digital Smart Book* dengan cara menyajikan konsep-konsep kalimat perintah yang bersifat abstrak, melalui contoh konkret berupa kalimat-kalimat nyata, dengan demikian, konsep tersebut lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
- 4) Peserta didik perlu dilibatkan dalam aktivitas langsung, seperti percobaan sederhana, manipulasi objek, dan pengamatan, untuk mendukung proses berpikir mereka (Wardani dkk., 2021). Implikasi ini diterapkan melalui fitur kuis interaktif dalam media *Digital Smart Book* yang mengharuskan peserta didik secara aktif menjawab soal, memilih jawaban, dan mendapatkan umpan balik langsung, sehingga mereka terlibat langsung dalam proses belajar.
- 5) Proses pembelajaran hendaknya disusun secara bertahap, dimulai dari konsep konkret menuju konsep abstrak, guna membantu peserta didik beralih ke tahap berpikir operasional formal (Dumiyati & Yuliastuti, 2025). Implikasi ini diterapkan dalam media *Digital Smart Book* melalui penyusunan urutan penyajian materi yang sistematis dan bertahap, dimulai dari pengenalan pengertian kalimat perintah, dilanjutkan dengan ciri-ciri, jenis-jenis, contoh penggunaan, hingga latihan soal. Urutan penyajian materi secara terstruktur ini bertujuan untuk membantu peserta didik membangun

pemahaman secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana hingga menuju konsep yang lebih kompleks.

4. Materi Kalimat Perintah Bahasa Indonesia

a. Hakikat Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional sekaligus bahasa resmi Negara Indonesia. Selain digunakan sebagai alat komunikasi sehari-hari, Bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan, kebudayaan, dan sastra. Dalam bidang keilmuan, Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa pengantar pada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi (Putrantijo dkk., 2024).

Menurut Haloho dkk (2025), Bahasa Indonesia berperan penting dalam memperkuat identitas nasional di tengah keberagaman suku, budaya, dan bahasa yang dimiliki Indonesia. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, namun juga menjadi simbol persatuan yang mampu menghubungkan masyarakat dari berbagai latar belakang. Oleh sebab itu, penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar perlu terus ditanamkan kepada generasi muda sebagai upaya menjaga persatuan bangsa.

Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting untuk dipelajari. Selain berfungsi sebagai bahasa persatuan, bahasa ini juga salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan (Darmayasa dkk., 2025). Bahasa Indonesia wajib dipelajari karena

bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa, berpikir secara logis dan kritis, serta berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan (Putrantijo dkk., 2024). Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan, Bahasa Indonesia dipelajari melalui mata pelajaran yang dikenal sebagai Pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang penting diajarkan kepada peserta didik sejak kelas 1 hingga kelas 6. Mata pelajaran ini memiliki peran penting karena menjadi sarana bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sekaligus memahami berbagai informasi yang disampaikan guru selama proses pembelajaran. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara baik dan benar, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Kemampuan tersebut mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (A. P. Wahyuni dkk., 2023).

Menurut Suparlan (2020), hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah adalah membimbing peserta didik agar mampu menggunakan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah Dasar diarahkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif melalui bahasa lisan maupun bahasa tulisan.

Sedangkan menurut Oktaviani & Nursalim (2021), menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik. Setiap keterampilan memerlukan aktivitas pembelajaran yang berbeda sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sebagai contoh, dalam pembelajaran membaca pemahaman, peserta didik perlu melakukan berbagai kegiatan yang mendukung kemampuan memahami isi bacaan. Pelaksanaan aktivitas tersebut dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik sekaligus mendukung proses pemerolehan pengetahuan. Pembelajaran ini berfokus pada penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Melalui penguasaan keempat keterampilan tersebut, diharapkan peserta didik mampu memahami bacaan, menyampaikan gagasan dengan baik, serta menggunakan Bahasa Indonesia secara tepat dalam kegiatan belajar maupun kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Tujuan pembelajaran merupakan capaian yang diharapkan dapat dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Capaian

tersebut mencakup pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang diperoleh sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tujuan yang ingin dicapai tidak hanya berkaitan dengan penguasaan aspek kebahasaan, tetapi juga kemampuan menggunakan bahasa sebagai sarana berpikir, berkomunikasi, serta mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Menurut pendapat Wahyuni dkk (2023) menyebutkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik sesuai dengan fungsi bahasa sebagai alat berpikir dan berkomunikasi guna mendukung perkembangan intelektual, emosional, dan sosial.

Menurut Mustadi dkk (2021) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi beberapa aspek berikut:

- 1) Menumbuhkan sikap menghargai serta melestarikan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan sekaligus bahasa negara.
- 2) Membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai bentuk, makna, dan fungsi Bahasa Indonesia sehingga mampu menggunakannya secara tepat, kreatif, dan sesuai dengan berbagai situasi komunikasi.
- 3) Mengembangkan kemampuan berbahasa sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan keterampilan sosial peserta didik.

- 4) Membiasakan peserta didik berpikir secara logis serta menggunakan Bahasa Indonesia secara disiplin, baik dalam kegiatan berbicara maupun menulis.
- 5) Menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia sebagai bagian dari kekayaan budaya sekaligus sarana pengembangan wawasan dan kemampuan berbahasa.

Selain itu, berdasarkan Permendiknas RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berikut ini (Fahrurrozi & Wicaksono, 2023):

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulisan, dengan memperhatikan norma dan etika berbahasa.
- 2) Menumbuhkan rasa bangga serta menghargai Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa resmi negara.
- 3) Memahami serta menggunakan Bahasa Indonesia secara benar, kreatif, dan sesuai dengan berbagai kebutuhan komunikasi.
- 4) Memanfaatkan Bahasa Indonesia untuk mengembangkan kemampuan intelektual serta membentuk kematangan emosional dan sosial.
- 5) Mengapresiasi dan memanfaatkan karya sastra sebagai sarana memperluas wawasan, membangun karakter, serta meningkatkan kemampuan berbahasa.

- 6) Menghargai sastra Indonesia sebagai bagian dari warisan budaya dan kekayaan intelektual bangsa.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar sebagai sarana berpikir, berkomunikasi, serta memperoleh pengetahuan. Selain meningkatkan keterampilan berbahasa, pembelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk membentuk sikap positif terhadap bahasa nasional, mengembangkan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia sebagai bagian dari budaya bangsa.

d. Materi Kalimat Perintah

Materi kalimat perintah merupakan salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V yang penting untuk dipelajari. Kalimat perintah merupakan kalimat yang mengandung makna perintah atau larangan yang ditandai dengan intonasi tertentu. Kalimat perintah atau kalimat imperatif digunakan untuk menyampaikan perintah, memberi arahan, dan ketegasan kepada orang lain. Kalimat perintah dapat diketahui secara lisan jika nada bicara orang dengan intonasi tinggi atau nada rendah dengan penekanan, dan menggunakan tanda baca seru (!) jika dalam bentuk tulisan (Kurniati dkk., 2024).

Menurut Darmayasa dkk (2025), kalimat merupakan kalimat yang bertujuan menyuruh, meminta, mengajak, melarang, atau memberikan instruksi kepada seseorang. Dalam penulisannya, kalimat perintah biasanya diakhiri dengan tanda seru (!), meskipun pada kondisi tertentu juga dapat menggunakan tanda titik (.). Sedangkan Zulkifli & Zagita (2022), berpendapat bahwa kalimat perintah berisi permintaan atau suruhan agar seseorang melakukan sesuatu sesuai dengan kehendak penutur. Kalimat ini umumnya menggunakan tanda seru pada akhir kalimat dan ketika diucapkan disertai intonasi yang lebih tegas, terutama pada kalimat perintah biasa maupun larangan.

Kalimat perintah (imperatif) digunakan ketika penutur bermaksud meminta seseorang melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan. Dalam komunikasi lisan, kalimat tersebut diucapkan dengan intonasi akhir yang cenderung menurun, sedangkan dalam bentuk tulisan diakhiri dengan tanda seru atau tanda titik. Berdasarkan fungsinya, kalimat perintah dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu kalimat perintah biasa, perintah halus, permohonan, ajakan dan harapan, larangan, serta pembiaran (Nurhamidah, 2024).

Dalam pembelajaran, peserta didik perlu mengetahui ciri-ciri kalimat perintah agar bisa membedakannya dengan jenis kalimat lainnya. Selain teori, peserta didik juga harus diberikan contoh kalimat perintah agar lebih mudah memahami penggunaannya. Contohnya: “Tolong ambilkan buku itu!”, “Dengarkan penjelasan guru!”, atau

“Jangan berlari di dalam kelas!”. Pemberian latihan interaktif dan contoh konkret akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi kalimat perintah yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

1) Ciri-Ciri Kalimat Perintah

Kalimat perintah memiliki ciri-ciri khusus yang berbeda dari kalimat lain. Beberapa ciri-ciri kalimat perintah yaitu sebagai berikut (Kurniati dkk., 2024):

a) Nada Ucapan

Pada saat pembicara menyampaikan atau mengucapkan kalimat perintah akan dipengaruhi oleh nada atau intonasi. Selain itu, baik dari pembicara maupun pendengar harus memperhatikan nada bicara, situasi, dan lingkungan pada saat berbicara agar tidak terjadi kesalahpahaman ketika berkomunikasi.

b) Struktur Kalimat

Dalam kalimat perintah menggunakan pola kalimat Predikat (P) Subjek (S). Penggunaan pola kalimat perintah P-S umum diterapkan pada saat menulis. Akan tetapi, tanpa pola PS, sebuah kalimat perintah tetap mengandung makna perintah jika disampaikan dengan tepat.

c) Menggunakan Imbuhan lah atau -kah

Kalimat perintah dapat dibantu dengan kata imbuhan sebagai penekanan. Penekanan dalam kalimat perintah dengan

menambahkan imbuhan -lah atau -kah agar kalimat perintah terdengar lebih tegas tetapi tetap sopan.

d) Menggunakan Kata Perintah

Kata perintah yaitu tolong, mohon, jangan. Penggunaan kata perintah dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulis agar pendengar mengetahui atau memahami langsung maksud dari pembicara. Namun, tanpa kata-kata perintah tersebut sebuah kalimat perintah tetap dapat dipahami jika disampaikan dengan tepat.

e) Menggunakan Tanda Baca Seru (!)

Sebuah kalimat perintah tertulis tentu akan menggunakan tanda baca seru (!) sebagai simbol penekanan atau ekspresi dari penulis pada akhir kalimat. Penggunaan tanda baca seru (!) harus diperhatikan dengan baik jika dalam konteks tertulis karena pembaca dapat menyalah artikan maksud dari penggunaan. Terutama pada kemajuan teknologi percakapan yang dilakukan menggunakan pesan tertulis. Penulis harus memperhatikan dengan baik siapa penerima pesan tersebut sehingga penerima tidak salah paham.

Sedangkan menurut Darmayasa dkk (2025), ciri-ciri kalimat perintah sebagai berikut:

- a) Biasanya dimulai dengan kata kerja dasar.
- b) Menggunakan imbuhan kata seperti -lah, tolong, silakan.

- c) Menggunakan intonasi keras atau nada tinggi.
- d) Subjek kalimat (biasanya orang kedua) sering dihapuskan.
- e) Memiliki struktur kalimat P-S.

2) Macam-Macam Kalimat Perintah

Kalimat perintah dibagi menjadi beberapa macam berdasarkan konteks tempat dan lawan bicara yang mendengar kalimat perintah. Berikut macam-macam kalimat perintah dan contohnya menurut Kurniati dkk (2024):

a) Komando

Merupakan kalimat perintah untuk melakukan sesuatu di lingkungan militer. Hal ini berdasarkan kelompok tempat, karena dalam dunia militer terdapat perintah-perintah yang harus diberikan oleh pimpinan.

Contoh kalimat perintah komando:

- (1) Kembali menuju barisan masing-masing!
- (2) Beri tembakan peringatan!

b) Perintah

Kalimat perintah yang sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari, seperti di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat kerja.

Contoh kalimat perintah:

- (1) Bersihkan halaman depan sore ini!
- (2) Harap tenang! Sedang ujian.

(3) Mulai kerjakan sekarang!

c) Tuntutan

Kalimat perintah terkait dengan sebuah tuntutan atau ketentuan yang harus dilakukan. Fungsi kalimat perintah ini dapat digunakan pada saat pelaksanaan persidangan atau penagihan hutang.

Contoh kalimat tuntutan:

(1) Keputusan hakim tidak bisa diganggu gugat!

(2) Tagihan Anda sudah jatuh tempo, segera lunasi tepat waktu!

d) Larangan

Kalimat perintah agar tidak melakukan sesuatu yang membahayakan. Kalimat ini sebagai bentuk perhatian atau imbauan.

Contoh kalimat larangan:

(1) Jangan membawa benda-benda berbahaya ke sekolah!

(2) Jangan membuang-buang makanan!

(3) Jangan pergi ketika hujan dan angin!

e) Ajakan

Ajakan adalah kalimat perintah untuk melakukan sesuatu atau memberi imbauan.

Contoh kalimat ajakan:

(1) Mari kita berdoa sebelum pelajaran dimulai!

(2) Buanglah sampah pada tempatnya!

(3) Ayo kita membersihkan kelas bersama!

Sedangkan menurut Zulkifli & Zagita (2022), kalimat perintah diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis sebagai berikut:

a) Kalimat Perintah Biasa

Kalimat perintah ini merupakan bentuk kalimat yang secara umum digunakan untuk menyampaikan perintah secara langsung kepada seseorang agar melakukan suatu tindakan.

Berikut adalah contoh kalimat perintah biasa:

(1) Selesaikan ujian Bahasa Indonesia dengan baik!

(2) Cuci piringnya setelah makan!

(3) Buang sampah-sampah itu!

b) Kalimat Perintah Permintaan

Kalimat perintah ini memiliki ciri adanya ungkapan permohonan atau permintaan kepada seseorang agar melakukan suatu tindakan.

Berikut adalah contoh kalimat permintaan:

(1) Tolong ambilkan buku itu!

(2) Tolong tutup pintunya!

(3) Mohon untuk tetap sabar!

c) Kalimat Perintah Mempersilahkan

Kalimat perintah jenis ini ditandai dengan adanya ungkapan yang mempersilahkan seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan menggunakan bahasa yang sopan.

Berikut adalah contoh kalimat perintah mempersilahkan:

- (1) Ambillah buah mangga itu semaumu!
- (2) Para pengunjung mal, silahkan mengambil kupon yang sudah disediakan!
- (3) Silahkan mengantri pada jalur yang ditentukan!
- (4) Silahkan duduk di sini!

d) Kalimat Perintah Ajakan

Kalimat perintah ini ditandai dengan adanya ungkapan yang mengajak seseorang untuk melakukan suatu tindakan secara bersama-sama.

Berikut adalah contoh kalimat perintah ajakan:

- (1) Mari kita bersihkan kelas bersama!
- (2) Mari kita berangkat sekarang!
- (3) Ayo, menjadi siswa yang berprestasi!
- (4) Ayo, belajar bersama!

e) Kalimat Perintah Larangan

Kalimat perintah jenis ini ditandai dengan adanya ungkapan larangan kepada seseorang untuk melakukan suatu tindakan.

Berikut adalah contoh kalimat perintah larangan:

- (1) Jangan lewat jalan ini!
- (2) Jangan membuang sampah di sini!
- (3) Dilarang merokok di area ini!
- (4) Jangan menyontek!

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan disusun sebagai landasan untuk memperkuat penelitian yang akan dilakukan. Melalui kajian ini, peneliti dapat membandingkan penelitian yang direncanakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya sehingga terlihat persamaan, perbedaan, serta kebaruan (*novelty*) penelitian. Beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Devi Riana Putri dan Desi Wulandari (2025) dengan judul "*Development of Smart book Media Based on Guided Inquiry to Improve IPAS Learning Outcomes*". Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Smart book* dan menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D). Perbedaannya terletak pada materi, model pengembangan, dan mata pelajaran yang dikaji. Penelitian terdahulu mengembangkan media untuk mata pelajaran IPAS pada materi perubahan bentuk energi dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*, sedangkan penelitian ini mengembangkan media *Digital Smart Book* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat perintah menggunakan model

pengembangan ADDIE. *Novelty* penelitian ini terletak pada penggunaan model pengembangan ADDIE serta pengembangan media untuk mata pelajaran dan materi yang berbeda, yaitu Bahasa Indonesia materi kalimat perintah.

Penelitian kedua dilakukan oleh Ayu Gustin, Ramanata Disurya, dan Tanzimah (2025) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Digital smart book* Berbantuan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 4 Pulau Rimau". Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan media pembelajaran *Digital smart book*, penggunaan model pengembangan ADDIE, serta menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran, materi, subjek penelitian, dan perangkat pendukung yang digunakan. Penelitian terdahulu dikembangkan untuk pembelajaran Matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas IV, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat perintah bagi peserta didik kelas V. Selain itu, penelitian ini memanfaatkan aplikasi *Heyzine* sebagai media pendukung untuk mengubah hasil desain menjadi *flipbook digital*. *Novelty* penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi *Heyzine* sebagai media pendukung pembuatan *flipbook digital*, serta fokus pada mata pelajaran dan materi yang berbeda, yaitu Bahasa Indonesia materi kalimat perintah untuk peserta didik kelas V.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Murtiani dan Nur Maslikhatun Nisak (2025) dengan judul "*Smart book for Fun Mathematics Learning: Buku Cerdas untuk Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*". Kesamaan penelitian

tersebut dengan penelitian ini terletak pada pengembangan media *Smart Book* yang ditujukan bagi peserta didik SD. Perbedaannya terdapat pada mata pelajaran, materi, dan karakteristik media yang dikembangkan. Penelitian terdahulu mengembangkan media untuk pembelajaran Matematika kelas I pada materi penjumlahan dan pengurangan yang dilengkapi dengan aktivitas mewarnai serta permainan edukatif. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan media *Digital smart book* berbasis *flipbook* yang memadukan berbagai fitur multimedia interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat perintah di kelas V. *Novelty* penelitian ini terletak pada pengembangan media berbasis *flipbook digital* yang memadukan fitur multimedia interaktif seperti video, audio, dan kuis untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat perintah kelas V.

Penelitian keempat dilakukan oleh Irnanda Warda Emiliana dan Iqnatia Alfiansyah (2023) dengan judul "Pengembangan Media *Smart book* Pada Materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD". Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media *Smart Book*, menggunakan model pengembangan ADDIE, serta melibatkan peserta didik SD sebagai subjek penelitian. Perbedaannya terletak pada materi dan tingkat kelas yang diteliti. Penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran IPS materi Kerajaan Hindu-Buddha untuk peserta didik kelas IV, sedangkan penelitian ini mengembangkan media pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat perintah untuk peserta didik kelas V. *Novelty* penelitian ini terletak pada mata pelajaran dan materi

yang dikembangkan, yaitu Bahasa Indonesia materi kalimat perintah untuk kelas V.

Penelitian kelima dilakukan oleh Johanes Victory Kristianto, Abdul Aziz Hunaifi, dan Novi Nitya Santi (2023) dengan judul "*Development of Smartbook Learning Media Fictional Story Material Based on East Java Folk Stories*". Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media *Smart Book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD serta menggunakan metode penelitian pengembangan. Perbedaannya terletak pada materi, model pengembangan, dan ruang lingkup pembelajaran. Penelitian terdahulu mengembangkan media pada materi cerita fiksi berbasis cerita rakyat Jawa Timur menggunakan model pengembangan 4D, sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media *Digital Smart Book* pada materi kalimat perintah. Selain itu, penelitian terdahulu berorientasi pada aspek kesastraan, sedangkan penelitian ini berfokus pada aspek kebahasaan. *Novelty* penelitian ini terletak pada penggunaan model pengembangan ADDIE serta fokus pada aspek kebahasaan melalui materi kalimat perintah.

Berdasarkan hasil telaah terhadap kelima penelitian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *Digital smart book* telah terbukti memiliki potensi yang baik untuk mendukung proses pembelajaran pada berbagai mata pelajaran di SD. Kelima penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Digital smart book* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan

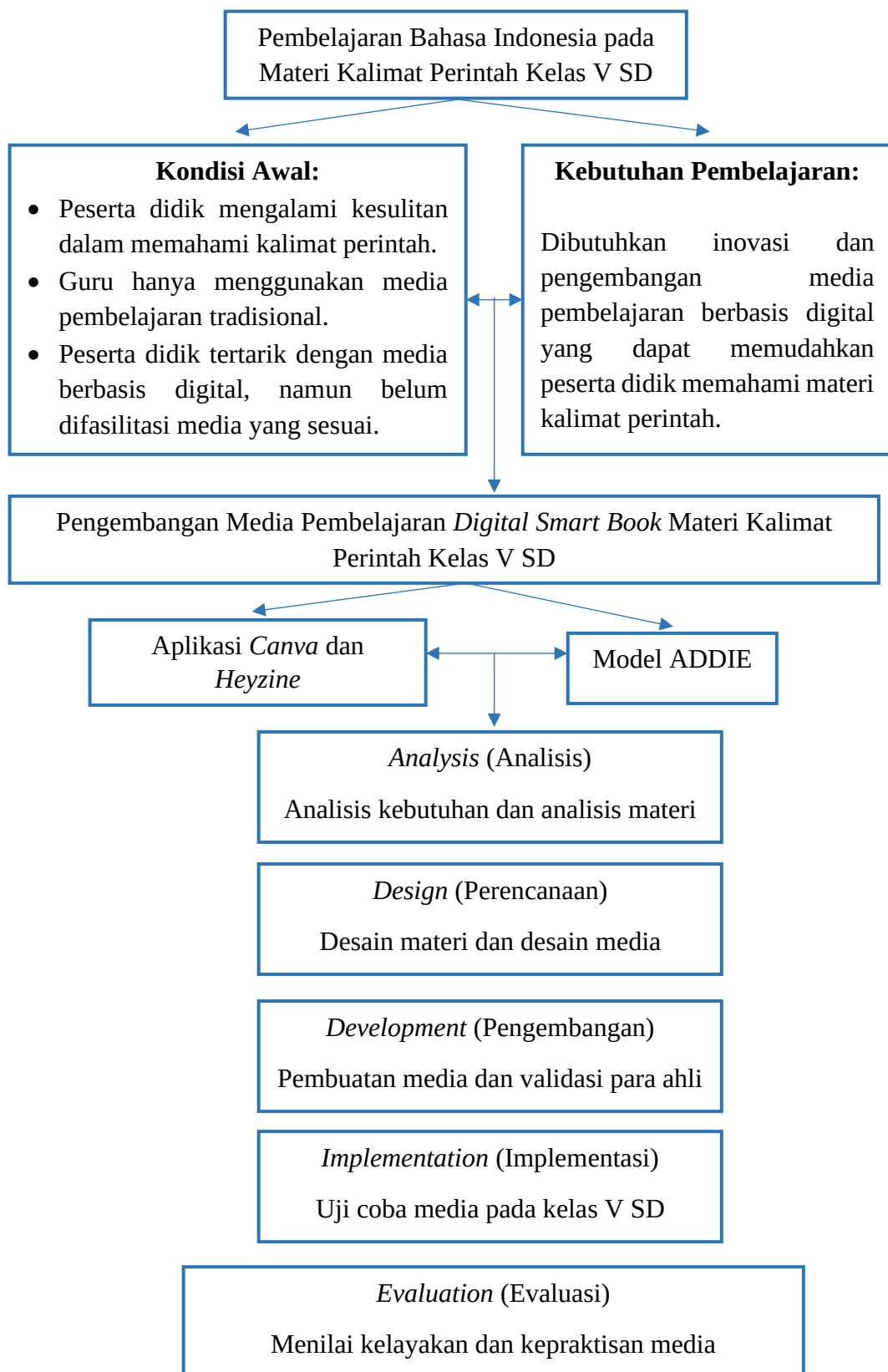
mudah dipahami oleh peserta didik. Meskipun terdapat persamaan dalam hal penggunaan media *Digital smart book* dan metode penelitian pengembangan, penelitian yang akan dilakukan memiliki kebaruan (*novelty*) yaitu fokus pada pengembangan media pembelajaran *Digital smart book* berbasis aplikasi *Canva* dan *Heyzine* pada materi kalimat perintah kelas V SD. Kebaruan ini menjadi pembeda utama dengan penelitian-penelitian terdahulu yang lebih banyak berfokus pada mata pelajaran Matematika dan IPA, serta menggunakan model pengembangan yang berbeda.

C. Kerangka Pikir

Materi kalimat perintah merupakan salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Penguasaan materi tersebut penting karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami serta menggunakan berbagai bentuk kalimat sesuai dengan tujuan komunikasi. Namun berdasarkan hasil observasi, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran materi kalimat perintah. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media tradisional sehingga penyampaian materi kurang menarik dan belum mampu melibatkan peserta didik secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, motivasi belajar menurun, serta partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran masih relatif rendah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan Media Pembelajaran *Digital Smart Book* berbasis *flipbook* sebagai alternatif media pembelajaran pada materi kalimat perintah. Media ini dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* serta memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, video, animasi, dan kuis interaktif. Integrasi berbagai elemen tersebut diharapkan mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Pengembangan Media Pembelajaran *Digital smart book* dilaksanakan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap pengembangan meliputi analisis kebutuhan dan materi, perancangan tampilan serta fitur, pengembangan melalui aplikasi *Canva*, dan *Heyzine*, validasi oleh ahli, implementasi melalui uji coba, dan evaluasi untuk mengetahui tingkat kelayakan serta kepraktisan media. Dengan tersedianya media pembelajaran *Digital smart book* yang layak dan praktis, diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik sekolah dasar.



Gambar 2. 26 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian atau Pertanyaan Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih memerlukan pembuktian melalui proses penelitian. Dalam penelitian pengembangan, hipotesis berfungsi sebagai prediksi atau dugaan awal tentang hasil yang akan dicapai dari produk yang dikembangkan. Hipotesis adalah dugaan sementara yang disusun berdasarkan teori, konsep, maupun penalaran logis, sehingga kebenarannya belum dapat dipastikan sebelum diuji melalui data empiris di lapangan (Hamdani & Sa'diyah, 2025). Oleh karena itu, perumusan hipotesis menjadi bagian penting dalam penelitian karena dapat menjadi dasar dalam menguji dugaan yang diajukan sekaligus mendukung pengembangan teori apabila hasil penelitian membuktikan hipotesis tersebut.

Berdasarkan kajian teori, kerangka pikir, serta rumusan masalah penelitian yang telah disusun, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *Digital smart book* pada materi kalimat perintah kelas V SD layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.
- b. Media pembelajaran *Digital smart book* pada materi kalimat perintah kelas V SD praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan respon guru dan peserta didik.