

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SMART BOOK*

MATERI KALIMAT PERINTAH KELAS V

SD NEGERI DONAN 06 CILACAP TENGAH



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun oleh

Nama : Laely Kurnia Ramadhani
Nim : 22CJ10004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP

TAHUN 2026



Lutfiani Nurf - Staff UPT Perpustakaan Al Ghazali

Laely Kurnia Ramadhani-22CJ10004 - Laely Kurnia.docx

-  Faculté des sciences de Tunis-FST 3
-  Faculté des sciences de Tunis-FST
-  Faculté des sciences de Tunis-FST

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3608480900

176 Pages

Submission Date

Jul 9, 2026, 4:56 AM GMT+1

25,165 Words

Download Date

Jul 9, 2026, 5:32 AM GMT+1

182,198 Characters

File Name

Laely_Kurnia_Ramadhani-22CJ10004_-_Laely_Kurnia.docx

File Size

9.7 MB

21% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 18%  Internet sources
- 12%  Publications
- 10%  Submitted works (Student Papers)





Top Sources

- 18% Internet sources
- 12% Publications
- 10% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	
	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	1%
2	Internet	
	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
3	Internet	
	repository.mediapenerbitindonesia.com	<1%
4	Student papers	
	Universitas Pendidikan Indonesia	<1%
5	Internet	
	repository.upi.edu	<1%
6	Internet	
	j-innovative.org	<1%
7	Internet	
	repository.radenintan.ac.id	<1%
8	Internet	
	eprints.uny.ac.id	<1%
9	Internet	
	repository.umsu.ac.id	<1%
10	Internet	
	repository.upstegal.ac.id	<1%
11	Student papers	
	Universitas 17 Agustus 1945 Semarang	<1%

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : LAELY KURNIA RAMADHANI

NIM : 22CJ10004

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SMART BOOK* MATERI KALIMAT PERINTAH KELAS V SD NEGERI DONAN 06 CILACAP TENGAH” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 29 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



Laely Kurnia Ramadhani

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

Nama : LAELY KURNIA RAMADHANI
NIM : 22CJ10004
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
DIGITAL SMART BOOK MATERI KALIMAT
PERINTAH KELAS V SD NEGERI DONAN 06
CILACAP TENGAH

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji
Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al
Ghazali Cilacap.

Cilacap, 22 Juni 2026

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,



Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I.

NIDN. 2111098601

Pembimbing II,



Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.

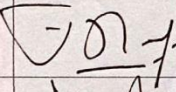
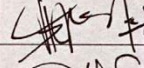
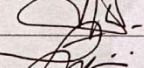
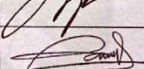
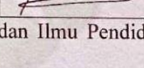
NIDN. 0628098303

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : LAELY KURNIA RAMADHANI
NIM : 22CJ10004
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Smart Book*
Materi Kalimat Perintah Kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap
Tengah

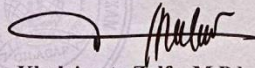
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Jumat, tanggal 07, bulan Agustus, tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Penguji 1	Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I.		11/08/2026
Penguji 2	Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I.		10/08/2026
Pembimbing 1	Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I.		10/08/2026
Ass. Pembimbing	Dr. Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.		10/08/2026
Sekretaris	Faishal Ridlwan, M.Pd.		10/08/2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 13 AUG 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Laely Kurnia Ramadhani

Lamp :-

Kepada
Yth. Dekan FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama
Al Ghazali Cilacap
Di –
Cilacap

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : LAELY KURNIA RAMADHANI
NIM : 22CJ10004
Fakultas/Prodi : FKIP/PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SMART BOOK* MATERI KALIMAT PERINTAH KELAS V SD NEGERI DONAN 06 CILACAP TENGAH

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1).

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 10 Agustus 2026

Konsultan



Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I.

NIDN.2124049201

MOTTO

“Allah SWT tidak mengatakan hidup ini mudah, Tetapi Allah SWT berjanji bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah : 5-6)

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi ketakutanlah yang membuat jadi sulit, jadi jangan biarkan rasa takut menghalangimu, karena keberanian lahir dari menghadapi ketakutan itu sendiri.”

(Ali bin Abi Thalib)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat berupa kesehatan dan kekuatan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, motivasi, serta doa dari orang-orang terdekat. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud cinta dan kasih sayang kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidup penulis. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta penulis, Bapak Akhmad Syafi'i dan Ibu Umi Ngatiyah. Terima kasih banyak atas segala cinta, kasih sayang, dan pengorbanan yang diberikan dalam membesarkan, mendidik, dan membimbing penulis selama ini. Terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tidak pernah putus dan selalu menyertai setiap langkah penulis hingga sampai di titik ini. Semoga Allah SWT selalu senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan dan panjang umur kepada bapak dan ibu sehingga dapat menyaksikan keberhasilan lain yang akan penulis raih di masa yang akan datang.
2. Teruntuk kakak perempuan penulis Puput Ayu Susanti, S.Pd. dan suaminya Akhmad Saiin, S.E. serta kedua keponakanku Kahfi Ahmad Syah dan Maryam Al Ahmad. Terima kasih atas segala dukungan, motivasi dan doa, serta bantuan material yang diberikan dengan penuh keikhlasan untuk kelancaran studi penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya.
3. Teruntuk kakak laki-laki penulis, Irfan Dwi Ardyanto. Terima kasih atas perhatian, dukungan, dan kasih sayang yang diberikan kepada penulis.

4. Teruntuk keluarga besar penulis yang telah mendukung, memberikan kasih sayang, dan mendoakan setiap langkah penulis. Kehangatan keluarga dan kebersamaan menjadi salah satu kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh teman seperjuangan penulis, PGSD A angkatan 2022, yang telah kebersamai selama perkuliahan dan menghadirkan berbagai pengalaman serta kenangan.
6. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih atas bantuan, dukungan, dan doa yang diberikan kepada penulis.
7. Terakhir, penulis mempersembahkan skripsi ini untuk diri sendiri, Laely Kurnia Ramadhani, yang telah melewati begitu banyak rintangan, keraguan, dan perjuangan untuk sampai di titik ini. Terima kasih telah berjuang, berusaha, dan tidak menyerah sesulit apa pun rintangan yang ada selama ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan ke depan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan.

ABSTRAK

Laely Kurnia Ramadhani, 22CJ10004, Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Cilacap. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Mei 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan peserta didik kelas V SD dalam memahami materi kalimat perintah, dimana peserta didik belum memahami makna dan ciri kalimat perintah, membedakan berbagai jenis kalimat perintah, serta masih melakukan kesalahan saat menulis kalimat perintah seperti, memilih kata yang tepat dan penggunaan tanda baca yang sesuai. Selain itu, pembelajaran masih bersifat tradisional menggunakan buku teks dan papan tulis, meskipun sekolah telah memiliki fasilitas digital yang memadai namun belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Digital smart book* pada materi kalimat perintah kelas V SD, mengetahui kelayakan media berdasarkan validasi para ahli, serta kepraktisan media berdasarkan respon guru dan peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian adalah 29 peserta didik kelas V B SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket *Skala Likert* empat poin yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan peserta didik. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Media *Digital Smart Book* dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* untuk mendesain tampilan dan *Heyzine* untuk mengonversinya menjadi *flipbook* digital interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Digital smart book* dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan validasi para ahli yaitu, ahli materi memberikan penilaian 87,5%, ahli media memberikan penilaian 96,2%, dan ahli bahasa memberikan penilaian 84,4%. Serta dinyatakan sangat praktis digunakan berdasarkan respon guru dan respon peserta didik pada uji lapangan yaitu, hasil respon guru mencapai 95,8% dan hasil respon peserta didik mencapai 93,4%. Dengan demikian, media pembelajaran *Digital smart book* yang dikembangkan dalam penelitian ini layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran materi kalimat perintah Bahasa Indonesia di kelas V SD.

Kata Kunci: *Digital Smart Book*, Kalimat Perintah, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Pengembangan Media.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat, taufiq, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Sholawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW yang kita harapkan syafa'atnya di hari kiamat. Aamiin.

Pada kesempatan ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. A. Luthfi Hamidi, M.Ag., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
4. Dosen Pembimbing 1, Ahmad Mukhlisin, M.Pd.I., yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian ini berlangsung.
5. Dosen Pembimbing 2, Dr. Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd., yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa studi.
7. Kuswanto, S.Pd.SD.,M.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah.
8. Gendis Sasqia Putri, S.Pd., Wali Kelas VA SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah.
9. Puri Siam Pangestuti, S.Pd., Wali Kelas VB SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Atas semua bantuan yang diberikan kepada penulis, mudah-mudahan amal kebaikan dari semua pihak mendapat balasan yang berlipat dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Cilacap, 12 Mei 2026

Penulis



Laely Kurnia Ramadhani

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
NOTA KONSULTAN	viii
MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Pembatasan Masalah	14
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Penelitian	15
F. Manfaat Penelitian	16
G. Spesifikasi Produk.....	17
BAB II KAJIAN TEORI	20
A. Kajian Pustaka.....	20
1. Media Pembelajaran	20
2. Media Pembelajaran <i>Digital smart book</i>	32
3. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar	59
4. Materi Kalimat Perintah Bahasa Indonesia	66
B. Kajian Penelitian yang Relevan	79
C. Kerangka Pikir	83
D. Hipotesis Penelitian atau Pertanyaan Penelitian	86
BAB III METODE PENELITIAN	87

A. Jenis Penelitian.....	87
B. Tempat dan Waktu Penelitian	89
C. Populasi dan Sampel Penelitian	90
D. Desain Prosedur Penelitian	91
E. Variabel Penelitian	98
F. Teknik Pengumpulan Data.....	99
G. Instrumen Pengumpulan Data	101
H. Teknik Analisis Data.....	108
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	113
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	113
B. Hasil Penelitian	114
C. Pembahasan.....	157
BAB V SIMPULAN	162
A. Simpulan	162
B. Saran.....	163
C. Keterbatasan Penelitian	165
DAFTAR PUSTAKA	166
LAMPIRAN.....	177

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Timeline Penelitian	90
Tabel 3. 2 Skala Likert	102
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Aspek dan Indikator Validasi Ahli Materi	103
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Aspek dan Indikator Validasi Ahli Media	104
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Aspek dan Indikator Validasi Ahli Bahasa	105
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Aspek dan Indikator Respon Guru	106
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Aspek dan Indikator Respon Peserta Didik	107
Tabel 3. 8 Skala Likert	109
Tabel 3. 9 Interpretasi dan Persentase Kelayakan Media	111
Tabel 3. 10 Interpretasi dan Persentase Kepraktisan Media	112
Tabel 4. 1 Analisis Data Kuantitatif Ahli Materi	134
Tabel 4. 2 Analisis Data Kuantitatif Ahli Media	136
Tabel 4. 3 Analisis Data Kuantitatif Ahli Bahasa	141
Tabel 4. 4 Analisis Data Kuantitatif Respon Guru Uji Satu-Satu.....	144
Tabel 4. 5 Analisis Data Kuantitatif Hasil Respon Peserta Didik Uji Satu-Satu	146
Tabel 4. 6 Analisis Data Kuantitatif Respon Guru Uji Kelompok Kecil.....	148
Tabel 4. 7 Analisis Data Kuantitatif Hasil Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	150
Tabel 4. 8 Analisis Data Kuantitatif Respon Guru Uji Lapangan.....	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pencarian Canva.....	45
Gambar 2. 2 Tampilan Website Canva	45
Gambar 2. 3 Login Canva	46
Gambar 2. 4 Menu Home Canva.....	46
Gambar 2. 5 Pemilihan Ukuran.....	46
Gambar 2. 6 Desain Awal	47
Gambar 2. 7 Pemilihan Elemen Objek.....	47
Gambar 2. 8 Desain Akhir	47
Gambar 2. 9 Pengunduhan Desain	48
Gambar 2. 10 Pencarian Heyzine	48
Gambar 2. 11 Tampilan Website Heyzine	48
Gambar 2. 12 Login Heyzine	49
Gambar 2. 13 Menu Home Heyzine	49
Gambar 2. 14 Pemilihan File PDF	49
Gambar 2. 15 Proses Upload.....	50
Gambar 2. 16 Tampilan Flipbook	50
Gambar 2. 17 Menu Edit.....	50
Gambar 2. 18 Penamaan Media	51
Gambar 2. 19 Penambahan Background Audio	51
Gambar 2. 20 Penambahan Tombol Navigasi	51
Gambar 2. 21 Pemilihan Halaman	52
Gambar 2. 22 Penambahan Video.....	52
Gambar 2. 23 Penambahan Kuis.....	52
Gambar 2. 24 Save dan Share Media	53
Gambar 2. 25 Share Media Digital Smart Book	53
Gambar 2. 26 Kerangka Pikir.....	85
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian Model ADDIE.....	98
Gambar 4. 1 QR Code Media Pembelajaran.....	120
Gambar 4. 2 Halaman Cover.....	121
Gambar 4. 3 Halaman Menu Utama	121
Gambar 4. 4 Halaman Daftar Isi	122
Gambar 4. 5 Halaman Petunjuk	123
Gambar 4. 6 Halaman Profil Pengembang.....	124
Gambar 4. 7 Halaman Tujuan Pembelajaran	124
Gambar 4. 8 Halaman Menu Materi	126
Gambar 4. 9 Halaman Pengertian dan Ciri-Ciri.....	126
Gambar 4. 10 Halaman Jenis-Jenis Kalimat Perintah.....	127
Gambar 4. 11 Halaman Penjelasan Materi dan Contoh	128
Gambar 4. 12 Halaman Materi Simbol Aturan atau Larangan	129
Gambar 4. 13 Halaman Kuis.....	130
Gambar 4. 14 Tampilan Kuis Pilihan Ganda	130

Gambar 4. 15 Tampilan Kuis Mencocokkan Simbol.....	131
Gambar 4. 16 Halaman Penutup	132
Gambar 4. 17 Peletakan Tombol Sebelum Revisi	139
Gambar 4. 18 Peletakan Tombol Setelah Revisi.....	139
Gambar 4. 19 Tombol pada Halaman Kuis Sebelum Revisi	140
Gambar 4. 20 Tombol pada Halaman Kuis Setelah Revisi.....	141

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi	177
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	178
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	179
Lampiran 4. Instrumen Wawancara Guru	180
Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru.....	182
Lampiran 6. Instrumen Angket Peserta Didik.....	185
Lampiran 7. Hasil Angket Peserta Didik	186
Lampiran 8. Storyboard Media Pembelajaran	187
Lampiran 9. Butir Soal Kuis Pilihan Ganda.....	191
Lampiran 10. Tampilan Soal Kuis Mencocokkan Simbol	193
Lampiran 11. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	195
Lampiran 12. Rubrik Penilaian Ahli Materi	196
Lampiran 13. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	199
Lampiran 14. Rubrik Penilaian Ahli Media	200
Lampiran. 15 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	203
Lampiran 16. Rubrik Penilaian Ahli Bahasa	204
Lampiran 17. Kisi-Kisi Lembar Respon Guru	207
Lampiran 18. Rubrik Respon Guru	208
Lampiran 19. Kisi-Kisi Lembar Respon Peserta Didik	211
Lampiran 20. Rubrik Respon Peserta Didik	212
Lampiran 21. Daftar Nama Uji Ahli dan Subjek Uji Coba Produk	215
Lampiran 22. Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	217
Lampiran 23. Surat Permohonan Validator Ahli Media	218
Lampiran 24. Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa.....	219
Lampiran 25. Lembar Validasi Ahli Materi.....	220
Lampiran 26. Lembar Validasi Ahli Media	223
Lampiran 27. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	226
Lampiran 28. Lembar Respon Guru Uji Satu-Satu dan Uji Kelompok Kecil	229
Lampiran 29. Lembar Respon Guru Uji Lapangan.....	232
Lampiran 30. Lembar Respon Peserta Didik	235
Lampiran 31. Hasil Respon Peserta Didik Uji Lapangan	238
Lampiran 32. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	240
Lampiran 33. Daftar Riwayat Hidup Peneliti	242

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi di era digital saat ini berkembang dengan pesat dan tidak dapat dihindari dalam kehidupan, karena akan terus berjalan beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan (Anggraeni dkk., 2022). Kemajuan teknologi merupakan suatu gerak atau dorongan yang dihasilkan dari ilmu pengetahuan dan dengan kemajuan tersebut dapat memberikan kemudahan kepada manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Juliansyah & Rahmani, 2024). Kemajuan teknologi yang meluas ini memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan, mulai dari ekonomi, politik, sosial, kebudayaan, hingga pendidikan (Resi Safira, 2023).

Pendidikan tidak pernah lepas dari kemajuan teknologi. Karena itu, dunia pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran (Salsabila & Agustian, 2021). Teknologi dapat berfungsi sebagai alat untuk memperoleh informasi sekaligus sebagai media pendukung yang membantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Belva Saskia Permana dkk., 2024). Saat ini, teknologi digital semakin banyak dimanfaatkan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk juga pada proses pembelajaran. Teknologi tersebut mencakup perangkat serta layanan teknologi informasi juga komunikasi, seperti komputer, laptop, internet, dan smartphone (Paputungan & Olii, 2023).

Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan dapat menghasilkan banyak inovasi baru yang mendukung pelaksanaan pembelajaran, misalnya dengan menggunakan teknologi digital untuk menciptakan media pembelajaran (Hilman dkk., 2025). Secara umum, fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti laptop atau komputer, akses internet, LCD, serta proyektor, sudah tersedia di SD. Namun, semua fasilitas yang ada belum dimanfaatkan secara optimal. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya pemanfaatan fasilitas yang ada dengan lebih optimal seperti menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Media pembelajaran merupakan berbagai sarana yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, baik berupa benda nyata maupun teknologi modern (Abdurrahman, 2024), media tersebut berfungsi membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami, menarik, dan bermakna bagi peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Nurfadhillah dkk., 2021). Selain itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar karena menjadi perantara dalam penyampaian materi dari guru kepada peserta didik, sehingga informasi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Nirya & Putera, 2025).

Pada era digital ini, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menguasai serta memanfaatkan teknologi guna merancang media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal ini penting karena peserta didik merupakan generasi yang tumbuh di tengah-tengah perkembangan teknologi,

sehingga mereka telah terbiasa dengan teknologi digital. Selain itu, guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar, termasuk teknologi digital sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran (Sadriani dkk., 2023). Oleh sebab itu, guru perlu memiliki kemampuan dan pengetahuan teknologi yang terus diperbarui agar dapat mengelola pembelajaran secara efektif. Penguasaan teknologi oleh guru sangat penting karena pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif dan berkualitas.

Media pembelajaran digital menjadi salah satu komponen penting dalam pelaksanaan pembelajaran di era yang didominasi oleh perkembangan teknologi saat ini. Media digital memiliki peran yang penting untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, dan meningkatkan efisiensi proses belajar (Heryana dkk., 2023). Pembelajaran dengan memanfaatkan media digital tidak hanya membantu menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan efisien, tetapi juga mengembangkan kemampuan teknologi peserta didik yang diperlukan pada masa mendatang (Sartimah, 2025).

Kehadiran media digital dalam pembelajaran memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif melalui pemanfaatan

fitur interaktif, seperti kuis edukatif, simulasi, dan diskusi berbasis daring (Tiwow dkk., 2025). Penggunaan media digital dapat mendukung pembelajaran yang kreatif dan efektif. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital yang tepat juga mampu meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi yang dipelajari khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) (M. A. Nugraha, 2024).

Peserta didik pada jenjang SD memerlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik karena umumnya peserta didik usia SD akan cepat menangkap informasi jika disajikan secara visual, praktis dan melibatkan aktivitas langsung, sehingga mereka lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih mudah menangkap isi materi yang dipelajari (Novela dkk., 2024). Dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif seperti dengan memanfaatkan media digital dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, tidak membosankan dan memungkinkan interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran (Hasani dkk., 2025).

Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang penting di tingkat SD (Maryana dkk., 2024). Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik, efektif dan sesuai dalam menggunakannya baik secara lisan maupun tertulis (M. Sari dkk., 2024). Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, terdapat empat keterampilan bahasa yang perlu dikuasai, yaitu keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis (Magdalena dkk., 2021). Pembelajaran Bahasa

Indonesia diberikan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik karena keterampilan berbahasa sangat penting dan memiliki peran utama dalam kehidupan sehari-hari (Amelia, 2024).

Pada jenjang SD, peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai jenis kalimat. Kalimat perintah adalah salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang penting dipahami oleh peserta didik terutama di kelas V SD. Kalimat perintah merupakan kalimat yang berfungsi untuk menyuruh, melarang, mengajak, meminta, atau menginstruksikan sesuatu (Darmayasa dkk., 2025). Kalimat perintah digunakan ketika ingin menyuruh atau melarang orang berbuat sesuatu dengan harapan memperoleh respon berupa tindakan dari orang yang diajak bicara (Nurhamidah, 2024). Materi kalimat perintah penting dipelajari karena sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, rumah, juga masyarakat.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran materi kalimat perintah di kelas V SD berkaitan erat dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase C pada elemen menulis dan berbicara. Pada Fase C, peserta didik diharapkan bisa menulis bermacam jenis teks sederhana menggunakan struktur yang jelas sesuai tujuan komunikasi, serta mampu menyampaikan gagasan secara lisan dengan bahasa yang sesuai konteks dan tujuan. Pembelajaran kalimat perintah mendukung pengembangan kompetensi peserta didik dalam memahami serta menerapkan berbagai bentuk kalimat untuk mengungkapkan maksud tertentu, seperti mengajak, melarang, meminta, atau menginstruksikan dalam komunikasi sehari-hari.

Untuk mencapai CP tersebut, peserta didik perlu menguasai beberapa tujuan pembelajaran, yaitu: (1) memahami makna dan konsep kalimat perintah, (2) memahami berbagai jenis kalimat perintah beserta contohnya, (3) mengidentifikasi jenis kalimat perintah yang menyatakan ajakan, harapan, dan larangan, serta (4) memahami aturan atau larangan yang disampaikan melalui simbol atau gambar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, diperlukan media dengan penyajian materi yang interaktif, kontekstual, dan secara nyata sehingga peserta didik bukan hanya memahami konsep yang dipelajari, namun juga bisa mengaplikasikannya dalam situasi komunikasi sehari-hari (Verawaty & Zulqarnain, 2021).

Namun, berdasarkan wawancara awal oleh peneliti kepada Puri Siam Pangestuti selaku guru kelas V di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah, mengungkapkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu pada materi kalimat perintah dimana peserta didik belum mampu memahami kalimat perintah dengan baik seperti, memahami makna dan ciri kalimat perintah, serta membedakan berbagai jenis kalimat perintah dan juga contohnya. Peserta didik juga masih melakukan kesalahan saat menulis kalimat perintah seperti, memilih kata yang tepat saat membuat kalimat perintah, karena mereka belum terbiasa menggunakan kalimat perintah dalam percakapan atau kehidupan sehari-hari. Selain itu, masih kurang memahami penggunaan tanda baca yang sesuai, seperti penggunaan tanda seru (!) pada akhir kalimat perintah.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian oleh Azizah dkk (2024), yang menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih mengalami kesulitan untuk menyusun struktur kalimat perintah dengan tepat dan sering melakukan kesalahan dalam penggunaan tanda baca seperti, tidak mencantumkan tanda seru (!) pada akhir kalimat perintah atau menggantinya dengan tanda baca lain seperti tanda kutip dua (“) bahkan menggunakan tanda tanya (?). Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap penulisan kalimat perintah masih perlu ditingkatkan, baik dari segi struktur, maupun pemakaian tanda baca dengan tepat.

Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh media tradisional dimana umumnya berpusat pada guru, seperti buku teks dan papan tulis. Selain itu, hanya mencontohkan penggunaan kalimat perintah dalam keseharian dan belum menggunakan media pembelajaran yang dirancang khusus secara digital untuk membantu pembelajaran materi kalimat perintah. Temuan dari wawancara tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Nurmayanti & Iswatiningsih (2025), yang mengungkapkan bahwa pembelajaran yang bersifat tradisional cenderung kurang efektif dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang kurang variatif juga sering membuat peserta didik merasa jenuh dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum.

Untuk memperkuat data tersebut, peneliti juga mengumpulkan data melalui penyebaran angket kepada 58 peserta didik kelas V di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah untuk mengetahui minat dan kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat perintah. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 89,7% atau 52 peserta didik menyatakan tertarik menggunakan media pembelajaran digital, dan 89,7% atau 52 peserta didik mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang memuat gambar, animasi, dan latihan interaktif membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, 72,4% atau 42 peserta didik mengaku merasa bosan jika pembelajaran hanya menggunakan buku dan mendengarkan penjelasan guru. Menariknya, 82,8% atau 48 peserta didik menyatakan bahwa materi kalimat perintah sulit dipahami jika hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa bantuan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi kalimat perintah secara lebih konkret, kontekstual, dan menarik sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital, namun kebutuhan tersebut belum sepenuhnya difasilitasi dengan media yang sesuai. Sebenarnya, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran digital, seperti LCD dan proyektor di setiap kelas. Namun, pemanfaatannya belum optimal karena guru umumnya hanya menyajikan materi melalui *PowerPoint* (PPT) sederhana atau memutar video pembelajaran

dari *YouTube*. Kondisi ini menunjukkan bahwa fasilitas yang tersedia belum digunakan secara optimal untuk menunjang proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, seiring dengan perkembangan yang semakin pesat, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Kehadiran media tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik mempelajari Bahasa Indonesia, khususnya materi kalimat perintah, secara lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah Media Pembelajaran *Digital Smart Book*, yaitu buku digital yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, animasi, dan video, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Husnia & Nuryami, 2024). Media *Digital smart book* memiliki kelebihan diantaranya mudah diakses, praktis, dan memiliki tampilan desain serta gambar dan warna yang menarik (Gustin dkk., 2025). Dalam *Smart book* memungkinkan integrasi berbagai fitur interaktif seperti kuis, video dan animasi, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran (Heriadi dkk., 2024).

Media *Digital smart book* sesuai digunakan untuk peserta didik SD karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu media pembelajaran. Penyajian materi melalui tampilan visual yang menarik, didukung variasi warna, jenis huruf, serta fitur-fitur interaktif, dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan

Digital smart book juga dapat mendorong peserta didik untuk memanfaatkan teknologi digital secara positif dalam proses belajar. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) yang dikenalkan oleh Richard Mayer menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran kognitif yang berbeda, yaitu saluran verbal untuk mengolah informasi berupa kata-kata baik lisan maupun tulisan, serta saluran visual untuk memproses gambar dan video. Kedua saluran ini bekerja secara bersamaan namun memiliki kapasitas yang terbatas. Oleh sebab itu, proses pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila informasi disajikan melalui perpaduan teks dan gambar secara bersamaan, dibandingkan penggunaan teks saja (Mayer, 2014). Pada pembelajaran di SD, penyajian materi melalui media yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video seperti penggunaan media digital dapat membantu peserta didik memahami serta mengingat informasi dengan lebih baik. Selain itu, berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis digital mampu mendukung terciptanya kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan.

Salah satu penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Kristianto (2023) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smartbook* Materi Cerita Fiksi Berbasis Cerita Rakyat Jawa Timur untuk Siswa Kelas IV Sekolah

Dasar.” Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran *Smartbook* pada materi cerita fiksi dengan memanfaatkan cerita rakyat Jawa Timur. Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Aspek kepraktisan ditunjukkan melalui respons guru sebesar 94%, serta respons peserta didik sebesar 85% pada uji coba terbatas dan 82% pada uji coba luas. Sementara itu, efektivitas media mencapai 91% pada uji coba terbatas dan 88% pada uji coba luas. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Smartbook* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik.

Kesamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kristianto (2023) adalah menggunakan media yang sama yaitu *SmartBook*. Namun, terdapat perbedaan yaitu penelitian terdahulu berfokus pada materi cerita fiksi untuk peserta didik kelas IV SD, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media *Digital smart book* pada materi kalimat perintah kelas V SD. Aspek kebaruan (*novelty*) penelitian ini ada pada pengembangan media *Digital smart book* yang digunakan untuk mendukung pembelajaran materi kalimat perintah, yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V SD serta kebutuhan pembelajaran di kelas. Penelitian ini secara khusus menguji aspek kelayakan dan kepraktisan media, mulai dari segi isi, tampilan, bahasa, maupun kemudahan penggunaan, sehingga berbeda dari

penelitian terdahulu yang mengembangkan media dengan fokus materi dan konteks yang berbeda.

Media yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran digital berbasis *Flipbook* berbantuan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* dengan fitur interaktif yang berisi materi, contoh, video, dan kuis interaktif, serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Keunggulan media *Digital smart book* ini dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, dibandingkan media konvensional seperti buku teks dan papan tulis, media ini dapat menyajikan materi kalimat perintah secara lebih konkret dan kontekstual melalui perpaduan teks, gambar, animasi, dan video (Heriadi dkk., 2024), sesuai kebutuhan peserta didik yang menurut hasil angket lebih mudah memahami materi apabila disertai gambar dan animasi interaktif. Kedua, penyajian materi dirancang berdasarkan Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran (Mayer, 2014), yaitu materi disampaikan melalui dua saluran (visual dan verbal) secara bersamaan yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik dibandingkan penyajian materi berupa teks saja.

Ketiga, berbeda dari media *Smartbook* pada penelitian terdahulu (Kristianto, 2023) yang berfokus pada materi cerita fiksi kelas IV, media ini dirancang khusus untuk materi kalimat perintah kelas V dan dilengkapi dengan kuis interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Keempat, media ini mudah diakses melalui berbagai perangkat digital (*smartphone*, laptop, komputer) dan perangkat digital yang sudah tersedia di sekolah (LCD, proyektor, *smartboard*), fleksibel digunakan kapan saja, serta mendukung

pembelajaran mandiri peserta didik baik di sekolah maupun di rumah (Gustin dkk., 2025). Oleh sebab itu, diharapkan bahwa penelitian ini dapat menciptakan media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil analisis terhadap latar belakang, menunjukkan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kalimat perintah pada peserta didik kelas V SD sebagai berikut:

1. Kesulitan peserta didik kelas V SD dalam memahami materi kalimat perintah.
2. Peserta didik sering melakukan kesalahan dalam memilih kata yang tepat saat membuat kalimat perintah.
3. Peserta didik kurang memahami penggunaan tanda baca yang sesuai, seperti penggunaan tanda seru (!) pada akhir kalimat perintah.
4. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media tradisional, seperti buku teks dan papan tulis, sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik.

5. Berdasarkan hasil wawancara dan angket, guru serta peserta didik memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi digital.
6. Peserta didik merasa lebih mudah memahami pembelajaran melalui media yang disertai gambar, animasi dan latihan interaktif, namun belum difasilitasi media yang sesuai.
7. Sekolah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran digital, seperti LCD dan proyektor, namun guru belum memanfaatkannya dengan optimal untuk mendukung proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada permasalahan nomor 1, 4, 5, dan 6. Oleh sebab itu, penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *Digital smart book* pada materi kalimat perintah Bahasa Indonesia di kelas V SD sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi digital. Pengembangan media ini bertujuan untuk mendukung peningkatan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran serta membantu mereka memahami materi kalimat perintah dengan lebih baik sesuai dengan karakteristik dan minat belajar peserta didik. Selain itu, ruang lingkup penelitian ini hanya mencakup proses pengembangan media pembelajarann serta pengujian aspek kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *Digital Smart Book* dan tidak mencakup pengujian efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Digital smart book* pada materi kalimat perintah kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Digital smart book* pada materi kalimat perintah kelas V SD berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Digital smart book* pada materi kalimat perintah di kelas V SD menurut respon guru dan respon peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Digital smart book* pada materi kalimat perintah kelas V SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Digital smart book* pada materi kalimat perintah kelas V SD berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Digital smart book* pada materi kalimat perintah di kelas V SD menurut respon guru dan respon peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis, terutama dalam mendukung pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat (Ammah & Lestari, 2024):

- a. Menambah kajian ilmiah dalam bidang pengembangan media pembelajaran digital, khususnya pada jenjang sekolah dasar.
- b. Dapat memberikan kontribusi terhadap teori pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi kalimat perintah.
- c. Menjadi sumber referensi bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD khususnya materi kalimat perintah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Menjadi alternatif media pembelajaran digital yang inovatif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kalimat perintah.
- 2) Menambah motivasi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berorientasi pada peserta didik.
- 3) Memperluas wawasan guru mengenai pentingnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan

teknologi serta karakteristik peserta didik di era digital (Agustini dkk., 2026).

b. Bagi Peserta didik

- 1) Membantu peserta didik memahami materi kalimat perintah melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
- 2) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar Bahasa Indonesia melalui media digital yang interaktif.
- 3) Melatih kemandirian belajar karena media pembelajaran *Digital smart book* dapat diakses dengan mudah, kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan (Heriadi dkk., 2024).

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi bahan inovasi dalam peningkatan mutu pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.
- 2) Menjadi contoh praktik baik (*best practice*) yang dapat diterapkan pada materi atau mata pelajaran lain (R. Wahyuni dkk., 2025).

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran *Digital smart book* yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Produk ini diberi nama Media Pembelajaran *Digital smart book* Materi Kalimat Perintah karena merupakan buku digital interaktif yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran materi kalimat perintah.

2. Media ini dirancang untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat perintah yang menjadi bagian dari materi kelas V SD semester genap yaitu pada Bab V Cinta Indonesia.
3. Media ini dirancang untuk pembelajaran dalam 1 kali pertemuan yaitu 2 jam pembelajaran (2 x 35 menit).
4. Produk yang dikembangkan memanfaatkan teknologi digital berupa aplikasi *Canva* dan *Heyzine*.
5. Media ini dikembangkan dalam format *flipbook* digital berupa tautan (*link*) yang bisa diakses secara *online* oleh guru serta peserta didik melalui *smartphone*, laptop, atau komputer.
6. Desain seluruh halaman pada media *Digital smart book* seperti cover, materi, ilustrasi, gambar, serta desain tombol navigasi dibuat menggunakan aplikasi *Canva*.
7. Penambahan berbagai fitur seperti, efek *flip* (membalik halaman), tombol navigasi, audio, video, kuis dan lainnya menggunakan *Heyzine*.
8. Pada media ini terdapat beberapa menu utama yaitu, daftar isi, petunjuk, profil pengembang, tujuan pembelajaran, materi dan kuis.
9. Setiap menu dilengkapi fitur klik yang memudahkan pengguna untuk langsung menuju halaman menu tersebut.
10. Pada menu petunjuk berisi penjelasan berbagai fungsi tombol navigasi yang ada dalam Media *Digital smart book*.

11. Materi yang disajikan dalam *Digital smart book* yaitu meliputi, pengertian kalimat perintah, ciri-ciri kalimat perintah, jenis-jenis kalimat perintah dan contohnya, serta simbol aturan atau larangan.
12. Pada contoh kalimat perintah dilengkapi dengan video animasi yang menunjukkan penggunaan kalimat perintah dalam kehidupan sehari-hari.
13. Media juga dilengkapi dengan kuis interaktif yang dapat memberikan *feedback* langsung yang menunjukkan jawaban benar atau salah.

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

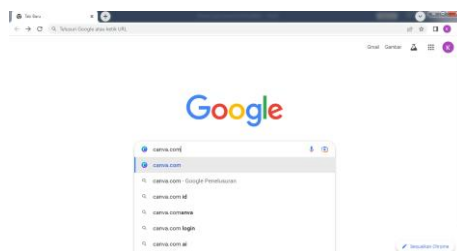
pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan (Novela dkk., 2024). Selain itu, kehadiran media ini tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi peserta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



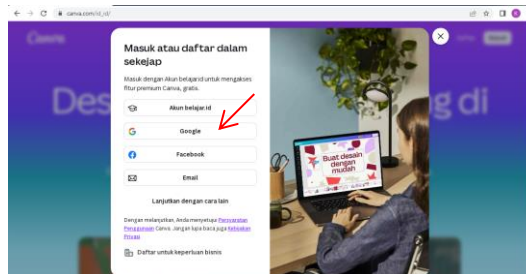
Gambar 2. 1 Pencarian Canva

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



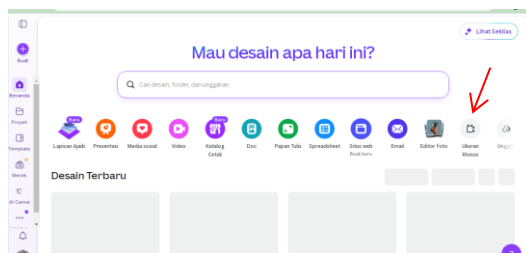
Gambar 2. 2 Tampilan Website Canva

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



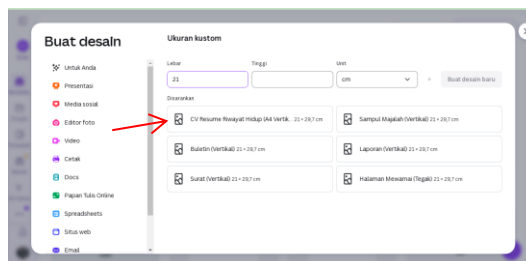
Gambar 2. 3 Login Canva

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



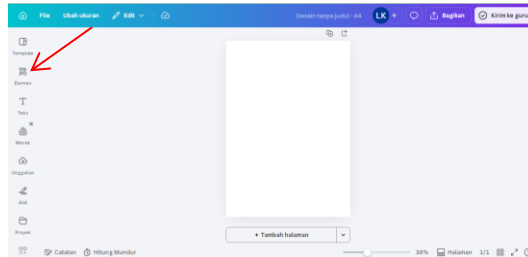
Gambar 2. 4 Menu Home Canva

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



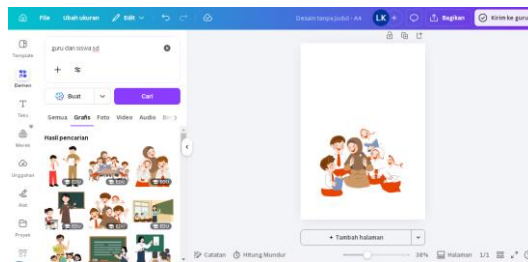
Gambar 2. 5 Pemilihan Ukuran

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



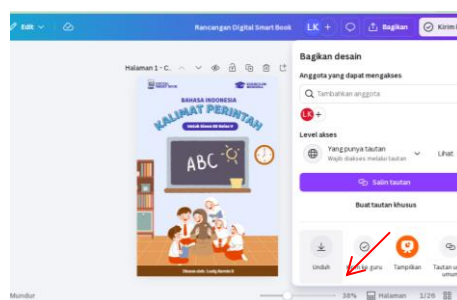
Gambar 2. 6 Desain Awal

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



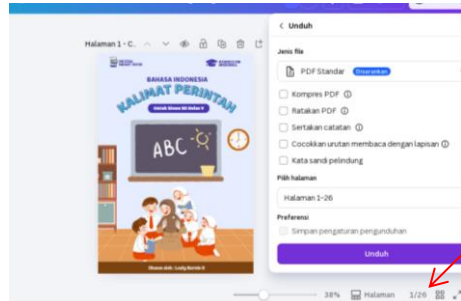
Gambar 2. 7 Pemilihan Elemen Objek

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



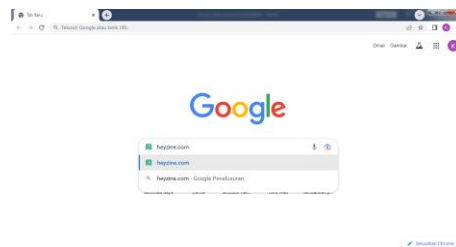
Gambar 2. 8 Desain Akhir

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



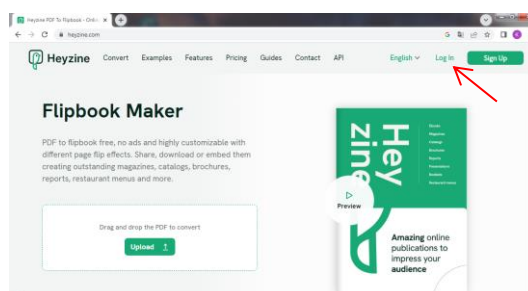
Gambar 2. 9 Pengunduhan Desain

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



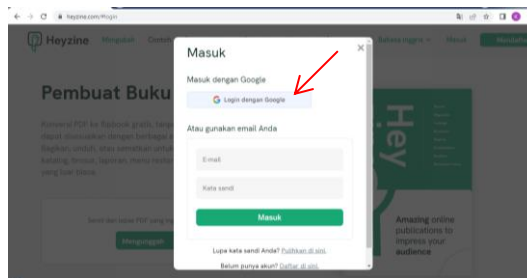
Gambar 2. 10 Pencarian Heyzine

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



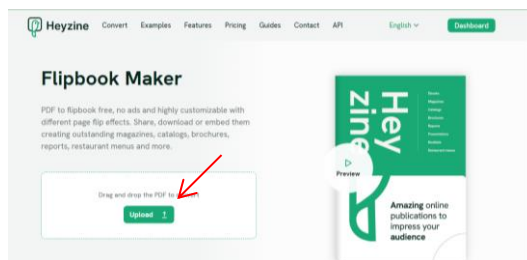
Gambar 2. 11 Tampilan Website Heyzine

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



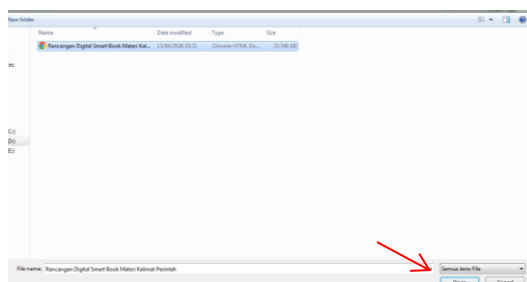
Gambar 2. 12 Login Heyzine

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



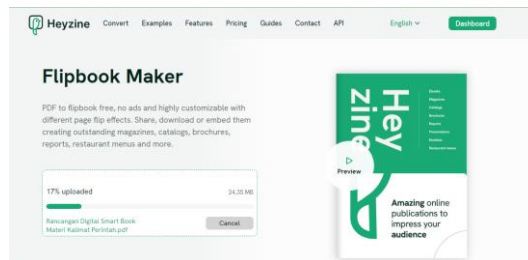
Gambar 2. 13 Menu Home Heyzine

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



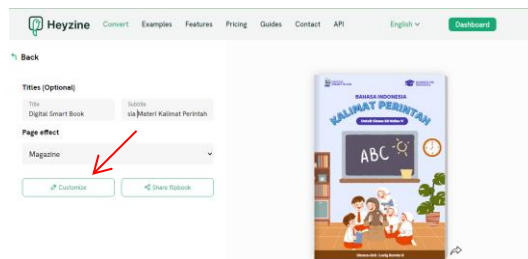
Gambar 2. 14 Pemilihan File PDF

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*.



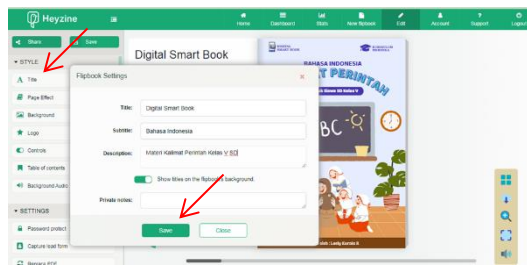
Gambar 2. 16 Tampilan Flipbook

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



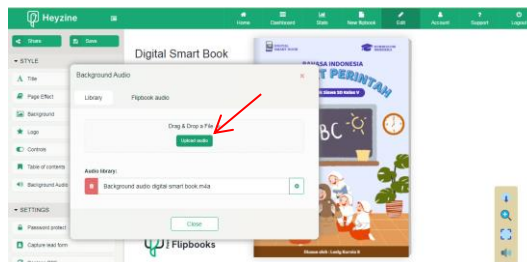
Gambar 2. 17 Menu Edit

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.



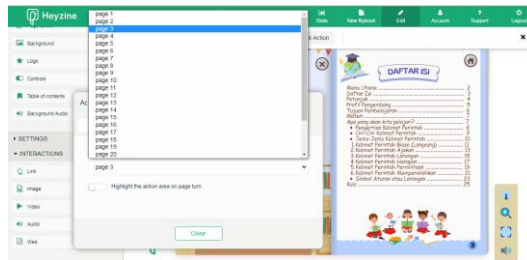
Gambar 2. 19 Penambahan Background Audio

- 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.



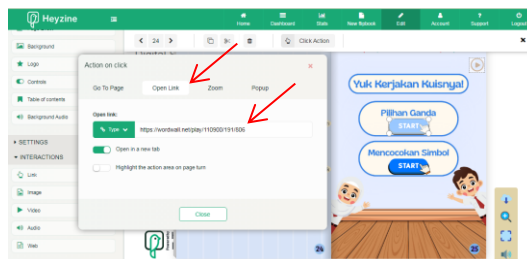
Gambar 2. 21 Pemilihan Halaman

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.



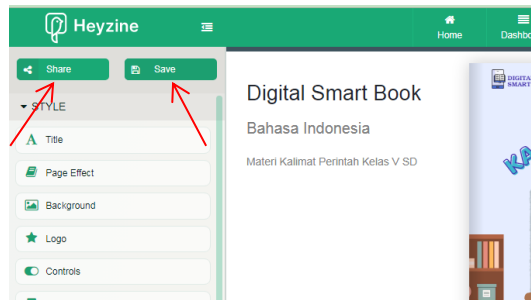
Gambar 2. 22 Penambahan Video

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.



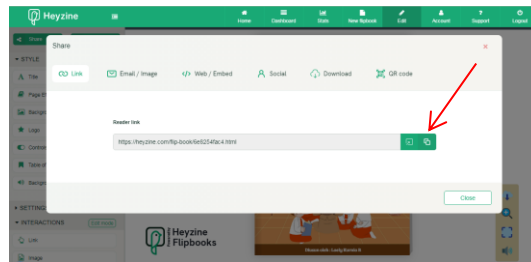
Gambar 2. 23 Penambahan Kuis

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

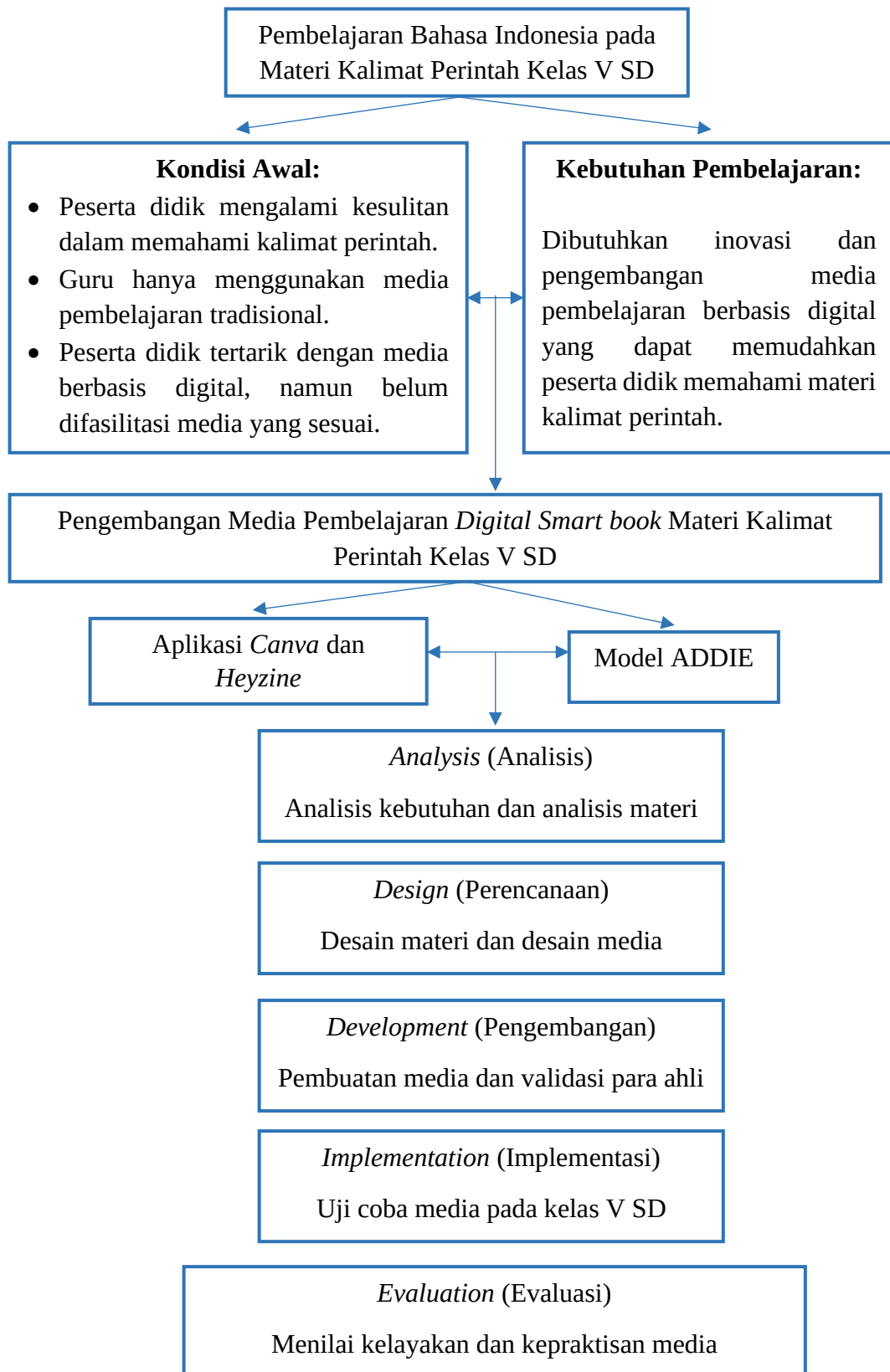
mudah dipahami oleh peserta didik. Meskipun terdapat persamaan dalam hal penggunaan media *Digital smart book* dan metode penelitian pengembangan, penelitian yang akan dilakukan memiliki kebaruan (*novelty*) yaitu fokus pada pengembangan media pembelajaran *Digital smart book* berbasis aplikasi *Canva* 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.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D bertujuan untuk menghasilkan produk melalui serangkaian proses pengembangan sekaligus menguji kualitas produk tersebut sebelum digunakan. Penelitian R&D merupakan suatu proses yang berorientasi pada pengembangan dan validasi produk pendidikan melalui tahapan yang sistematis. Proses tersebut diawali dengan penyusunan desain produk, dilanjutkan dengan uji coba awal untuk mengidentifikasi kelemahan produk, kemudian dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba. Tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang hingga diperoleh produk yang sesuai dengan kebutuhan dan dinilai layak untuk digunakan (Sanjaya, 2021).

Menurut Sugiyono (2022b), pada buku yang berjudul *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, menjelaskan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti, merancang, menghasilkan, serta menguji validitas suatu produk. Sedangkan Okpatrioka (2023) berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan serangkaian langkah yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru ataupun menyempurnakan produk yang telah ada. Sementara itu, Rustamana dkk (2024) mengemukakan bahwa tujuan utama penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran atau mengembangkan produk

yang sudah ada sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan atau R&D merupakan metode penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk baru maupun menyempurnakan produk yang sudah ada melalui tahapan yang sistematis, mulai dari perancangan, pengembangan, pengujian, hingga evaluasi. Tahapan tersebut bertujuan menghasilkan produk yang memiliki tingkat kelayakan sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, metode R&D sangat tepat digunakan untuk memastikan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya layak, namun juga dapat mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Dalam penelitian ini, proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Model ini dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an dan dikenal sebagai salah satu model pengembangan yang sistematis, fleksibel, serta dapat diterapkan pada berbagai jenis produk pendidikan, seperti media pembelajaran, bahan ajar, model pembelajaran, strategi pembelajaran, maupun metode pembelajaran. Setiap tahap dalam model ADDIE memiliki fungsi yang berbeda, mulai dari menganalisis kebutuhan peserta didik, merancang produk, mengembangkan media, mengimplementasikan produk, hingga melakukan evaluasi untuk memperoleh produk yang berkualitas (Syahid dkk., 2024).

Model ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (T. Siregar & Rhamayanti, 2025). Melalui tahapan tersebut, pengembangan Media Pembelajaran Digital *Smart Book* pada materi kalimat perintah diharapkan menghasilkan produk yang memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas V sekolah dasar.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Tempat penelitian tersebut dipilih karena sekolah memiliki fasilitas yang mendukung jalannya penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran menggunakan media berbasis digital. Fasilitas yang terdapat di SD tersebut yaitu jaringan *wifi*, LCD dan proyektor di setiap kelas, *chromebook*, serta *smartboard*.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian tertera dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. 1 Timeline Penelitian

Jenis Kegiatan	Waktu Pelaksanaan							
	2025			2026				
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1. Observasi								
2. Penyusunan proposal								
3. Pembuatan media								
4. Uji ahli materi, media dan bahasa								
5. Uji coba satu-satu Uji coba kelompok kecil Uji coba lapangan								
6. Analisis data penelitian								
7. Pembuatan laporan hasil penelitian								

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan fokus penelitian. Populasi mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian bidang pendidikan, populasi dapat berupa peserta didik, guru, sekolah, kebijakan pendidikan, maupun praktik pembelajaran tertentu (Mardhiyah dkk., 2025). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah yang berjumlah 58 orang.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian anggota populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi sehingga dapat dijadikan sumber data penelitian. Penggunaan sampel dilakukan karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya sehingga peneliti tidak memungkinkan untuk meneliti seluruh anggota populasi. Dalam penelitian pendidikan, sampel dapat berupa peserta didik, guru, sekolah, ataupun unsur lain yang relevan dengan tujuan penelitian (Mardhiyah dkk., 2025).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Subhaktiyasa (2024), *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel yang dilakukan secara sengaja berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini dipilih karena sampel yang digunakan dianggap paling mampu memberikan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V B SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah yang berjumlah 29 orang.

D. Desain Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut ini penjelasan prosedur pengembangannya (T. Siregar & Rhamayanti, 2025):

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, permasalahan yang dihadapi, serta menentukan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kondisi nyata di lapangan sehingga diperoleh informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran, karakteristik materi, serta alternatif solusi yang sesuai. Hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk merancang pengembangan produk.

Kegiatan pada tahap analisis meliputi analisi kebutuhan dan analisis materi sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara dengan guru kelas, serta penyebaran angket kepada peserta didik. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi. Sementara itu, angket diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui kebutuhan, minat, dan tanggapan mereka terhadap media pembelajaran. Data yang diperoleh pada tahap ini menjadi dasar dalam merancang Media Pembelajaran Digital *Smart*

Book yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kalimat perintah.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengidentifikasi ruang lingkup dan isi materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Fokus analisis pada penelitian ini adalah materi kalimat perintah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Berdasarkan analisis menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat tradisional, seperti buku teks dan papan tulis, serta belum menggunakan media pembelajaran khusus yang dirancang secara digital. Peneliti menggunakan metode studi kepustakaan untuk menganalisis materi pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi isi penting materi yang akan diajarkan sehingga sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. *Design* (Perencanaan)

Tahap desain merupakan proses penyusunan rencana atau merancang konsep produk berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti menyusun konsep media pembelajaran *Digital smart book* sebagai pedoman dalam proses pengembangan. Kegiatan yang akan dilakukan mencakup penyusunan materi, desain tampilan media, serta penyusunan instrumen penelitian yang akan digunakan pada tahap validasi.

a. Tahap Desain Materi

Tahap desain materi dilakukan dengan menyusun isi materi yang akan dimuat dalam Media Pembelajaran Digital *Smart Book*. Materi disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V pada materi kalimat perintah. Selain itu, peneliti menentukan urutan penyajian materi, agar isi media tersusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh peserta didik.

b. Tahap Desain Media

Pada tahap ini, peneliti merancang tampilan dan struktur media pembelajaran *Digital smart book*. Peneliti akan melakukan beberapa kegiatan yaitu membuat gambaran tentang isi media, kemudian membuat rancangan *storyboard* produk sebagai gambaran alur dan tampilan setiap halaman. Setelah itu, peneliti juga menyusun instrumen penilaian berupa lembar validasi para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebagai acuan dalam menilai kualitas media yang dikembangkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan pada model ADDIE merupakan proses merealisasikan rancangan media pembelajaran yang telah disusun pada tahap desain menjadi sebuah produk yang siap diuji. Pada tahap ini, seluruh komponen yang telah dirancang dikembangkan menjadi Media

Pembelajaran Digital *Smart Book* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Proses pengembangan dilakukan melalui dua kegiatan utama, yaitu penyusunan konten berupa materi dan pembuatan media pembelajaran *Digital smart book* menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine*. Selanjutnya, setelah produk selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah melakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media apakah sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila masih ditemukan kekurangan, peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran dari para validator sehingga diperoleh Media Pembelajaran Digital *Smart Book* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan proses penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada kegiatan belajar mengajar yang sesungguhnya. Pada tahap implementasi yaitu melakukan uji coba produk yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik setelah produk dinyatakan layak melalui proses validasi oleh para ahli. Implementasi dilakukan secara bertahap melalui tiga jenis uji coba yaitu sebagai berikut:

a. Uji Coba Satu-Satu (*One to one*)

Uji Coba satu-satu dilaksanakan sebagai tahap awal implementasi untuk memperoleh masukan terhadap produk yang telah divalidasi.

Tahap ini bertujuan mengidentifikasi kekurangan media dari sudut pandang pengguna sebelum diujikan kepada kelompok yang lebih besar. Pada penilaian uji satu-satu melibatkan 1 guru dan 3 peserta didik kelas V A SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah yang diminta untuk mengamati, menilai dan memberikan tanggapan terhadap media *Digital smart book* yang dikembangkan menggunakan angket yang sudah disiapkan. Hasil penilaian yang didapatkan dijadikan sumber acuan untuk merevisi media agar lebih baik lagi.

b. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Trial*)

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba satu-satu, selanjutnya mengimpelementasikan media melalui uji coba kelompok kecil. Tahap ini bertujuan memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai kepraktisan media dengan melibatkan jumlah pengguna yang lebih banyak. Subjek uji coba terdiri atas 1 guru dan 5 peserta didik kelas V A SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah. Guru dan peserta didik menggunakan media pembelajaran, kemudian memberikan penilaian melalui angket yang telah disediakan. Data yang diperoleh menjadi bahan evaluasi untuk menyempurnakan produk sebelum dilaksanakan uji lapangan.

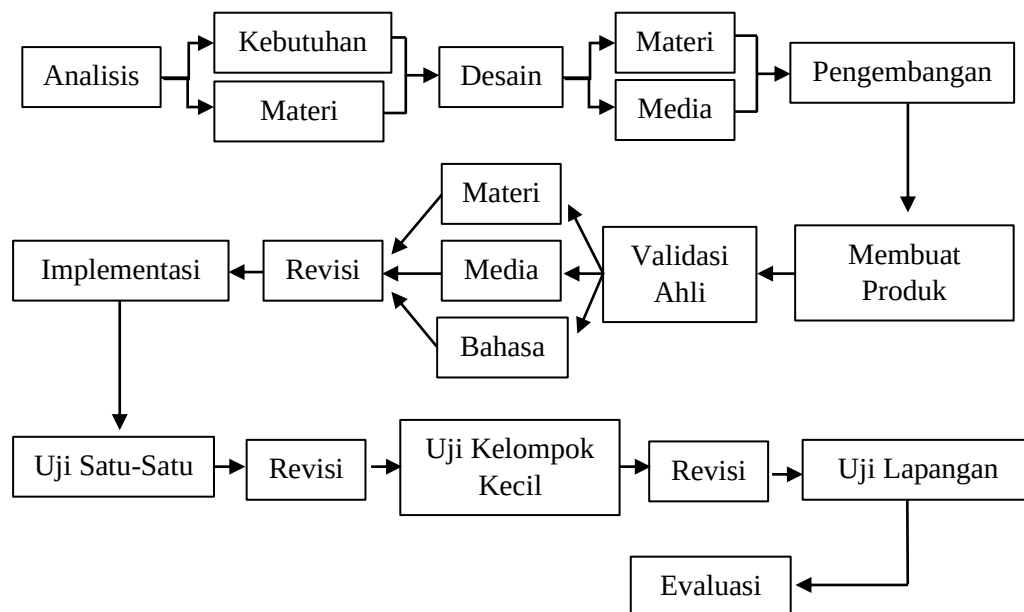
c. Uji Lapangan (*Field Trial*)

Uji lapangan merupakan tahap implementasi akhir yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan Media Pembelajaran *Digital Smart Book* dalam kondisi pembelajaran yang sebenarnya.

Kegiatan ini melibatkan 1 guru kelas dan seluruh peserta didik kelas V B SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah sebagai subjek penelitian. Pada tahap ini, produk yang digunakan merupakan hasil pengembangan yang telah melalui proses validasi serta revisi berdasarkan hasil uji coba sebelumnya. Guru dan peserta didik memberikan penilaian terhadap media dengan mengisi angket yang telah disiapkan. Hasil uji lapangan digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media sekaligus menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan akhir apabila masih ditemukan aspek yang perlu diperbaiki.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi yaitu melakukan penilaian terhadap keberhasilan penggunaan media pembelajaran yang telah dirancang. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan dengan mengolah data dari hasil validasi para ahli, serta mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan hasil respon guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Evaluasi ini mencakup analisis untuk menilai apakah terdapat kekurangan atau kelemahan dalam implementasi media tersebut. Hasil penilaian menjadi tolak ukur apakah diperlukan revisi tahap akhir. Jika tidak ditemukan kebutuhan untuk perbaikan, maka media tersebut dinilai layak dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian Model ADDIE

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam suatu penelitian dan memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan. Menurut Sugiyono (2022a), variabel penelitian adalah atribut, sifat, atau nilai yang dimiliki oleh seseorang, objek, maupun kegiatan yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari. Istilah variabel selalu ada pada setiap penelitian karena variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi fokus perhatian penelitian. Dalam penelitian ini variabel diklasifikasikan menjadi variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*), adapun penjelasannya berikut ini:

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab munculnya perubahan pada variabel

lain (Susianti & Srifariyati, 2024). Pada penelitian ini, yang menjadi variabel bebas yaitu media pembelajaran *Digital smart book*.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas sehingga menjadi fokus dalam penelitian karena masalah dan tujuan penelitian tercermin dalam variabel *dependent* (Susianti & Srifariyati, 2024). Pada penelitian ini, yang menjadi variabel terikat yaitu materi kalimat perintah.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan penting dalam penelitian karena digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan guna menjawab rumusan masalah serta mencapai tujuan penelitian. Sugiyono (2022b) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data memegang peranan yang sangat penting, sebab tujuan utama penelitian adalah memperoleh data yang akurat dan dapat dipercaya (valid dan reliabel). Oleh karena itu, pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat akan berpengaruh terhadap hasil penelitian yang diperoleh. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi berikut ini:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi langsung antara peneliti dengan narasumber dalam

bentuk tanya jawab. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai pengalaman, pendapat, maupun pandangan narasumber terhadap suatu fenomena yang sedang diteliti (Daruhadi & Sopiati, 2024). Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah sebagai narasumber. Kegiatan wawancara bertujuan memperoleh informasi awal kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media pembelajaran, serta berbagai permasalahan yang dihadapi guru terutama dalam menyampaikan materi kalimat perintah.

2. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang disusun secara sistematis kepada responden. Angket digunakan untuk memperoleh data dari responden dalam jumlah yang lebih banyak melalui pilihan jawaban yang telah disediakan sehingga hasilnya dapat dianalisis secara kuantitatif (Daruhadi & Sopiati, 2024). Pada penelitian ini, angket disusun menggunakan *skala likert* dan digunakan sebagai instrumen untuk memperoleh data mengenai kelayakan serta kepraktisan media. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk melakukan validasi produk, sedangkan angket respons diberikan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan Media Pembelajaran Digital *Smart Book*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengumpulan berbagai dokumen atau bukti yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung yang tidak diperoleh secara langsung dari subjek penelitian (Daruhadi & Sopiati, 2024). Dalam penelitian ini, dokumentasi berupa foto kegiatan yang diambil selama proses penelitian mulai dari pra penelitian hingga uji coba produk media pembelajaran *Digital smart book*.

Melalui ketiga teknik pengumpulan data tersebut, peneliti memperoleh data yang diperlukan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *Digital smart book* sesuai dengan tujuan penelitian

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk memperoleh data secara sistematis sehingga informasi yang dihasilkan dapat dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Permatasari dkk (2025), instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana untuk mengumpulkan, mengolah, dan menginterpretasikan data dari responden dengan menggunakan prosedur pengukuran yang sama. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi lembar wawancara dan angket (*kuesioner*).

Instrumen angket pada penelitian ini disusun menggunakan *Skala Likert*. Menurut Alamsyah dkk (2024), *Skala Likert* merupakan skala pengukuran yang digunakan untuk mengetahui sikap, pendapat, atau persepsi responden terhadap suatu objek maupun fenomena tertentu. Melalui skala ini, responden

diminta memberikan tanggapan terhadap setiap pernyataan dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk menggambarkan tingkat persetujuan responden terhadap aspek yang dinilai. Dalam penelitian ini, digunakan *Skala Likert* dengan 4 skor, sehingga responden tidak memiliki pilihan jawaban netral. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut (Widyastuti, 2022).

Tabel 3. 2 Skala Likert

No	Pernyataan	Nilai
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang	2
4.	Sangat Kurang	1

(Widyastuti, 2022)

Skala ini digunakan pada instrumen validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta pada instrumen respon guru dan respon peserta didik. Penggunaan skala ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Penyusunan instrumen penelitian mengacu pada instrumen penelitian terdahulu yang relevan dan disesuaikan dengan karakteristik penelitian pengembangan yang dilakukan. Setiap instrumen dirancang secara sistematis dengan menetapkan aspek, indikator, serta butir-butir pernyataan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sebelum digunakan, peneliti terlebih dahulu menyusun kisi-kisi instrumen sebagai pedoman dalam pengembangan butir pernyataan. Selanjutnya, seluruh instrumen dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh masukan dan persetujuan sehingga instrumen yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Instrumen penelitian ini berupa kuesioner yang memuat aspek dan indikator penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Kuesioner tersebut diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan peserta didik untuk memperoleh data mengenai kualitas Media Pembelajaran Digital *Smart Book*. Adapun kisi-kisi instrumen untuk masing-masing responden yang mengacu pada rujukan penelitian dari (S. M. Putri, 2025) disajikan pada tabel berikut ini:

1. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan isi materi yang terdapat pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Aspek dan Indikator Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Kompetensi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai	1
2.	Kesesuaian Isi	Kesesuaian isi materi dengan media pembelajaran	2
		Kesesuaian gambar dan video dengan penjelasan materi	3
		Ketepatan konsep dan definisi materi	4
		Kesesuaian materi dengan tingkat kelas V SD	5
		Penyajian materi disertai contoh yang relevan	6
		Kelengkapan dan keutuhan isi materi yang disampaikan	7
		Konsep yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	8
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	9
		Kuis yang diberikan dalam media sesuai dengan materi	10

(S. M. Putri, 2025)

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis dari penilaian ahli materi:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

2. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Media

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Aspek dan Indikator Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Kesesuaian Media	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	1
2.	Desain Cover Media	Desain cover media pembelajaran menarik	2
		Penggunaan jenis font pada cover menarik dan jelas	3
3.	Isi Media	Penyajian media dilengkapi video, gambar dan suara yang jelas	4
		Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	5
4.	Tampilan Media	Pemilihan ukuran, warna dan jenis font menarik dan mudah terbaca	6
		Menampilkan tata letak gambar dan teks yang proporsional dan menarik	7
		Pemilihan gambar dan video yang disajikan sesuai materi	8
		Perpaduan warna pada media sesuai dan menarik	9
		Tombol navigasi pada media berfungsi dengan baik dan mudah digunakan	10

		Tampilan tombol navigasi pada media mudah dikenali	11
5.	Kemudahan Penggunaan Media	Media mudah diakses oleh guru dan peserta didik	12
		Media praktis digunakan di dalam kelas	13

(S. M. Putri, 2025)

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis dari penilaian ahli media:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

3. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai kelayakan bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Aspek dan Indikator Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Penggunaan Bahasa	Penggunaan bahasa yang baik dan benar	1
		Penggunaan bahasa sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	2
		Menggunakan bahasa yang komunikatif	3
		Kalimat yang digunakan memenuhi syarat sebagai kalimat yang benar	4
		Kalimat diawali huruf kapital	5
		Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik	6

2.	Kesesuaian dengan Perkembangan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik kelas V SD	7
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik kelas V SD	8

(S. M. Putri, 2025)

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis dari penilaian ahli bahasa:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

4. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Respon Guru

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Aspek dan Indikator Respon Guru

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	1
		Keakuratan dan kelengkapan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran	2
		Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik	3
		Penyajian materi disertai contoh yang relevan	4
		Kesesuaian gambar, video dan kuis dengan materi yang diajarkan	5
2.	Tampilan Media	Tampilan media membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar	6
		Ukuran, warna dan jenis font yang digunakan menarik dan mudah terbaca	7

		Pemilihan perpaduan warna menarik dan mendukung penyampaian materi	8
		Dilengkapi dengan gambar, video dan suara yang jelas	9
		Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	10
3.	Penggunaan Media	Media mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas	11
		Media mudah diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik	12

(Yeni, 2022)

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis dari respon guru:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

5. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Respon Peserta Didik

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Aspek dan Indikator Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Materi	Materi yang disampaikan dalam media <i>digital smart book</i> mudah dipahami	1
		Penjelasan materi dilengkapi gambar, video dan kuis yang mempermudah pemahaman materi kalimat perintah	2
2.	Media	Tampilan cover dan isi media <i>digital smart book</i> menarik	3
		Penggunaan media <i>digital smart book</i> membuat lebih semangat belajar	4

		Penggunaan media <i>digital smart book</i> membuat proses pembelajaran tidak membosankan dan lebih menyenangkan	5
		Pemilihan perpaduan warna, gambar, teks dan suara dalam media menarik	6
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami	7
4.	Penggunaan Media	Tombol navigasi pada media mudah dikenali dan mudah digunakan	8
		Media mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik	9
		Media <i>digital smart book</i> memudahkan untuk belajar secara mandiri	10

(Yeni, 2022)

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis dari respon peserta didik:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan Media Pembelajaran *Digital Smart Book* yang dikembangkan. Data penelitian diperoleh melalui angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan peserta didik. Hasil angket yang semula berupa data kualitatif kemudian

dikonversi menjadi data kuantitatif menggunakan *Skala Likert* dengan empat kategori penilaian sehingga dapat dianalisis secara lebih objektif..

Skala Likert merupakan skala yang dikembangkan oleh Likert (1932). *Skala Likert* merupakan skala pengukuran yang digunakan untuk mengetahui sikap, pendapat, atau persepsi responden terhadap suatu objek maupun fenomena tertentu. Melalui skala ini, responden diminta memberikan tanggapan terhadap setiap pernyataan dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk menggambarkan tingkat persetujuan responden terhadap aspek yang dinilai (Alamsyah dkk., 2024). Skala ini dikembangkan sebagai instrumen untuk mengukur sikap secara lebih sederhana tanpa mengurangi tingkat reliabilitasnya. Widyastuti (2022) menjelaskan bahwa skala ini dikembangkan sebagai alternatif yang lebih praktis dibandingkan *Skala Guttman* maupun *Skala Thurstone*, namun tetap mampu menghasilkan data yang reliabel. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan *Skala Likert* empat skor agar responden memberikan penilaian yang lebih tegas tanpa adanya pilihan jawaban netral. Adapun kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 8 Skala Likert

No	Pernyataan	Nilai
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang	2
4.	Sangat Kurang	1

(Widyastuti, 2022)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kelayakan Media

Analisis kelayakan media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan Media Pembelajaran Digital Smart Book yang telah dikembangkan. Data kelayakan diperoleh dari hasil angket validasi yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian dari para validator digunakan untuk mengevaluasi kualitas produk berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan, sehingga dapat diketahui apakah media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang layak.

Hal pertama yang dilakukan untuk menentukan kelayakan media adalah menghitung persentase penilaian atau rata-rata bobot angket para ahli terhadap produk menggunakan rumus berikut ini:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

Setelah mendapatkan hasil rata-rata penilaian dari para ahli berdasarkan rumus tersebut, kemudian data tersebut diubah dalam bentuk kualitatif sesuai dengan kriteria kelayakan media yang diadopsi dan dimodifikasi dari Haking & Soepriyanto (Aulia dkk., 2022) di bawah ini :

Tabel 3. 9 Interpretasi dan Persentase Kelayakan Media

Persentase	Interpretasi
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Kurang Layak
0%-25%	Tidak Layak

(Aulia dkk., 2022)

2. Analisis Kepraktisan Media

Analisis kepraktisan media dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan Media Pembelajaran *Digital Smart Book* setelah digunakan dalam proses pembelajaran. Data kepraktisan diperoleh melalui angket yang diisi oleh guru dan peserta didik setelah menggunakan media yang telah dikembangkan. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemudahan memahami isi media, kemenarikan tampilan, serta kebermanfaatan media dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Hal pertama yang dilakukan untuk menentukan kepraktisan media adalah menghitung persentase penilaian atau rata-rata bobot angket guru serta peserta didik terhadap produk menggunakan rumus berikut ini:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

Setelah persentase kepraktisan telah diketahui berdasarkan rumus tersebut, selanjutnya data yang didapat diubah dalam bentuk kualitatif

untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan media *Digital smart book* sesuai dengan kriteria kepraktisan media di bawah ini:

Tabel 3. 10 Interpretasi dan Persentase Kepraktisan Media

Persentase	Interpretasi
76%-100%	Sangat Praktis
51%-75%	Praktis
26%-50%	Cukup Praktis
0%-25%	Tidak Praktis

(Ilham dkk., 2022)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah merupakan Sekolah Dasar berstatus Negeri yang berada di Jalan Kalidonan, No 5A, Kelurahan Donan, Kecamatan Cilacap Tengah, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah. SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dan telah diakui kualitasnya dengan predikat akreditasi A yang ditetapkan pada tanggal 20 November 2014. Kepala Sekolah SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah saat ini adalah Kuswanto S.Pd.SD., M.Pd. Dalam kegiatan pembelajaran SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah memiliki 339 peserta didik yang terbagi menjadi 12 kelas dengan 12 guru kelas dan juga 3 guru mapel, selain itu terdapat 1 petugas kebersihan.

SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah memiliki fasilitas yang memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang tersedia meliputi ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, perpustakaan, UKS, mushola, kamar mandi, lapangan olahraga, dan kantin. Selain itu terdapat berbagai macam alat multimedia seperti, komputer, LCD, proyektor, *smartboard*, printer, *sound system*, *chromebook* dan jaringan wifi.

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah melalui tiga tahapan pengujian yang melibatkan guru kelas serta peserta didik kelas V A dan V B. Tahap pertama adalah uji coba satu-satu (*one to one*) yang melibatkan 1 guru dan 3 peserta didik kelas V A. Tahap kedua berupa uji coba

kelompok kecil (*small group trial*) bersama 1 guru dan 5 peserta didik kelas V

A. Tahap ketiga yaitu uji lapangan (*field trial*) bersama 1 guru serta seluruh peserta didik kelas V B yang berjumlah 29 peserta didik.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan. Seluruh tahapan yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur pada ADDIE yaitu meliputi:

a. *Analysis* (Analisis)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis yaitu:

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti mengidentifikasi kebutuhan peserta didik kelas V di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah sebagai tempat penelitian. Analisis dilakukan melalui observasi dengan teknik wawancara bersama guru kelas serta penyebaran angket kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta kebutuhan belajar peserta didik.

Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi kalimat perintah. Kesulitan tersebut yaitu peserta didik belum mampu memahami kalimat perintah dengan baik. Selain itu, guru menyampaikan

bahwa media pembelajaran yang digunakan selama kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh media tradisional yang umumnya berpusat pada guru, seperti buku teks dan papan tulis.

Sementara itu, hasil angket yang diberikan kepada peserta didik kelas V menunjukkan bahwa, peserta didik memiliki ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran digital. Peserta didik juga menyatakan bahwa materi pembelajaran lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media yang disertai gambar, animasi dan unsur interaktif. Sebaliknya, mereka merasa bosan jika pembelajaran hanya menggunakan buku dan mendengarkan penjelasan guru, serta menyatakan bahwa materi kalimat perintah sulit dipahami jika hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa bantuan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi kalimat perintah. Di sisi lain, peserta didik juga menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital, namun belum difasilitasi dengan media yang sesuai. Sebenarnya, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran digital seperti, proyektor dan LCD, namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam mendukung proses pembelajaran.

Temuan tersebut menjadi landasan pembuatan media pembelajaran *Digital smart book* pada materi kalimat perintah. Media ini dirancang dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, pengembangan media ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk memaksimalkan penggunaan fasilitas yang tersedia serta menciptakan media pembelajaran digital lain yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

2) Analisis Materi

Tahap selanjutnya adalah analisis materi yang dilakukan menggunakan metode studi kepustakaan. Tujuan dilakukannya analisis materi untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan isi penting materi yang akan diajarkan dengan melakukan pengkajian buku peserta didik dan buku guru kelas V SD yang menggunakan Kurikulum Merdeka, kemudian menentukan satu materi yang membutuhkan pengembangan media pembelajaran.

Materi yang peneliti pilih adalah materi kalimat perintah yang terdapat pada Bab V Cinta Indonesia, mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Materi ini dipilih berdasarkan temuan pada analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu memahami kalimat perintah dengan baik. Selain itu,

penggunaan media pembelajaran juga masih didominasi oleh media tradisional yang umumnya berpusat pada guru.

Berdasarkan hasil analisis materi, diperoleh informasi bahwa materi kalimat perintah mencakup beberapa submateri yang perlu dikuasai oleh peserta didik, yaitu pengertian kalimat perintah, ciri-ciri kalimat perintah, jenis-jenis kalimat perintah beserta contohnya, serta pemahaman simbol aturan atau larangan. Seluruh submateri yang telah ditentukan kemudian disusun menjadi isi atau konten yang akan disajikan dalam media pembelajaran *Digital smart book* yang dikembangkan.

b. *Design* (Perencanaan)

1) Tahap Desain Materi

Pada tahap ini, peneliti melakukan penentuan, pengumpulan dan penyusunan materi yang akan dicantumkan dalam media *Digital smart book*. Materi disusun berdasarkan CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran) pada materi kalimat perintah kelas V SD agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Capaian pembelajaran pada materi kalimat perintah adalah peserta didik diharapkan mampu menulis berbagai jenis teks sederhana dengan struktur yang jelas sesuai tujuan komunikasi, serta mampu menyampaikan gagasan secara lisan menggunakan ragam bahasa yang sesuai dengan konteks dan tujuan.

Adapun tujuan pembelajaran yang ditetapkan yaitu: (1) memahami makna dan konsep kalimat perintah, (2) memahami berbagai jenis kalimat perintah beserta contohnya, (3) mengidentifikasi jenis kalimat perintah yang menyatakan ajakan, harapan, dan larangan, serta (4) memahami aturan atau larangan yang disampaikan melalui simbol atau gambar.

Selain menyusun materi dan menetapkan CP serta TP, pada tahap desain materi peneliti juga membuat soal latihan yang dirancang berdasarkan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran pada materi kalimat perintah, yang nantinya disajikan dalam bentuk kuis interaktif di dalam media *Digital smart book*.

2) Tahap Desain Media

Pada tahap desain media, peneliti melakukan beberapa kegiatan untuk mempersiapkan rancangan media *Digital smart book* yang akan dikembangkan. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah menyusun konsep atau gambaran tentang isi keseluruhan media, mulai dari halaman cover, daftar isi, petunjuk penggunaan, profil pengembang, tujuan pembelajaran, halaman materi, kuis interaktif, hingga halaman penutup. Penyusunan konsep sangat penting karena mempengaruhi tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media sekaligus mendukung kemudahan mereka dalam memahami materi yang disajikan.

Kegiatan selanjutnya adalah membuat rancangan *storyboard* media. *Storyboard* disusun sebagai gambaran nyata mengenai tampilan, struktur, serta alur penyajian materi dalam media, sehingga proses pengembangan media dapat berlangsung secara terarah dan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Selain itu, *storyboard* juga menjadi acuan untuk memastikan bahwa isi, tampilan dan penyajian media sesuai dengan karakteristik serta tingkat perkembangan peserta didik kelas V SD. *Storyboard* dapat dilihat pada lampiran 8.

Kegiatan terakhir pada tahap desain media adalah menyusun instrumen penilaian. Instrumen tersebut disusun dalam bentuk angket yang akan digunakan untuk menilai kelayakan media melalui validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengukur kelayakan media. Selain itu, peneliti juga menyusun angket penilaian bagi guru dan angket respon peserta didik yang akan digunakan pada tahap implementasi guna mengukur kepraktisan media yang dikembangkan.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan rancangan media pembelajaran yang sudah disusun pada tahap desain menjadi sebuah produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, media pembelajaran

Digital smart book dikembangkan menggunakan dua aplikasi utama yaitu *Canva* dan *Heyzine*. Aplikasi *Canva* digunakan untuk mendesain seluruh halaman pada media, termasuk cover, halaman materi, ilustrasi, gambar dan desain tombol navigasi. Sementara aplikasi *Heyzine* digunakan untuk menambahkan fitur interaktif seperti efek *flip* (membalik halaman), tombol navigasi, audio, video, dan kuis interaktif, serta mengubah format media menjadi *flipbook digital* yang dapat diakses melalui tautan (*link*) atau *QR Code*. Setelah media selesai dikembangkan, selanjutnya melakukan tahap uji validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

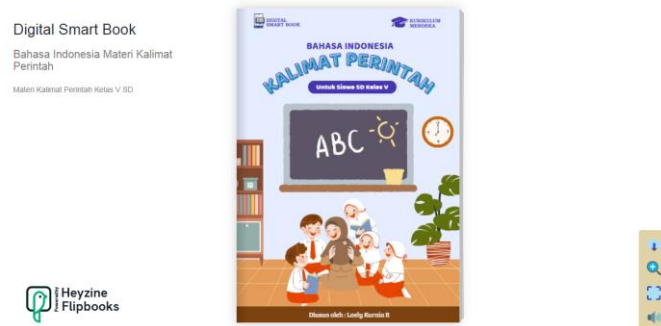
Berikut ini *QR Code* Media Pembelajaran *Digital Smart Book* yang peneliti kembangkan:



Gambar 4. 1 *QR Code* Media Pembelajaran

Media yang dihasilkan memiliki beberapa halaman dengan tampilan yang berbeda-beda. Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran *Digital smart book* yang dikembangkan:

1) Halaman Cover



Gambar 4. 2 Halaman Cover

Halaman pertama yaitu Cover. Tampilan cover memuat ikon media *Digital smart book* dan Kurikulum Merdeka, serta keterangan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat perintah untuk kelas V SD, dan pada bagian bawah terdapat keterangan nama penyusun. Cover dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dengan memilih kombinasi warna yang cerah dan menarik serta dilengkapi ilustrasi gambar yang sesuai.

2) Halaman Menu Utama



Gambar 4. 3 Halaman Menu Utama

Halaman kedua adalah Menu Utama yang memuat berbagai menu yang tersedia dalam media, yaitu daftar isi, petunjuk, profil pengembang, tujuan pembelajaran, materi, dan kuis. Setiap menu dilengkapi dengan fitur klik sehingga pengguna dapat langsung berpindah menuju halaman menu yang diinginkan tanpa harus membuka halaman demi halaman secara berurutan. Pada halaman ini dilengkapi tombol *close* (X) untuk menutup buku.

3) Halaman Daftar Isi



Menu Utama	2
Daftar Isi	3
Petunjuk	4
Profil Pengembang	5
Tujuan Pembelajaran	6
Materi	7
Apa yang akan kita pelajari?	7
• Pengertian Kalimat Perintah	8
• Ciri-Ciri Kalimat Perintah	9
• Jenis-Jenis Kalimat Perintah	10
1. Kalimat Perintah Biasa (Langsung)	11
2. Kalimat Perintah Ajakan	13
3. Kalimat Perintah Larangan	15
4. Kalimat Perintah Harapan	17
5. Kalimat Perintah Permintaan	19
6. Kalimat Perintah Mempersalahkan	21
• Simbol Aturan atau Larangan	23
Kuis	25

Gambar 4. 4 Halaman Daftar Isi

Halaman selanjutnya adalah Daftar Isi yang memuat seluruh bagian yang ada dalam media beserta nomor halamannya mulai dari menu utama hingga kuis. Tujuan adanya daftar isi agar pengguna mengetahui urutan isi yang ada pada media dan letak halamannya. Pada halaman ini dilengkapi dengan tombol navigasi *Home* yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.

4) Halaman Petunjuk



Gambar 4. 5 Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk penggunaan memuat informasi mengenai fungsi setiap tombol navigasi yang terdapat dalam media *Digital smart book*. Halaman ini dirancang untuk membantu guru dan peserta didik memahami cara menggunakan media dengan benar dan tidak mengalami kesulitan saat menggunakannya. Pada halaman ini juga dilengkapi tombol navigasi *Home* yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.

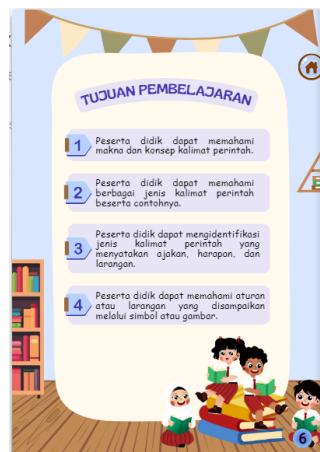
5) Halaman Profil Pengembang



Gambar 4. 6 Halaman Profil Pengembang

Pada halaman profil pengembang berisi identitas lengkap peneliti sebagai pengembang media, meliputi nama, NIM, fakultas, program studi, dan nama dosen pembimbing, serta dilengkapi dengan logo dan nama universitas tempat peneliti menempuh pendidikan. Halaman ini bertujuan agar pengguna mengetahui identitas pembuat media tersebut. Halaman ini juga dilengkapi tombol navigasi *Home* untuk kembali ke menu utama.

6) Halaman Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. 7 Halaman Tujuan Pembelajaran

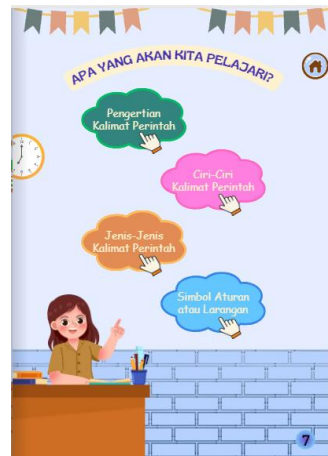
Pada halaman ini menampilkan Tujuan Pembelajaran (TP) yang harus dicapai oleh peserta didik pada materi kalimat perintah. Halaman ini disajikan di awal sebelum masuk ke halaman materi, dengan tujuan agar peserta didik memahami terlebih dahulu kompetensi yang diharapkan setelah mempelajari materi melalui media *Digital smart book* ini. Halaman ini juga dilengkapi tombol navigasi *Home* yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.

7) Halaman Materi

Halaman materi merupakan halaman inti dari media *Digital smart book* ini. Materi disajikan secara runtut dimulai dari pengertian kalimat perintah, ciri-ciri kalimat perintah, dan jenis-jenis kalimat perintah beserta contohnya, hingga simbol aturan atau larangan. Penyajian materi dilengkapi dengan gambar ilustrasi dan video animasi yang menunjukkan contoh penggunaan kalimat perintah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual.

Pada halaman materi terbagi menjadi beberapa halaman dengan tampilan yang berbeda-beda sebagai berikut:

a) Halaman Apa yang Akan Kita Pelajari atau Menu Materi



Gambar 4. 8 Halaman Menu Materi

Menu materi adalah halaman pembuka materi yang berfungsi sebagai peta materi. Halaman ini menampilkan empat sub-materi yang akan dipelajari yang masing-masing dapat diklik untuk langsung menuju halaman sub-materi yang diinginkan. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan tombol navigasi *Home* yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.

b) Halaman Pengertian dan Ciri-Ciri Kalimat Perintah



Gambar 4. 9 Halaman Pengertian dan Ciri-Ciri

Halaman pengertian menyajikan dua pengertian kalimat perintah dan halaman ciri-ciri menampilkan lima ciri-ciri kalimat perintah secara berurutan dan bernomor. Setiap ciri disajikan secara ringkas dan disertai contoh agar mudah dipahami oleh peserta didik. Pada halaman ini juga dilengkapi tombol navigasi Menu Materi yang berfungsi untuk kembali ke menu materi.

c) Halaman Jenis-Jenis Kalimat Perintah



Gambar 4. 10 Halaman Jenis-Jenis Kalimat Perintah

Halaman jenis-jenis kalimat perintah berfungsi sebagai navigasi menuju penjelasan setiap jenis kalimat perintah dan contohnya. Terdapat enam jenis kalimat perintah yang dapat dipilih dimana masing-masing dapat diklik untuk membuka penjelasannya. Pada halaman ini juga dilengkapi tombol navigasi Menu Materi yang berfungsi untuk kembali ke menu materi.

d) Halaman Penjelasan Materi Jenis-Jenis Kalimat Perintah dan Contohnya



Gambar 4. 11 Halaman Penjelasan Materi dan Contoh

Setiap jenis kalimat perintah disajikan dalam dua halaman. Halaman pertama memuat penjelasan jenis kalimat perintah yang bersangkutan, sedangkan halaman kedua menampilkan contoh-contoh kalimat perintah dan disertai video animasi yang menunjukkan contoh penggunaan kalimat perintah dalam kehidupan sehari-hari. Pada halaman penjelasan dilengkapi tombol navigasi sebelumnya (←) untuk kembali ke pilihan jenis kalimat perintah dan tombol selanjutnya (→) untuk ke halaman contoh, sedangkan pada halaman contoh terdapat tombol navigasi sebelumnya (←) untuk kembali ke halaman pengertian.

e) Halaman Materi Simbol Aturan atau Larangan



Gambar 4. 12 Halaman Materi Simbol Aturan atau Larangan

Halaman simbol aturan atau larangan terdiri dari dua halaman yang menampilkan berbagai simbol aturan dan larangan yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari beserta keterangannya. Materi ini dilengkapi dengan paragraf pengantar yang menjelaskan pentingnya memperhatikan simbol aturan atau larangan saat berada di suatu tempat. Pada halaman pertama dilengkapi tombol navigasi Menu Materi berfungsi untuk kembali ke menu materi dan tombol selanjutnya (→) berfungsi untuk ke halaman kedua, sedangkan pada halaman kedua terdapat tombol navigasi sebelumnya (←) yang berfungsi untuk kembali ke halaman pertama.

8) Halaman Kuis



Gambar 4. 13 Halaman Kuis

Pada halaman kuis terdapat dua jenis soal latihan, yaitu berupa pilihan ganda dan mencocokkan simbol. Tombol *Start* pada halaman tersebut dapat diklik dan akan terhubung pada kuis interaktif yang dibuat menggunakan *Website Wordwall* dimana dapat memberikan umpan balik (*feedback*) secara langsung untuk mengetahui bahwa jawaban yang dipilih benar atau salah. Pada halaman ini dilengkapi tombol navigasi selanjutnya (→) untuk ke halaman penutup.

Berikut ini adalah tampilan kuis interaktif pada *Website Wordwall*:

a) Tampilan Kuis Pilihan Ganda



Gambar 4. 14 Tampilan Kuis Pilihan Ganda

Pada kuis pilihan ganda terdapat 10 soal dan masing-masing halaman terdiri dari satu soal dan empat pilihan jawaban, jika peserta didik mengklik salah satu jawaban akan langsung memberikan umpan balik (*feedback*) apakah jawaban yang dipilih benar atau salah. Setiap halaman dilengkapi dengan tombol selanjutnya (→) dan sebelumnya (←). Pada akhir kuis akan menampilkan berapa jumlah jawaban yang benar dan yang salah.

b) Tampilan Kuis Mencocokkan Simbol



Gambar 4. 15 Tampilan Kuis Mencocokkan Simbol

Pada kuis mencocokkan simbol terdapat satu halaman yang memuat 10 soal yang terdiri dari 10 gambar macam-macam simbol dan 10 pilihan keterangan simbol. Cara mengerjakan kuis ini dengan memindahkan gambar simbol pada kotak yang ada di sebelah keterangan simbol yang sesuai, setelah semua terjawab klik kirim jawaban dan akan mendapatkan umpan balik (*feedback*) mana jawaban yang benar dan salah. Pada akhir kuis akan menampilkan berapa jumlah jawaban yang benar dan yang salah.

9) Halaman Penutup



Gambar 4. 16 Halaman Penutup

Halaman terakhir pada media *Digital smart book* adalah halaman penutup yang berisi ucapan semangat belajar dan terima kasih untuk mengakhiri media pembelajaran.

Untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam menggunakan media *Digital smart book*, berikut panduan penggunaannya:

- 1) Buka media dengan mengakses tautan (*link*) yang telah disediakan atau memindai *QR Code* menggunakan *smartphone*, laptop, atau komputer yang terhubung internet.
- 2) Setelah media terbuka, pengguna akan melihat Halaman Cover, kemudian klik atau geser layar untuk masuk ke Halaman Menu Utama.
- 3) Pada Menu Utama, pengguna dapat memilih menu yang tersedia, yaitu Daftar Isi, Petunjuk, Profil Pengembang, Tujuan

Pembelajaran, Materi, atau Kuis, dengan mengklik ikon menu yang dituju.

- 4) Bagi pengguna yang belum memahami cara pengoperasian media, disarankan membuka menu Petunjuk terlebih dahulu untuk mengetahui fungsi setiap tombol navigasi.
- 5) Untuk mempelajari materi, pengguna memilih menu Materi, lalu membaca isi materi secara berurutan mulai dari pengertian, ciri-ciri, jenis-jenis kalimat perintah dan contohnya, hingga materi simbol aturan atau larangan.
- 6) Setelah mempelajari materi, pengguna dapat menguji pemahaman melalui menu Kuis, yang terdiri atas kuis pilihan ganda dan kuis mencocokkan simbol.
- 7) Tombol Home yang tersedia di setiap halaman dapat digunakan untuk kembali ke Menu Utama kapan saja.
- 8) Media diakhiri dengan Halaman Penutup yang berisi ucapan semangat belajar dan terima kasih.

Setelah proses pengembangan media selesai, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan uji validasi yang melibatkan tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masing-masing ahli melakukan penilaian terhadap kelayakan media dengan mengisi angket yang telah disiapkan. Hasil penilaian tersebut menjadi dasar dalam menentukan kelayakan media untuk dilanjutkan ke tahap implementasi baik tanpa revisi maupun setelah dilakukan revisi.

Apabila media belum dinyatakan layak, maka dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli hingga media dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Berikut ini hasil uji validasi dari para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa pada media *Digital smart book* yang dikembangkan:

1) Uji Ahli Materi

a) Data Kuantitatif

Berikut disajikan data kuantitatif yang bersumber dari hasil penilaian ahli materi:

Tabel 4. 1 Analisis Data Kuantitatif Ahli Materi

No	Butir Pertanyaan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai	4	4	100	Sangat Layak
2.	Kesesuaian isi materi dengan media pembelajaran	3	4	75	Layak
3.	Kesesuaian gambar dan video dengan penjelasan materi	4	4	100	Sangat Layak
4.	Ketepatan konsep dan definisi materi	3	4	75	Layak
5.	Kesesuaian materi dengan	4	4	100	Sangat Layak

	tingkat kelas V SD				
6.	Penyajian materi disertai contoh yang relevan	4	4	100	Sangat Layak
7.	Kelengkapan dan keutuhan isi materi yang disampaikan	3	4	75	Layak
8.	Konsep yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	3	4	75	Layak
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	3	4	75	Layak
10.	Kuis yang diberikan dalam media sesuai dengan materi	4	4	100	Sangat Layak
Analisis seluruh data		35	40	87,5	Sangat Layak

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis data dari penilaian ahli materi:

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{35}{40} \times 100\% \\
 &= 87,5\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil validasi oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 87,5% dan apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media yang telah ditentukan, menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada media *Digital smart book* tergolong dalam kriteria sangat layak.

b) Data Kualitatif

Ahli materi tidak memberikan masukan dan saran pada materi yang disajikan dalam media pembelajaran *Digital smart book* materi kalimat perintah kelas V SD dan memperbolehkan melanjutkan ke tahap implementasi.

2) Uji Ahli Media

a) Data Kuantitatif

Berikut disajikan data kuantitatif yang bersumber dari hasil penilaian penilaian ahli media:

Tabel 4. 2 Analisis Data Kuantitatif Ahli Media

No	Butir Pertanyaan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
1.	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	4	4	100	Sangat Layak
2.	Desain cover media pembelajaran menarik	4	4	100	Sangat Layak
3.	Penggunaan jenis font pada cover menarik dan jelas	4	4	100	Sangat Layak
4.	Penyajian media dilengkapi video,	4	4	100	Sangat Layak

	gambar dan suara yang jelas				
5.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4	4	100	Sangat Layak
6.	Pemilihan ukuran, warna dan jenis font menarik dan mudah terbaca	4	4	100	Sangat Layak
7.	Menampilkan tata letak gambar dan teks yang proporsional dan menarik	4	4	100	Sangat Layak
8.	Pemilihan gambar dan video yang disajikan sesuai materi	4	4	100	Sangat Layak
9.	Perpaduan warna pada media sesuai dan menarik	4	4	100	Sangat Layak
10.	Tombol navigasi pada media berfungsi dengan baik dan mudah digunakan	3	4	75	Layak
11.	Tampilan tombol navigasi pada media mudah dikenali	3	4	75	Layak
12.	Media mudah diakses oleh guru dan peserta didik	4	4	100	Sangat Layak
13.	Media praktis digunakan di dalam kelas	4	4	100	Sangat Layak
Analisis seluruh data		50	52	96,2	Sangat Layak

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis data dari penilaian ahli media:

$$\begin{aligned} p &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\ &= \frac{50}{52} \times 100\% \\ &= 96,2\% \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil validasi oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 96,2% dan apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media yang telah ditentukan, menunjukkan bahwa media *Digital smart book* tergolong dalam kriteria sangat layak.

b) Data Kualitatif

Ahli media memberikan masukan dan saran pada media *Digital smart book* materi kalimat perintah kelas V SD. Kritik dan saran ini yaitu, konsistensi peletakan tombol navigasi selanjutnya (→) dan sebelumnya (←) pada halaman materi simbol aturan atau larangan, serta perubahan dan penambahan tombol navigasi selanjutnya (→) pada halaman kuis.

Saran yang diberikan oleh ahli media saat validasi diikuti dan dilakukan revisi agar media lebih baik dari

sebelumnya. Perbandingan tampilan media sebelum dan sesudah dilakukan revisi dapat dilihat berikut ini:



Gambar 4. 17 Peletakan Tombol Sebelum Revisi

Pada halaman materi simbol aturan atau larangan sebelum revisi, tombol navigasi selanjutnya (→) dan sebelumnya (←) terletak pada bagian bawah buku dengan posisi di tengah dan berbeda dengan halaman-halaman lainnya dimana letak tombol navigasi selanjutnya (→) dan sebelumnya (←) terletak pada bagian atas buku dengan posisi di kanan dan kiri.



Gambar 4. 18 Peletakan Tombol Setelah Revisi

Pada halaman materi simbol aturan atau larangan setelah revisi, tombol navigasi selanjutnya (→) dan sebelumnya (←) terletak pada bagian atas buku dengan posisi di kanan dan kiri, sama seperti letak tombol navigasi di halaman-halaman lainnya.



Gambar 4. 19 Tombol pada Halaman Kuis Sebelum Revisi

Tombol navigasi yang ada pada halaman kuis sebelum revisi adalah tombol *Home* yang berfungsi untuk langsung kembali ke menu utama, namun setelah halaman kuis masih terdapat halaman penutup, sehingga perlu perubahan dan penambahan tombol navigasi selanjutnya (→) agar pengguna dapat menuju halaman penutup.



Gambar 4. 20 Tombol pada Halaman Kuis Setelah Revisi

Revisi pada halaman kuis adalah perubahan tombol navigasi *Home* menjadi tombol navigasi selanjutnya (→) agar pengguna dapat menuju halaman penutup.

3) Uji Ahli Bahasa

a) Data Kuantitatif

Berikut disajikan data kuantitatif yang bersumber dari hasil penilaian ahli bahasa:

Tabel 4. 3 Analisis Data Kuantitatif Ahli Bahasa

No	Butir Pertanyaan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
1.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar	4	4	100	Sangat Layak
2.	Penggunaan bahasa sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	4	100	Sangat Layak
3.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	3	4	75	Layak

4.	Kalimat yang digunakan memenuhi syarat sebagai kalimat yang benar	3	4	75	Layak
5.	Kalimat diawali huruf kapital	4	4	100	Sangat Layak
6.	Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik	3	4	75	Layak
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik kelas V SD	3	4	75	Layak
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik kelas V SD	3	4	75	Layak
Analisis seluruh data		27	32	84,4	Sangat Layak

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis data dari penilaian ahli bahasa:

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{27}{32} \times 100\% \\
 &= 84,4\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

Σx_i : Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh presentase sebesar 84,4% dan apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media yang telah ditentukan, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media *Digital smart book* tergolong dalam kriteria sangat layak.

b) Data Kualitatif

Ahli bahasa tidak memberikan masukan dan saran pada penggunaan bahasa dalam media pembelajaran *Digital smart book* materi kalimat perintah kelas V SD dan memperbolehkan melanjutkan ke tahap implementasi.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap penerapan media pembelajaran *Digital smart book* yang telah dikembangkan serta dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi oleh para ahli ke dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk untuk memperoleh data mengenai tingkat kepraktisan media berdasarkan respon guru dan respon peserta didik. Pelaksanaan uji coba dilakukan di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah melalui tiga tahapan, yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan.

Berikut adalah hasil implementasi media *Digital smart book* pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan:

1) Uji Coba Satu-Satu (*One to one*)

Uji coba satu-satu dilaksanakan di kelas V A SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah dengan melibatkan 1 guru kelas dan 3 peserta didik. Pada tahap ini, guru dan peserta didik diminta untuk menggunakan, mengamati, menilai, dan memberikan tanggapan terhadap media *Digital smart book* yang dikembangkan menggunakan instrumen angket yang telah disiapkan. Hasil penilaian dari uji satu-satu ini digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan perbaikan media sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya.

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil respon guru dan respon peserta didik pada uji coba satu-satu disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Analisis Data Kuantitatif Respon Guru Uji Satu-Satu

No	Butir Pertanyaan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
		X	Xi		
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	4	4	100	Sangat Praktis
2.	Keakuratan dan kelengkapan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran	3	4	75	Praktis

3.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik	3	4	75	Praktis
4.	Penyajian materi disertai contoh yang relevan	4	4	100	Sangat Praktis
5.	Kesesuaian gambar, video dan kuis dengan materi yang diajarkan	4	4	100	Sangat Praktis
6.	Tampilan media membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar	4	4	100	Sangat Praktis
7.	Ukuran, warna dan jenis font yang digunakan menarik dan mudah terbaca	4	4	100	Sangat Praktis
8.	Pemilihan perpaduan warna menarik dan mendukung penyampaian materi	4	4	100	Sangat Praktis
9.	Dilengkapi dengan gambar, video dan suara yang jelas	4	4	100	Sangat Praktis
10.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	3	4	75	Praktis
11.	Media mempermudah guru dalam menyampaikan	4	4	100	Sangat Praktis

	pembelajaran di kelas				
12.	Media mudah diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik	4	4	100	Sangat Praktis
Analisis seluruh data		45	48	93,8	Sangat Praktis

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis data dari respon guru:

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{45}{48} \times 100\% \\
 &= 93,8\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

Tabel 4. 5 Analisis Data Kuantitatif Hasil Respon Peserta Didik Uji Satu-Satu

No	Nama	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
		X	Xi		
1.	ALA	36	40	90	Sangat Praktis
2.	ANF	35	40	87,5	Sangat Praktis
3.	MS	38	40	95	Sangat Praktis
Analisis seluruh data		109	120	90,8	Sangat Praktis

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis data dari respon peserta didik:

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{109}{120} \times 100\% \\
 &= 90,8\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

Perolehan nilai yang diberikan oleh guru pada Tabel 4. 4 di atas adalah 93,8% dan apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan media, maka media *Digital smart book* tergolong dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan pada Tabel 4. 5 yaitu hasil respon peserta didik mendapatkan nilai 90,8% yang tergolong pada kriteria sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan uji coba satu-satu media pembelajaran *Digital smart book* tergolong dalam kategori sangat praktis serta dapat dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya.

b) Data Kualitatif

Pada uji coba satu-satu guru dan peserta didik tidak memberikan masukan dan saran tentang media pembelajaran *Digital smart book* materi kalimat perintah kelas V SD dan memperbolehkan melanjutkan ke tahap selanjutnya.

2) Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Trial*)

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah melakukan perbaikan produk berdasarkan hasil uji coba satu-satu. Subjek pada uji ini adalah 1 guru dan 5 peserta didik kelas V A SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah, dengan melibatkan peserta didik yang berbeda dari uji coba satu-satu sebelumnya. Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil ini kemudian dibandingkan dengan hasil uji coba satu-satu untuk melihat perkembangan penilaian terhadap media *Digital smart book*, dan dijadikan acuan apabila masih diperlukan revisi produk sebelum uji lapangan.

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil respon guru dan respon peserta didik pada uji coba satu-satu disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Analisis Data Kuantitatif Respon Guru Uji Kelompok Kecil

No	Butir Pertanyaan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
		X	Xi		
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	4	4	100	Sangat Praktis
2.	Keakuratan dan kelengkapan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran	3	4	75	Praktis

3.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik	3	4	75	Praktis
4.	Penyajian materi disertai contoh yang relevan	4	4	100	Sangat Praktis
5.	Kesesuaian gambar, video dan kuis dengan materi yang diajarkan	4	4	100	Sangat Praktis
6.	Tampilan media membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar	4	4	100	Sangat Praktis
7.	Ukuran, warna dan jenis font yang digunakan menarik dan mudah terbaca	4	4	100	Sangat Praktis
8.	Pemilihan perpaduan warna menarik dan mendukung penyampaian materi	4	4	100	Sangat Praktis
9.	Dilengkapi dengan gambar, video dan suara yang jelas	4	4	100	Sangat Praktis
10.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	3	4	75	Praktis
11.	Media mempermudah guru dalam menyampaikan	4	4	100	Sangat Praktis

	pembelajaran di kelas				
12.	Media mudah diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik	4	4	100	Sangat Praktis
Analisis seluruh data		45	48	93,8	Sangat Praktis

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis data dari respon guru:

$$\begin{aligned}
 p &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{45}{48} \times 100\% \\
 &= 93,8\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

Tabel 4. 7 Analisis Data Kuantitatif Hasil Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil

No	Nama	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
		X	Xi		
1.	AFW	36	40	90	Sangat Praktis
2.	ANA	35	40	87,5	Sangat Praktis
3.	ARA	37	40	92,5	Sangat Praktis
4.	JKN	39	40	97,5	Sangat Praktis
5.	RYP	36	40	90	Sangat Praktis
Analisis seluruh data		183	200	91,5	Sangat Praktis

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis data dari respon peserta didik:

$$\begin{aligned} p &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\ &= \frac{183}{200} \times 100\% \\ &= 91,5\% \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

Perolehan nilai yang diberikan oleh guru pada Tabel 4. 6 di atas adalah 93,8% dan apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan media, maka media *Digital smart book* tergolong dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan pada Tabel 4. 7 yaitu hasil respon peserta didik mendapatkan nilai 91,5% yang tergolong sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa berdasarkan uji coba kelompok kecil media pembelajaran *Digital smart book* tergolong dalam kategori sangat praktis serta dapat dilanjutkan ke tahap uji berikutnya.

b) Data Kualitatif

Pada uji coba kelompok kecil guru dan peserta didik tidak memberikan masukan dan saran tentang media

pembelajaran *Digital smart book* materi kalimat perintah kelas V SD dan memperbolehkan melanjutkan ke tahap selanjutnya.

3) Uji Lapangan (*Field Trial*)

Tahap pengujian yang terakhir yaitu uji lapangan, yang melibatkan 1 guru kelas dan seluruh peserta didik kelas V B SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah yang berjumlah 29 peserta didik. Berbeda dengan uji coba sebelumnya yang menggunakan kelas V A, uji lapangan dilaksanakan di kelas V B sebagai kelas sasaran utama penelitian sesuai sampel yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini produk yang diujicobakan merupakan produk akhir yang telah melalui proses perbaikan berdasarkan masukan dari tahapan uji coba sebelumnya, jika dibutuhkan.

Pada tahap uji lapangan ini, guru dan peserta didik menggunakan media *Digital smart book* secara langsung dalam proses pembelajaran materi kalimat perintah di kelas. Setelah proses pembelajaran berlangsung, guru mengisi angket penilaian dan peserta didik mengisi angket respon terhadap media yang telah digunakan. Hasil respon guru dan respon peserta didik pada uji lapangan inilah yang menjadi nilai akhir penentu tingkat kepraktisan media *Digital smart book* secara keseluruhan.

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil respon guru dan respon peserta didik pada uji lapangan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 8 Analisis Data Kuantitatif Respon Guru Uji Lapangan

No	Butir Pertanyaan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
		X	Xi		
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	4	4	100	Sangat Praktis
2.	Keakuratan dan kelengkapan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran	4	4	100	Sangat Praktis
3.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik	3	4	75	Praktis
4.	Penyajian materi disertai contoh yang relevan	4	4	100	Sangat Praktis
5.	Kesesuaian gambar, video dan kuis dengan materi yang diajarkan	4	4	100	Sangat Praktis
6.	Tampilan media membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar	4	4	100	Sangat Praktis

7.	Ukuran, warna dan jenis font yang digunakan menarik dan mudah terbaca	4	4	100	Sangat Praktis
8.	Pemilihan perpaduan warna menarik dan mendukung penyampaian materi	4	4	100	Sangat Praktis
9.	Dilengkapi dengan gambar, video dan suara yang jelas	4	4	100	Sangat Praktis
10.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	3	4	75	Praktis
11.	Media mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas	4	4	100	Sangat Praktis
12.	Media mudah diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik	4	4	100	Sangat Praktis
Analisis seluruh data		46	48	95,8	Sangat Praktis

Rumus berikut ini dapat digunakan untuk menghitung hasil analisis data dari respon guru:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} x 100\%$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{46}{48} \times 100\% \\
&= 95,8\%
\end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Total jawaban responden pada satu item

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi dalam satu item

Perolehan nilai yang diberikan oleh guru pada uji lapangan adalah 95,8% dan apabila dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan media, maka media *Digital smart book* tergolong dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil respon peserta didik pada uji lapangan terdapat pada lampiran 31 dengan perolehan nilai kepraktisan mencapai 93,4% yang tergolong dalam kriteria sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan uji lapangan media pembelajaran *Digital smart book* tergolong dalam kategori sangat praktis.

b) Data Kualitatif

Pada uji lapangan guru dan peserta didik tidak memberikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran *Digital smart book* materi kalimat perintah kelas V SD. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media dinilai mudah digunakan oleh guru dan

materi yang disajikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi, untuk memastikan setiap tahapan berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Pada akhir penelitian, evaluasi dilakukan secara menyeluruh dengan menganalisis seluruh data yang telah diperoleh dari hasil validasi para ahli maupun hasil respon guru serta respon peserta didik pada uji lapangan.

Tahap evaluasi dalam model ADDIE pada penelitian ini dimaknai sebagai evaluasi terhadap kualitas produk yang dikembangkan, bukan evaluasi terhadap pengaruh produk terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2022a), yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan dengan model ADDIE dapat dibatasi tujuannya sesuai dengan kebutuhan penelitian, sehingga evaluasi yang dilakukan cukup mencakup penilaian kelayakan dan kepraktisan produk tanpa harus sampai pada pengukuran efektivitas. Dengan demikian, lingkup evaluasi dalam penelitian ini sudah cukup untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Hasil validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran *Digital smart book* yang dikembangkan. Sementara itu, hasil respon guru dan respon peserta didik pada seluruh tahap uji coba digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan media. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, media pembelajaran *Digital smart book* dalam penelitian ini dinyatakan dalam kategori sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran materi kalimat perintah Bahasa Indonesia di kelas V SD. Analisis terdapat pada penyajian data dan dalam pembahasan.

C. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran *Digital smart book* materi kalimat perintah kelas V SD. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (T. Siregar & Rhamayanti, 2025). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan proses pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis materi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi kalimat perintah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media

pembelajaran yang masih didominasi media tradisional, seperti buku teks dan papan tulis, sehingga pembelajaran kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Di sisi lain, hasil penyebaran angket menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Sedangkan berdasarkan hasil analisis materi diperoleh informasi bahwa materi kalimat perintah mencakup beberapa submateri yang perlu dikuasai oleh peserta didik, yaitu pengertian kalimat perintah, ciri-ciri kalimat perintah, jenis-jenis kalimat perintah beserta contohnya, serta pemahaman simbol aturan atau larangan. Temuan ini menjadi landasan dikembangkannya media *Digital smart book* berbasis *flipbook* digital pada materi kalimat perintah yang terdapat pada Bab V Cinta Indonesia, mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain meliputi penyusunan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), perancangan *storyboard*, dan juga penyusunan instrumen penilaian media. Pada tahap ini, tampilan media dirancang menggunakan aplikasi *Canva*, sedangkan *aplikasi Heyzine* dimanfaatkan untuk mengubah hasil desain menjadi *flipbook digital* yang dilengkapi berbagai fitur interaktif, seperti efek membalik halaman (*flip effect*), tombol navigasi, audio, video, dan kuis interaktif. Selanjutnya pada tahap pengembangan, seluruh rancangan direalisasikan menjadi produk media pembelajaran yang terdiri dari halaman cover, menu utama, daftar isi, petunjuk, profil pengembang, tujuan pembelajaran, materi, kuis, dan penutup.

Materi yang disajikan dalam media meliputi pengertian, ciri-ciri, jenis-jenis kalimat perintah beserta contohnya, serta simbol aturan atau larangan.

Sebelum diimplementasikan, media yang telah dikembangkan terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila ditemukan kekurangan selama proses validasi, maka media direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh para hingga memenuhi kriteria kelayakan. Berdasarkan hasil validasi, penilaian ahli materi menghasilkan persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi kalimat perintah yang disajikan dalam media *Digital smart book* telah memenuhi standar kelayakan isi yang baik.

Validasi oleh ahli media menghasilkan persentase sebesar 96,2% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tampilan dan fitur interaktif media *Digital smart book* telah dirancang dengan baik dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran kelas V SD. Sedangkan hasil validasi oleh ahli bahasa menghasilkan persentase sebesar 84,4% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media *Digital smart book* sudah baik dan benar. Secara keseluruhan, hasil validasi dari ketiga ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran *Digital smart book* telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang sangat layak digunakan pada materi kalimat perintah Bahasa Indonesia kelas V SD. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Gustin dkk (2025) yang menjelaskan bahwa

media *Digital smart book* memiliki kelebihan berupa kemudahan akses, tampilan yang praktis dan menarik, serta kemampuan memadukan berbagai elemen multimedia yang mendukung proses pembelajaran.

Setelah tahap uji validasi ahli dilakukan dan media sudah direvisi jika diperlukan, tahap selanjutnya adalah implementasi yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media melalui tiga tahapan uji coba, yaitu uji coba satu-satu (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group trial*), dan uji lapangan (*field trial*). Ketiga tahap tersebut dilaksanakan di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah dengan melibatkan guru kelas serta peserta didik kelas V A dan V B. Setiap tahap uji coba menghasilkan masukan yang digunakan untuk memperbaiki media sebelum diujicobakan pada tahap berikutnya.

Tahapan uji coba yang pertama adalah uji coba satu-satu yang melibatkan 1 guru dan 3 peserta didik kelas V A, hasil respon guru memperoleh presentase sebesar 93,8% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil respon peserta didik mencapai 90,8% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, pada uji coba kelompok kecil bersama 1 guru dan 5 peserta didik kelas V A, hasil presentase penilai guru sebesar 93,8% dengan kategori sangat praktis, dan respon peserta didik meningkat menjadi 91,5% dengan kategori sangat praktis. Adapun pada uji lapangan yang dilaksanakan bersama 1 guru dan seluruh peserta didik kelas V B yang berjumlah 29 orang, respon guru memperoleh presentase sebesar 95,8% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil respon peserta didik mencapai 93,4% dengan kategori sangat praktis.

Secara keseluruhan, hasil implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Digital smart book* memiliki tingkat kepraktisan yaitu sangat praktis sehingga mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran materi kalimat perintah Bahasa Indonesia di kelas V SD. Dengan adanya kemudahan penggunaan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi kalimat perintah dengan lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Husnia & Nuryami (2024) yang menyatakan bahwa *Digital smart book* sebagai buku digital yang memuat teks, gambar, animasi, dan video dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan menyenangkan.

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi. Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan secara menyeluruh dengan mempertimbangkan seluruh data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, respon guru, serta respon peserta didik untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, hasil validasi dari ketiga ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran *Digital smart book* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran materi kalimat perintah Bahasa Indonesia kelas V SD. Sedangkan hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa berdasarkan respon guru dan respon peserta didik, media pembelajaran *Digital smart book* tergolong sangat praktis dan dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran materi kalimat perintah Bahasa Indonesia di kelas V SD.

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, mulai dari proses pengembangan, validasi ahli, serta respon guru dan respon peserta didik pada uji lapangan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Digital smart book* materi kalimat perintah kelas V SD. Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Media dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* dalam format *flipbook* digital yang dapat diakses secara online melalui tautan (*link*) maupun *QR Code*. Seluruh proses pengembangan disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan pembelajaran pada materi kalimat perintah.
2. Kelayakan media pembelajaran *Digital smart book* berdasarkan hasil validasi para ahli adalah sebagai berikut: penilaian dari ahli materi sebesar 87,5%, ahli media sebesar 96,2%, dan ahli bahasa sebesar 84,4%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran *Digital smart book* dinyatakan layak digunakan sebagai

media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat perintah di kelas V SD.

3. Kepraktisan media pembelajaran *Digital smart book* berdasarkan respon guru dan respon peserta didik menunjukkan kategori sangat praktis. Pada tahap uji lapangan, respon guru sebesar 95,8%, sedangkan respon peserta sebesar 93,4%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Digital smart book* mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik, serta mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran materi kalimat perintah Bahasa Indonesia di kelas V SD sehingga dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, media pembelajaran *Digital smart book* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi kalimat perintah, serta dapat menjadi motivasi untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
2. Bagi peserta didik, media pembelajaran *Digital smart book* dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui berbagai perangkat digital, seperti *smartphone*, laptop, maupun komputer, sehingga peserta didik dapat belajar materi

kalimat perintah secara lebih menyenangkan dan tidak terbatas hanya di dalam kelas.

3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi dalam mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital, serta mendorong pemanfaatan fasilitas digital yang tersedia di sekolah secara lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran *Digital smart book* yang dikembangkan pada penelitian ini hanya berfokus pada materi kalimat perintah Bahasa Indonesia kelas V SD, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi atau mata pelajaran lain yang juga membutuhkan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Selain itu, peneliti selanjutnya juga disarankan untuk memastikan terlebih dahulu apakah fasilitas di sekolah tersebut mendukung penerapan media berbasis digital.
5. Penelitian ini hanya berfokus pada kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *Digital Smart Book* tanpa mengukur efektivitasnya terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kalimat perintah. Oleh sebab itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian yang menguji efektivitas media *Digital Smart Book* terhadap hasil belajar atau pemahaman peserta didik pada materi kalimat perintah, sehingga manfaat media ini dapat dibuktikan secara lebih komprehensif dan menyeluruh.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Tampilan media pembelajaran *Digital smart book* masih memiliki keterbatasan dalam hal kejelasan visual, sehingga penggunaannya akan lebih optimal apabila diterapkan secara individual (*one by one*).
2. Penggunaan media *Digital smart book* memerlukan perangkat digital seperti laptop, LCD dan proyektor serta koneksi internet yang memadai, sehingga media tersebut hanya bisa digunakan di sekolah yang memiliki fasilitas pendukung teknologi digital yang cukup.
3. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam lingkup pengujian produk, yaitu hanya mengukur kelayakan berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta kepraktisan berdasarkan respon guru dan respon peserta didik. Penelitian ini tidak mengukur efektivitas media *Digital Smart Book* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kalimat perintah, karena hal tersebut berada di luar rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan sejak awal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2024). Tanggapan Mahasiswa Tentang Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal Transformation of Mandalika*, 5(1), 80–85.
- Agustini, M., Eriawaty, & Rohaetein, S. (2026). Implementasi Blooket sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Journal Universitas Palangka Raya*, 7(2), 79–84.
- Alamsyah, K., Setiantoro, W. T., Oeleu, J. J., Faisal, & Utami, A. K. (2024). Analisis Program Layanan Pemesanan Perjalanan Digital Pada Aplikasi Agoda Dengan Metode Skala Likert. *Scientica Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*, 3(2), 864–872.
- Amalia, A., Fahmy, A. F. R., Sari, N. H. M., Nugroho, D. A., Prabowo, D. S., Pujiono, I. P., Faradhillah, N., & Syukron, A. A. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) di Sekolah* (A. A. Syukron (ed.); 1 ed.). Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=eysyEQAAQBAJ>
- Amelia, D. (2024). Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. In K. Rohman (Ed.), *Intelektual Edu Media* (1 ed.). Intelektual Edu Media.
- Amellia, M., & Nukman, M. (2025). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 179–190. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1512>
- Ammah, E. S., & Lestari, S. (2024). *Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan* (E. Ilsan (ed.); 1 ed.). LPPM IAI Ibrahimy Genteng Banyuwangi. <https://books.google.co.id/books?id=FU4REQAAQBAJ>
- Anggraeni, P. N., Syafa Herdiani, Tin Rustini, & Muh. Husen Arifin. (2022). Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi Terhadap Perkembangan Sosial Anak. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 14(1), 144–147. <https://doi.org/10.37304/jpips.v14i1.4743>
- Anggraini, D. M. N., Fatimah, N., Meitasari, S. D., Hakim, L., & Ari, A. (2024). Inovasi Pengajaran: Pengembangan Flipbook Digital sebagai Media Bahan Ajar Dokumen Berbasis Digital pada Pembelajaran Kelas X. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 50838–50848.
- Ani, D., Ismy, B. S., Siti, A. S., & Usep, S. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Nomor 1).
- Anwar, S. S., & Neni. (2025). *Media Pembelajaran: (Teori, Desain dan Aplikasi)*

- (1 ed.). Yayasan Doa Para Wali.
<https://books.google.co.id/books?id=qnKIEQAAQBAJ>
- Aulia, S., Wulandari, A. Y. R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 5(2), 50–59.
- Azizah, N. S. F., Sya, M. F., & Laeli, S. (2024). Analisis Kesalahan Penulisan Kalimat Perintah dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Cimande 04. *Karimah Tauhid*, 3(8), 8391–8405.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i8.14562>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Budiarti, E. (2025). *Teknologi Digital dan Pembelajaran Desain, Implementasi, dan Evaluasi* (H. Solehudin, N. Priyanti, & C. Apriyansyah (ed.); 1 ed.). Damera Press. <https://books.google.co.id/books?id=-vRQEQAQBAJ>
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 626–634.
- Darmayasa, Kurniati, Y., Ab, E., Judijanto, L., & Serapina. (2025). *Bahasa Indonesia : Dasar-Dasar Memahami Penggunaan Bahasa Indonesia* (E. Rianty (ed.); 1 ed.). PT. Green Pustaka Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=kW9NEQAAQBAJ>
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *J-Ceki: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443.
- Dina, R., Mardiani, M., Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1.344>
- Dumiyati, & Yuliasuti, R. (2025). *Psikologi Perkembangan* (P. T. Cahyono (ed.); 1 ed.). Cendikia Mulia Mandiri.
<https://books.google.co.id/books?id=Ag6WEQAAQBAJ>
- Emiliana, I. W., & Alfiansyah, I. (2023). Pengembangan Media Smart Book Pada Materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(3), 489–496.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i03.1523>
- Fahrurrozi, & Wicaksono, A. (2023). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa*

- Indonesia di Sekolah Dasar: Buku Ajar* (Supriyono (ed.); 1 ed.). Garudhawaca. <https://books.google.co.id/books?id=xZ-5EAAQBAJ>
- Fansury, A. H., Rahman, M. A., & Jabu, B. (2021). *Developing Mobile English Application As Teaching Media: Pengembangan Aplikasi Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran* (1 ed.). Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=dqdQEQAQBAJ>
- Ferdiansyah, H., N, Z., Syamsunir, Kamal, & Anwar, M. A. (2022). *Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (Sebuah Pengembangan Media pada Sekolah Kejuruan)* (Kodri (ed.); 1 ed.). Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=b-5qEAAQBAJ>
- Gustin, A., Disurya, R., & Tanzimah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 4 Pulau Rimau. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 233–242.
- Haloho, E. R. A. B., Samosir, Y., & Kamalia, Z. (2025). Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara di kalangan mahasiswa angkatan 23 dari kelas A B dan C. *Real: Journal of Religion Education Accounting and Law*, 2(1), 57–63.
- Hamdani, & Sa'diyah, H. (2025). Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian. *Journal of Linguistics and Social Studies*, 2(2), 64–73. <https://doi.org/10.52620/jls.v2i2.93>
- Handayani, I., Mustikaati, W., Anazah, Zakiyyan, F., & Robiah, S. (2025). Pemahaman Perkembangan Kognitif Anak Sebagai Kunci Pembelajaran Yang Efektif. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(10), 260–265. <https://core.ac.uk/download/pdf/560697341.pdf>
- Hasani, B., Yasin, F. N., Jannah, A. U., Aprilia, D. N., & Anam, N. S. (2025). Studi Literature: Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jppk: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 14(2), 252–259. <https://doi.org/10.26418/jppk.v14i2.89870>
- Heriadi, A. Z., Sari, M., Zahra, A. R., Usma, A., & Maqfira. (2024). Inovasi Media Smart Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar. *Best Journal: Biology, education, Science & Technology*, 7(2), 1383–1389.
- Heryana, N., Junaidin, Nugroho, I., Fahriani, M., Nurlaila, Mukminin, A., Martriwati, Donasari, R., Khasanah, & Emanuel. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran di Era Digital* (I. P. Kusuma (ed.); 1 ed.). Yayasan Cendikia Mulia Mandiri. <https://books.google.co.id/books?id=9BvTEAAQBAJ>

- Hilman, B., Nisam, S., & Haliq, A. (2025). Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 392–403.
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *Teknik Multimedia Dan Animasi* (1 ed.). UNP Press. <https://books.google.co.id/books?id=59ZbEAAAQBAJ>
- Husnia, H., & Nuryami, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV MI Nurul Islam Mayangan. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 11(2), 116–125. <https://doi.org/10.26714/jkpm.11.2.2024.116-125>
- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 5054–5062.
- Imeldasari, Salentina, T. U., & Yani, F. (2025). Pemanfaatan Media Visual dalam. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(6), 108–116.
- Juliansyah, A., & Rahmani, M. H. (2024). *Moderenisasi Gaya Hidup* (1 ed.). Alineaku. https://books.google.co.id/books?id=L_NmEAAAQBAJ
- Khosiyono, B. H. C., Fajarudin, M., Jayanti, E. D., Sari, R. V., & Srikonita, R. (2022). *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar* (B. H. C. Khosiyono (ed.); 1 ed.). Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=FV9OEQAQBAJ>
- Kisno, & Sianipar, O. L. (2019). Perbandingan Efektivitas Buku Digital Versus Buku Cetakan dalam Meningkatkan Performa Belajar Mahasiswa. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 2(1), 229–233.
- Kristianto, J. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Smartbook Materi Cerita Fiksi Berbasis Cerita Rakyat Jawa Timur Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Nomor 1). Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Kristianto, J. V., Hunaifi, A. A., & Santi, N. N. (2023). Development Of Smartbook Learning Media Fictional Story Material Based On East Java Folk Stories. *Jurnal Eduscience*, 10(3), 755–767. <https://doi.org/10.36987/jes.v10i3.4745>
- Kurniati, Y., Serapina, S., & Judijanto, L. (2024). *Tata Kalimat Bahasa Indonesia : Panduan Menggunakan Kalimat yang Baik dan Benar* (I. K. Sari & E. Rianty (ed.); 1 ed.). PT. Green Pustaka Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=jUobEQAAQBAJ>
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratna, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (Efitra

- (ed.); 1 ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=9Lq0EAAQBAJ>
- Lestari, R. D., Disurya, R., & Tanzimah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Matematika Kelas IV SD. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14254–14265. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2048/1496>
- Lestari, V. R., Isrok'atun, I., & Ismail, A. (2025). Pengembangan Media Digital ABTAYA Berbasis E-book Interaktif sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Tata Surya di Kelas VI SD. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(8), 9201–9208. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8919>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2. *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 243–252.
- Malahayati, E. N., Sulistiana, D., & Fauzi, A. (2025). *Pengembangan LKPD Digital dan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Berbasis Teknologi* (1 ed.). Penerbit NEM.
<https://books.google.co.id/books?id=UaKlEQAAQBAJ>
- Manai, R., Muda, L., & Iskandar, K. (2025). Penerapan Media Realia Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 5(1), 24–33. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v4i1.13065>
- Mardhiyah, Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, dan Strategi Pemilihan yang Tepat. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(2), 208–218.
- Maryana, Maulida, D. A., Jannah, S. S., Saktilia, Y. R., Sajidah, L. A., & Kamelia, F. (2024). *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar* (N. Sismulyaningish, B. Prastio, & B. Wijayama (ed.); 1 ed.). Cahya Ghani Recovery.
<https://books.google.co.id/books?id=Lx79EAAQBAJ>
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
<https://books.google.co.id/books?id=r3rsAwAAQBAJ>
- Mohamad Miftah, M. P. (2022). *Studi faktual pemanfaatan TIK di sekolah* (1 ed.). Publica Indonesia Utama.
<https://books.google.co.id/books?id=jTfTEAAQBAJ>
- Murtiani, & Nisak, N. M. (2025). Smart Book for Fun Mathematics Learning.

- Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(2), 1–8.
<https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i2.925>
- Mustadi, A., Purnanto, A. W., Sayekti, O. M., Andini, N. A., Dwidarti, F., Ariestina, H., Elitasari, H. T., Darusuprati, F., Asip, M., & Ibda, H. (2021). *Bahasa dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka* (1 ed.). UNY Press. <https://books.google.co.id/books?id=BtKREAAAQBAJ>
- Nadlir, Nurkhasanah, M., & Rochmahtika, A. S. (2024). Peran Media Audio Visual Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 116–124. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5947>
- Nirya, M. H. A., & Putera, R. F. (2025). Development of Macro Media Flash 8-Based Media to Improve Student Learning Outcomes with the Problem-Based Learning Model in Pancasila Education. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(2), 607–615. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i2.505>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrin Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nugraha, M. A. (2024). Pemanfaatan Media Digital untuk Pembelajaran Kreatif. *Karimah Tauhid*, 3(11), 12420–12427. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i11.15308>
- Nugraha, M. Y., Efendi, R., Yolanda, Harto, K., & Pratama, I. P. (2025). Perkembangan Masa Anak/Sekolah (Fisisk, Intelektual, Emosi, Sosial, Moral, Serta Agama) Dan Implikasi Pada Pendidikan Agama Islam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 13–34.
- Nugroho, A. T. B., Huda, K., Kriswanto, Cahyanto, S. E., & Priyanto, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Materi Alat Ukur Dasar-Dasar Teknik Mesin. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 5(3), 747–757.
- Nurdiyana, T., & Indriyani, P. D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Seni Kolaborasi* (1 ed.). Jejak Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=VRLUEAAAQBAJ>
- 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. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

- Nurhamidah, D. (2024). *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi* (E. T. Setiawan (ed.); 1 ed.). Publica Indonesia Utama. https://books.google.co.id/books?id=g_05EQAAQBAJ
- Nurmayanti, & Iswatiningsih, D. (2025). Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(3), 563–571.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktaviani, R. E., & Nursalim. (2021). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD / MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 1–9.
- Paputungan, F., & Olii, R. (2023). Penerapan Pembelajaran Digital Menggunakan Media Dalam Teknologi Pendidikan Pada Era Society 5.0 di Sekolah dan Perguruan Tinggi. *Journal of Education and Culture*, 3(1).
- Pasaribu, O. L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Winarti (ed.); 1 ed.). umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=qJJAEAAAQBAJ>
- Permatasari, I. D., Sa'diyah, H., & Fahmi, A. S. (2025). Teknik Penyusunan Variabel , Instrumen Penelitian Dan Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kuantitatif. *Interdisiplin: Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 2(1), 63–70.
- Putrantijo, N., Repelita, T., SafariIrwana, R., Umami, N. K., & Herdianto, I. (2024). Peran dan Fungsi Bahasa Indonesia dalam Pengembangan Keilmuan, Kebudayaan, dan Karya Sastra. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 9512–9517.
- Putri, D. R., & Wulandari, D. (2025). Development of Smart Book Media Based on Guided Inquiry to Improve IPAS Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(3), 206–215. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10715>
- Putri, S. M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Siswa Kelas XI SMA*. Universitas Islam Negeri (UIN) Juri Siwo Lampung.
- Rafika, S. (2024). *Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia di Sekolah Dasar Pendekatan Whole Language: Teori dan Aplikasi dalam Proses Penelitian Pengembangan* (F. Agoes (ed.); 1 ed.). Syiah Kuala University Press. <https://books.google.co.id/books?id=AZMwEQAAQBAJ>
- Rahmadani, A., Armila, Ulkhaira, N., Syafitri, N., Azhari, Y., & Lubis, R. (2025). Implikasi Perkembangan Peserta Didik dalam Pembelajaran di Kelas V

Sekolah Dasar. *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 5(1), 223–232.

Rahmadhani, D. A., Lubis, N., Ritonga, A. T., & Mahnun, N. (2025). Transformasi Media Tradisional: Keuntungan Menggunakan Flipbook Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 241–247.

Resi Safira. (2023). Dampak Kemajuan Teknologi Pada Pendidikan Bahasa Indonesia. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(3), 54–62. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i3.1329>

Restiani, R., Tisnasari, S., Yuliana, R., & Hilaliyah, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 274–288.

Ricky, A. S., Umamah, F., Amalia, S. N., & Trisnawati, E. (2025). Systematic Literatur Review (2021-2025): Pengembangan E-Book Interaktif dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(3), 567–574. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i3.6887>

Ritonga, M., & Arsyad, J. (2024). *Media Pendidikan Menelusuri Jejak Media Pendidikan Rasulullah saw. Dalam Kitab Ṣaḥīḥ al-Bukhārī* (1 ed.). umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=CaUUEQAAQBAJ>

Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). *Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar* (E. D. Widyawaty (ed.); 1 ed.). Rena Cipta Mandiri. <https://books.google.co.id/books?id=PJCoEAAAQBAJ>

Rumawatine, Z. (2023). *Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (H. N. Tyas (ed.); 1 ed.). Mega Press Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=OlAOEQAAQBAJ>

Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69.

Sadriani, A., Arifin, I., & Ahmad, M. R. S. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Journal Universitas Negeri Makasar Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 32–37.

Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.

Sanjaya, W. (2021). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur* (1 ed.). Kencana.

- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218.
- Sartimah, S. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 19108–19116.
- Siregar, B. H., Mansyur, A., Lumongga, S., & Rahmadani, F. (2022). *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif* (S. S. Ningrum & N. Cahya (ed.); 1 ed.). umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=E5s3EQAAQBAJ>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (Jhpp)*, 3(2), 85–100.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731.
- Sugiyono. (2022a). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)* (S. Y. Suryandri (ed.); 2 ed.). CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2 ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sulaeman, Nurjanah, Nurteti, L., Bariah, S., & Rodiah, I. (2024). *Buku Ajar Perkembangan Peserta Didik* (Efitra & I. K. Sari (ed.); 1 ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=1egEEQAAQBAJ>
- Sulistyanto, H. (2025). *Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Melalui Teori Dan Teknologi Pembelajaran Di Era Digital* (W. Yuliani (ed.); 1 ed.). Dunia Penerbitan buku. <https://books.google.co.id/books?id=RqmeEQAAQBAJ>
- Suparlan. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 245–258. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.897>
- Susianti, O. M., & Srifariyati. (2024). Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 9(1), 18–30.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)* (1 ed.). Bening Media Publishing.

<https://books.google.co.id/books?id=0biBEAAAQBAJ>

- Titin, Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Jutech: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Tiwow, G. M., Manullang, D. R. S. R. H., Siahaan, A. L., & Komalasari, F. P. (2025). *Media Pembelajaran Digital* (Efitra (ed.); 1 ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=e-pXEQAAQBAJ>
- Verawaty, E., & Zulqarnain. (2021). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Bergerak Bersama untuk SD Kelas V* (1 ed.). Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Wahyuni, A. P., Purba, A. R. A., & Rangkuti, H. F. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Mengoptimalkan Keterampilan Berbicara Anak di MI Al-Hasanah Medan. *Jispendiora: Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 2(2), 70–79. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i2.645>
- Wahyuni, R., A'yun, K., Pattiasina, P. J., Megavitry, R., Manullang, K. R., Ritonga, S., Yuliani, A. M., Ulimaz, A., Bano, V. O., & Ningrum, M. (2025). *Panduan Praktis Metode Penelitian Pendidikan* (A. Yanto (ed.); 1 ed.). CV GET PRESS INDONESIA. https://books.google.co.id/books?id=cr_AEQAAQBAJ
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan Savi Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>
- Widiastuti, A., Asriani, Sajiwo, B., Widiana, E., & Barus, M. N. H. (2024). Media Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran. *Journal of Internasional Multidisciplinary Research Media*, 2(1), 340–346.
- Widyastuti, S. R. (2022). Pengembangan Skala Likert Untuk Mengukur Sikap Terhadap Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Aswaja*, 3(2), 57–76.
- Wijaya, S., Batamata, S. U., Wulandari, D. M., & Farlan, M. (2025). Pengaruh Kurangnya Media Terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Al-Ishlah Kota Sorong. *MISOOL: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 31–36. <https://doi.org/10.47945/misool.v7i1.2096%0Ahttps://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Misool/article/download/2096/1239>
- Wulandari, L. A., & Septikasari, Z. (2025). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa SD Alamin Sinar Putih

Dalam Belajar. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.267>

Yeni, Y. M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Pada Materi Plantae Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X MAN*. Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.

Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95.

Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95.

Zulkifli, M., & Zagita, K. (2022). *Semua Bisa Pintar Ulangan Harian Tematik SD/MI Kelas 2* (1 ed.). Wahyu Media.
<https://books.google.co.id/books?id=CISEEAAAQBAJ>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/892/Ybk.041.8/TA/2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Observasi Skripsi

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah
di –

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Laily Kurnia Ramadhani
NIM : 22CJ10004
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan observasi terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Materi Klaimat Perintah Kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah**"

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Kepala Sekolah untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **Hari Selasa, 07 Oktober 2025 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Cilacap, 07 Oktober 2025

Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jin. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/472/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Penelitian Skripsi**

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah
di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Laely Kurnia Ramadhani
NIM : 22CJ10004
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan penelitian terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Materi Kalimat Perintah Kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah"**

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Kamis, 23 April s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Cilacap, 22 April 2026

Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN CILACAP
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI DONAN 06
KECAMATAN CILACAP TENGAH
Jalan Kalidonan No. 5A Donan, Cilacap Tengah, Cilacap, 53222

Cilacap, 28 April 2026

Nomor : 400.3.5/057/15.3.166

Sifat : umum

Lampiran : -

Hal : Surat Keterangan

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

di

Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti Surat Permohonan Penelitian Nomor: B/472/Ybk.041.8/TA/2026,
bersama ini kami memberitahukan bahwa:

Nama : LAELY KURNIA RAMADHANI

NIM : 22CJ10004

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian pada hari Rabu, 8 Oktober 2025 s.d. Senin,
27 April 2026 di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah, dengan judul **"Pengembangan Media
Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD Negeri Donan 06
Cilacap Tengah"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Cilacap, 28 April 2026
Kepala SD Negeri Donan 06



Lampiran 4. Instrumen Wawancara Guru

INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU KELAS

Nama Sekolah :

Nama Guru :

Kelas yang di ampu :

Hari/tanggal :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut bapak/ibu apakah pembelajaran Bahasa Indonesia sulit bagi peserta didik terutama di kelas 5 SD?	
2.	Media apa saja yang pernah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	
3.	Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan?	
4.	Bagaimana kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V, khususnya pada materi kalimat perintah?	
5.	Kesulitan apa saja yang sering dialami peserta didik ketika mempelajari materi kalimat perintah?	
6.	Menurut bapak/ibu, apa penyebab peserta didik mengalami kesulitan tersebut?	
7.	Apakah bapak/ibu sudah menggunakan media khusus untuk materi kalimat perintah? Jika sudah, sebutkan contohnya!	

8.	Menurut bapak/ibu apakah perlu adanya inovasi media pembelajaran digital untuk materi kalimat perintah?	
9.	Bagaimana pendapat ibu/bapak tentang pengembangan media <i>Digital Smart Book</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi kalimat perintah?	
10.	Menurut bapak/ibu fitur atau tampilan seperti apa yang sebaiknya ada dalam media <i>Digital smart book</i> agar menarik untuk peserta didik?	
11.	Apakah sarana dan prasarana di sekolah sudah mendukung penggunaan media berbasis teknologi digital?	
12.	Bagaimana antusiasme peserta didik ketika belajar menggunakan media berbasis teknologi digital?	
13.	Apa harapan ibu terhadap pengembangan media pembelajaran <i>Digital smart book</i> untuk materi kalimat perintah?	

Cilacap, ... 2025

Guru Kelas

(.....)

Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru

INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU KELAS

Nama Sekolah : SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah

Nama Guru : Puri Siam Pangestuti, S.Pd.

Kelas yang di ampu : V B

Hari/tanggal : Rabu, 8 Oktober 2025

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut bapak/ibu apakah pembelajaran Bahasa Indonesia sulit bagi peserta didik terutama di kelas 5 SD?	Menurut saya, Bahasa Indonesia cukup sulit karena isi materinya berupa teks yang harus dibaca oleh peserta didik untuk memahaminya, sedangkan tidak semua peserta didik suka membaca.
2.	Media apa saja yang pernah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Biasanya saya membuat LKPD sendiri atau menggunakan buku yang sudah ada dan menggunakan media yang disesuaikan dengan materinya seperti membuat PowerPoint (PPT) sederhana.
3.	Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan?	Selama ini peserta didik cukup antusias tetapi masih ada beberapa peserta didik yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga kurang memahami materi yang disampaikan.
4.	Bagaimana kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V, khususnya pada materi kalimat perintah?	Peserta didik cukup memahami materi kalimat perintah, tetapi masih ada beberapa peserta didik yang kesulitan seperti, masih sulit membedakan jenis-jenis kalimat perintah dan contoh kalimatnya.

5.	Kesulitan apa saja yang sering dialami peserta didik ketika mempelajari materi kalimat perintah?	Biasanya, peserta didik kesulitan dalam memilih kata yang tepat saat membuat kalimat perintah dan masih kurang memahami penggunaan tanda baca yang sesuai.
6.	Menurut bapak/ibu, apa penyebab peserta didik mengalami kesulitan tersebut?	Kesulitan tersebut terjadi karena peserta didik belum menggunakan kalimat perintah dalam percakapan sehari-hari.
7.	Apakah bapak/ibu sudah menggunakan media khusus untuk materi kalimat perintah? Jika sudah, sebutkan contohnya!	Saya belum menggunakan media khusus, biasanya mencontohkan secara langsung penggunaan kalimat perintah dalam keseharian, misalnya dengan meminta tolong kepada peserta didik lalu menanyakan bahwa itu termasuk jenis kalimat perintah apa, kemudian memberikan penjelasannya.
8.	Menurut bapak/ibu apakah perlu adanya inovasi media pembelajaran digital untuk materi kalimat perintah?	Perlu, karena dengan inovasi tersebut peserta didik jadi lebih mengenal perkembangan teknologi yang ada saat ini dan bisa mendapatkan pengalaman belajar dengan berbagai sumber.
9.	Bagaimana pendapat ibu/bapak tentang pengembangan media <i>Digital Smart Book</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi kalimat perintah?	Menurut saya bagus, karena peserta didik masih belum memahami materi kalimat perintah dengan baik, dengan media tersebut diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.
10.	Menurut bapak/ibu fitur atau tampilan seperti apa yang	Media harus memiliki tampilan yang tidak monoton seperti berwarna,

	sebaiknya ada dalam media <i>Digital smart book</i> agar menarik untuk peserta didik?	dilengkapi dengan gambar dan lainnya yang membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar menggunakan media tersebut.
11.	Apakah sarana dan prasarana di sekolah sudah mendukung penggunaan media berbasis teknologi digital?	Ya, sekolah sudah memiliki fasilitas pendukung seperti proyektor dan LCD di setiap kelas.
12.	Bagaimana antusiasme peserta didik ketika belajar menggunakan media berbasis teknologi digital?	Peserta didik jadi lebih senang dan bersemangat dibandingkan jika proses pembelajaran hanya dengan metode ceramah.
13.	Apa harapan ibu terhadap pengembangan media pembelajaran <i>Digital smart book</i> untuk materi kalimat perintah?	Harapan saya, media tersebut dapat memudahkan peserta didik untuk lebih memahami materi kalimat perintah dan bisa menerapkannya di kehidupan sehari-hari dengan baik.

Cilacap, 8 Oktober 2025

Guru Kelas



(Puri Siam Pangestuti, S.Pd.)

Lampiran 6. Instrumen Angket Peserta Didik

ANGKET PESERTA DIDIK

Analisis Kebutuhan dan Tanggapan Peserta Didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book untuk Materi Kalimat Perintah Kelas V SD Di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
2. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.

No.	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
1.	Saya merasa bosan jika hanya belajar dengan buku dan mendengarkan penjelasan guru.		
2.	Materi kalimat perintah sulit dipahami jika hanya dijelaskan oleh guru tanpa media.		
3.	Saya merasa kesulitan membedakan kalimat perintah dengan jenis kalimat lainnya.		
4.	Saya lebih semangat belajar jika menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti, berbasis teknologi digital.		
5.	Saya lebih mudah memahami materi jika disertai gambar, animasi, dan latihan interaktif.		
6.	Saya pernah menggunakan media pembelajaran digital saat belajar Bahasa Indonesia.		
7.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang dapat saya gunakan secara mandiri di rumah maupun disekolah.		
8.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang bisa membantu saya memahami materi kalimat perintah.		
9.	Saya tertarik menggunakan media digital Smart Book untuk belajar tentang kalimat perintah.		
10.	Saya setuju jika dikembangkan media digital Smart Book untuk membantu memahami materi kalimat perintah.		

Lampiran 7. Hasil Angket Peserta Didik

ANGKET PESERTA DIDIK

Analisis Kebutuhan dan Tanggapan Peserta Didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book untuk Materi Kalimat Perintah Kelas V SD

Di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah

Nama : Delisha Ayo A.

Kelas : 5B

Petunjuk Pengisian:

- Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
- Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.

No.	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
1.	Saya merasa bosan jika hanya belajar dengan buku dan mendengarkan penjelasan guru.	✓	✗
2.	Materi kalimat perintah sulit dipahami jika hanya dijelaskan oleh guru tanpa media.	✓	✗
3.	Saya merasa kesulitan membedakan kalimat perintah dengan jenis kalimat lainnya.	✓	✗
4.	Saya lebih semangat belajar jika menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti, berbasis teknologi digital.	✓	✗
5.	Saya lebih mudah memahami materi jika disertai gambar, animasi, dan tulisan interaktif.	✗	✓
6.	Saya pernah menggunakan media pembelajaran digital saat belajar Bahasa Indonesia.	✓	✗
7.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang dapat saya gunakan secara mandiri di rumah maupun di sekolah.	✓	✗
8.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang bisa membantu saya memahami materi kalimat perintah.	✓	✗
9.	Saya tertarik menggunakan media digital Smart Book untuk belajar tentang kalimat perintah.	✓	✗
10.	Saya setuju jika dikembangkan media digital Smart Book untuk membantu memahami materi kalimat perintah.	✓	✗

ANGKET PESERTA DIDIK

Analisis Kebutuhan dan Tanggapan Peserta Didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book untuk Materi Kalimat Perintah Kelas V SD

Di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah

Nama : Fitriani Mubawik Al Fathunn

Kelas : 5B

Petunjuk Pengisian:

- Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
- Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.

No.	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
1.	Saya merasa bosan jika hanya belajar dengan buku dan mendengarkan penjelasan guru.	✓	✗
2.	Materi kalimat perintah sulit dipahami jika hanya dijelaskan oleh guru tanpa media.	✓	✗
3.	Saya merasa kesulitan membedakan kalimat perintah dengan jenis kalimat lainnya.	✓	✗
4.	Saya lebih semangat belajar jika menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti, berbasis teknologi digital.	✓	✗
5.	Saya lebih mudah memahami materi jika disertai gambar, animasi, dan tulisan interaktif.	✓	✗
6.	Saya pernah menggunakan media pembelajaran digital saat belajar Bahasa Indonesia.	✓	✗
7.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang dapat saya gunakan secara mandiri di rumah maupun di sekolah.	✓	✗
8.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang bisa membantu saya memahami materi kalimat perintah.	✓	✗
9.	Saya tertarik menggunakan media digital Smart Book untuk belajar tentang kalimat perintah.	✓	✗
10.	Saya setuju jika dikembangkan media digital Smart Book untuk membantu memahami materi kalimat perintah.	✓	✗

ANGKET PESERTA DIDIK

Analisis Kebutuhan dan Tanggapan Peserta Didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book untuk Materi Kalimat Perintah Kelas V SD

Di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah

Nama : Loke Ayo Ayo A.

Kelas : 5B

Petunjuk Pengisian:

- Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
- Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.

No.	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
1.	Saya merasa bosan jika hanya belajar dengan buku dan mendengarkan penjelasan guru.	✓	✗
2.	Materi kalimat perintah sulit dipahami jika hanya dijelaskan oleh guru tanpa media.	✓	✗
3.	Saya merasa kesulitan membedakan kalimat perintah dengan jenis kalimat lainnya.	✓	✗
4.	Saya lebih semangat belajar jika menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti, berbasis teknologi digital.	✓	✗
5.	Saya lebih mudah memahami materi jika disertai gambar, animasi, dan tulisan interaktif.	✓	✗
6.	Saya pernah menggunakan media pembelajaran digital saat belajar Bahasa Indonesia.	✓	✗
7.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang dapat saya gunakan secara mandiri di rumah maupun di sekolah.	✓	✗
8.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang bisa membantu saya memahami materi kalimat perintah.	✓	✗
9.	Saya tertarik menggunakan media digital Smart Book untuk belajar tentang kalimat perintah.	✓	✗
10.	Saya setuju jika dikembangkan media digital Smart Book untuk membantu memahami materi kalimat perintah.	✓	✗

ANGKET PESERTA DIDIK

Analisis Kebutuhan dan Tanggapan Peserta Didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book untuk Materi Kalimat Perintah Kelas V SD

Di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah

Nama : Aisya Fauzi Arif

Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian:

- Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
- Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.

No.	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
1.	Saya merasa bosan jika hanya belajar dengan buku dan mendengarkan penjelasan guru.	✗	✓
2.	Materi kalimat perintah sulit dipahami jika hanya dijelaskan oleh guru tanpa media.	✓	✗
3.	Saya merasa kesulitan membedakan kalimat perintah dengan jenis kalimat lainnya.	✓	✗
4.	Saya lebih semangat belajar jika menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti, berbasis teknologi digital.	✓	✗
5.	Saya lebih mudah memahami materi jika disertai gambar, animasi, dan tulisan interaktif.	✓	✗
6.	Saya pernah menggunakan media pembelajaran digital saat belajar Bahasa Indonesia.	✓	✗
7.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang dapat saya gunakan secara mandiri di rumah maupun di sekolah.	✓	✗
8.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang bisa membantu saya memahami materi kalimat perintah.	✓	✗
9.	Saya tertarik menggunakan media digital Smart Book untuk belajar tentang kalimat perintah.	✓	✗
10.	Saya setuju jika dikembangkan media digital Smart Book untuk membantu memahami materi kalimat perintah.	✓	✗

ANGKET PESERTA DIDIK

Analisis Kebutuhan dan Tanggapan Peserta Didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book untuk Materi Kalimat Perintah Kelas V SD

Di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah

Nama : Anggun regina A.

Kelas : 5A

Petunjuk Pengisian:

- Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
- Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.

No.	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
1.	Saya merasa bosan jika hanya belajar dengan buku dan mendengarkan penjelasan guru.	✓	✗
2.	Materi kalimat perintah sulit dipahami jika hanya dijelaskan oleh guru tanpa media.	✓	✗
3.	Saya merasa kesulitan membedakan kalimat perintah dengan jenis kalimat lainnya.	✓	✗
4.	Saya lebih semangat belajar jika menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti, berbasis teknologi digital.	✓	✗
5.	Saya lebih mudah memahami materi jika disertai gambar, animasi, dan tulisan interaktif.	✓	✗
6.	Saya pernah menggunakan media pembelajaran digital saat belajar Bahasa Indonesia.	✓	✗
7.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang dapat saya gunakan secara mandiri di rumah maupun di sekolah.	✓	✗
8.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang bisa membantu saya memahami materi kalimat perintah.	✓	✗
9.	Saya tertarik menggunakan media digital Smart Book untuk belajar tentang kalimat perintah.	✓	✗
10.	Saya setuju jika dikembangkan media digital Smart Book untuk membantu memahami materi kalimat perintah.	✓	✗

ANGKET PESERTA DIDIK

Analisis Kebutuhan dan Tanggapan Peserta Didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book untuk Materi Kalimat Perintah Kelas V SD

Di SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah

Nama : Aysha Lovina Az-Zohra

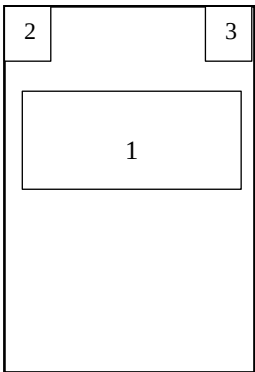
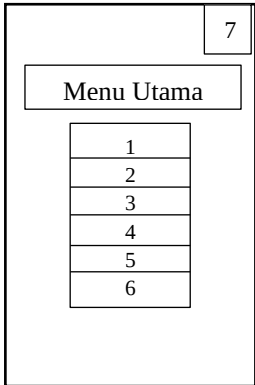
Kelas : V/A/5A

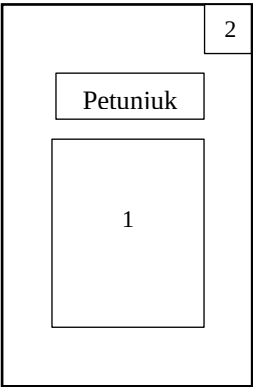
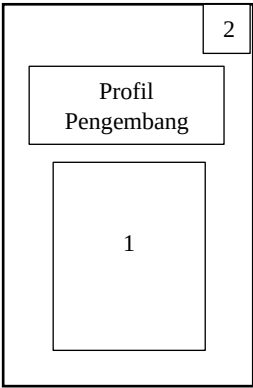
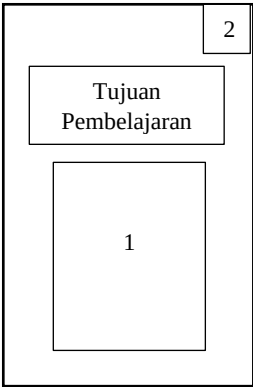
Petunjuk Pengisian:

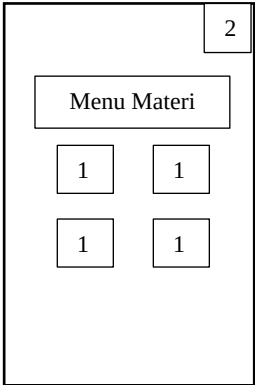
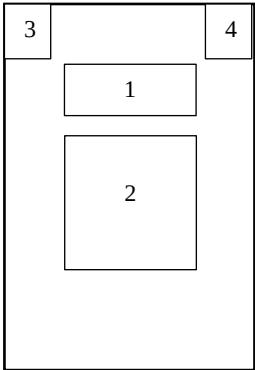
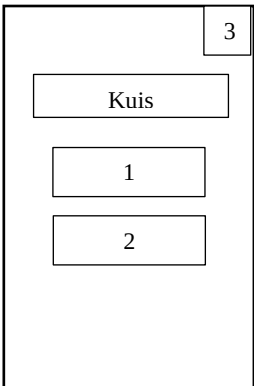
- Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
- Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.

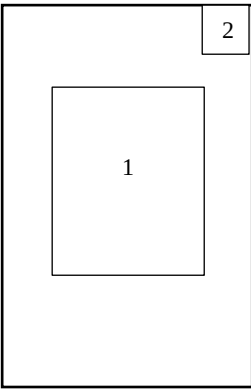
No.	Pernyataan	Setuju	Tidak Setuju
1.	Saya merasa bosan jika hanya belajar dengan buku dan mendengarkan penjelasan guru.	✓	✗
2.	Materi kalimat perintah sulit dipahami jika hanya dijelaskan oleh guru tanpa media.	✓	✗
3.	Saya merasa kesulitan membedakan kalimat perintah dengan jenis kalimat lainnya.	✓	✗
4.	Saya lebih semangat belajar jika menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti, berbasis teknologi digital.	✓	✗
5.	Saya lebih mudah memahami materi jika disertai gambar, animasi, dan tulisan interaktif.	✓	✗
6.	Saya pernah menggunakan media pembelajaran digital saat belajar Bahasa Indonesia.	✓	✗
7.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang dapat saya gunakan secara mandiri di rumah maupun di sekolah.	✓	✗
8.	Saya ingin ada media pembelajaran digital yang bisa membantu saya memahami materi kalimat perintah.	✓	✗
9.	Saya tertarik menggunakan media digital Smart Book untuk belajar tentang kalimat perintah.	✓	✗
10.	Saya setuju jika dikembangkan media digital Smart Book untuk membantu memahami materi kalimat perintah.	✓	✗

Lampiran 8. Storyboard Media Pembelajaran

Tampilan	Desain	Isi	Keterangan
Halaman Cover		- Judul - Logo <i>Digital smart book</i> - Logo kurikulum merdeka	Pada halaman cover terdapat judul yaitu materi yang akan dipelajari dan terdapat logo nama media di pojok kiri atas serta logo kurikulum merdeka di pojok kanan atas.
Halaman Menu Utama		Menu utama - Daftar Isi - Petunjuk - Profil Pengembang - Tujuan Pembelajaran - Materi - Kuis - Tombol <i>Close</i>	Pada halaman menu utama terdapat beberapa pilihan menu, setiap menu dilengkapi dengan fitur klik sehingga pengguna dapat langsung berpindah menuju halaman menu yang diinginkan. Tampilan menu dilengkapi tombol <i>close</i> di pojok kanan atas untuk menutup buku.
Halaman Daftar Isi		Daftar Isi Tombol <i>Home</i>	Pada halaman daftar isi memuat seluruh bagian yang ada dalam media beserta nomor halamannya. Tampilan daftar isi dilengkapi tombol navigasi <i>home</i> di pojok kanan atas untuk kembali ke menu utama.

Halaman Petunjuk		Petunjuk 1. Penjelasan fungsi tombol navigasi yang ada 2. Tombol <i>Home</i>	Halaman petunjuk berisi informasi mengenai fungsi tombol navigasi yang ada pada media pembelajaran dan terdapat tombol <i>home</i> di pojok kanan atas untuk kembali ke menu utama.
Halaman Profil Pengembang		Profil Pengembang 1. Identitas pengembang 2. Tombol <i>Home</i>	Halaman profil pengembang berisi identitas lengkap peneliti sebagai pengembang media, meliputi nama, NIM, fakultas, program studi, dan nama dosen pembimbing. Halaman ini dilengkapi tombol <i>home</i> untuk kembali ke menu utama.
Halaman Tujuan Pembelajaran		Tujuan Pembelajaran 1. Penjelasan tujuan pembelajaran 2. Tombol <i>Home</i>	Halaman tujuan pembelajaran menampilkan Tujuan Pembelajaran (TP) yang harus dicapai oleh peserta didik. Halaman ini dilengkapi tombol <i>home</i> untuk kembali ke menu utama.

Halaman Menu Materi		Menu Materi 1. Sub-materi 2. Tombol <i>Home</i>	Halaman menu materi menampilkan empat sub-materi yang akan dipelajari yang masing-masing dapat diklik untuk langsung menuju halaman sub-materi yang diinginkan. Tampilan menu materi dilengkapi tombol <i>home</i> untuk kembali ke menu utama.
Halaman Materi		1. Judul materi 2. Penjelasan materi 3. Tombol menu materi 4. Tombol selanjutnya	Pada halaman materi berisi judul materi dan penjelasan materi pembelajaran. Halaman ini dilengkapi tombol menu materi untuk kembali ke pilihan materi dan tombol selanjutnya atau sebelumnya jika penjelasan materi lebih dari satu halaman.
Halaman Kuis		Kuis 1. Kuis 1 2. Kuis 2 3. Tombol selanjutnya	Pada halaman kuis terdapat dua jenis soal latihan yang dapat diklik dan akan terhubung pada kuis interaktif yang dibuat menggunakan <i>Website Wordwall</i>. Halaman ini dilengkapi tombol selanjutnya untuk ke halaman penutup.

Halaman Penutup		1. Kalimat penutup 2. Tombol <i>Close</i>	Pada halaman penutup berisi kalimat penutup seperti ucapan semangat belajar dan Terima kasih. Halaman ini dilengkapi tombol <i>close</i> di pojok kanan atas untuk menutup buku.
------------------------	---	--	---

Lampiran 9. Butir Soal Kuis Pilihan Ganda

1. Apa yang dimaksud dengan kalimat perintah?
 - A. Kalimat yang digunakan untuk menceritakan pengalaman seseorang
 - B. Kalimat yang menyatakan ajakan, harapan dan larangan
 - C. Kalimat yang berisi pertanyaan kepada orang lain
 - D. Kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pendapat

Kunci Jawaban: B. Kalimat yang menyatakan ajakan, harapan dan larangan

2. Manakah yang termasuk ciri-ciri kalimat perintah dalam bentuk tulisan?
 - A. Diakhiri dengan tanda tanya (?)
 - B. Diakhiri dengan tanda titik (.)
 - C. Diakhiri dengan tanda seru (!)
 - D. Diakhiri dengan tanda koma (,)

Kunci Jawaban: C. Diakhiri dengan tanda seru (!)

3. Kalimat "Ayo kita bersihkan kelas bersama-sama!" termasuk jenis kalimat perintah apa?
 - A. Kalimat perintah ajakan
 - B. Kalimat perintah biasa
 - C. Kalimat perintah larangan
 - D. Kalimat perintah harapan

Kunci Jawaban: A. Kalimat perintah ajakan

4. Kata apa yang biasanya digunakan dalam kalimat perintah permintaan?
 - A. 'Ayo' atau 'Mari'
 - B. 'Jangan' atau 'Dilarang'

C. 'Harap' atau 'Hendaknya'

D. 'Tolong' atau 'Mohon'

Kunci Jawaban: D. 'Tolong' atau 'Mohon'

5. "Jangan membuang sampah sembarangan!" adalah contoh kalimat perintah...

A. Ajakan

B. Larangan

C. Harapan

D. Permintaan

Kunci Jawaban: B. Larangan

6. Kalimat "Harap tenang, ada ujian!" termasuk jenis kalimat perintah apa?

A. Kalimat perintah harapan

B. Kalimat perintah ajakan

C. Kalimat perintah biasa

D. Kalimat perintah mempersilahkan

Kunci Jawaban: A. Kalimat perintah harapan

7. Mengapa simbol-simbol larangan penting untuk dipasang di tempat umum?

A. Supaya tempat terlihat lebih indah dan berwarna-warni

B. Supaya anak-anak bisa belajar menggambar simbol

C. Agar orang mengetahui aturan yang berlaku dan mematuhi

D. Agar petugas keamanan tidak perlu bekerja

Kunci Jawaban: C. Agar orang mengetahui aturan yang berlaku dan mematuhi

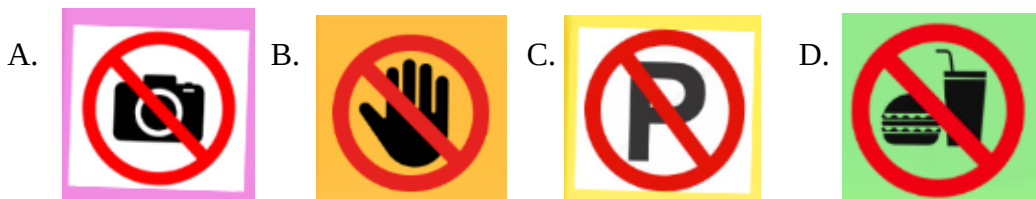
8. Makna simbol pada gambar berikut ini adalah....



- A. Dilarang makan
- B. Dilarang merokok
- C. Dilarang menyentuh
- D. Dilarang berisik

Kunci Jawaban: D. Dilarang berisik

9. Makna simbol yang menunjukkan larangan memotret adalah....



Kunci Jawaban: A.

10. Di mana biasanya kamu menemukan simbol berikut ini?



- A. Di perpustakaan
- B. Di jalan raya
- C. Di kantin sekolah
- D. Di rumah sakit

Kunci Jawaban: B. Di jalan raya

Lampiran 10. Tampilan Soal Kuis Mencocokkan Simbol



Kunci Jawaban:



Lampiran 11. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

KISI-KISI LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

No	Aspek	Nomor Item	Jumlah
1.	Kompetensi	1	1
2.	Kesesuaian isi	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	9
Jumlah			10

Lampiran 12. Rubrik Penilaian Ahli Materi

RUBRIK PENILAIAN AHLI MATERI

Aspek	Indikator	Skala Penilaian	
Kompetensi	1. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai	4	Seluruh materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi kalimat perintah
		3	Sebagian besar materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi kalimat perintah
		2	Sebagian kecil materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi kalimat perintah
		1	Seluruh materi yang disajikan tidak sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi kalimat perintah
Kesesuaian Isi	2. Kesesuaian isi materi dengan media pembelajaran	4	Seluruh materi yang disajikan sesuai dengan media pembelajaran yang dibuat
		3	Sebagian besar materi yang disajikan sesuai dengan media pembelajaran yang dibuat
		2	Sebagian kecil materi yang disajikan sesuai dengan media pembelajaran yang dibuat
		1	Seluruh materi yang disajikan tidak sesuai dengan media pembelajaran yang dibuat
	3. Kesesuaian gambar dan video dengan penjelasan materi	4	Seluruh gambar dan video yang ditampilkan sesuai dengan penjelasan materi
		3	Sebagian besar gambar dan video yang ditampilkan sesuai dengan penjelasan materi

		2	Sebagian kecil gambar dan video yang ditampilkan sesuai dengan penjelasan materi
		1	Seluruh gambar dan video yang ditampilkan tidak sesuai dengan penjelasan materi
	4. Ketepatan konsep dan definisi materi	4	Seluruh konsep dan definisi materi sudah tepat dan tidak menimbulkan kesalahan pengertian
		3	Sebagian besar konsep dan definisi materi sudah tepat dan tidak menimbulkan kesalahan pengertian
		2	Sebagian kecil konsep dan definisi materi sudah tepat dan tidak menimbulkan kesalahan pengertian
		1	Seluruh konsep dan definisi materi tidak tepat dan dapat menimbulkan kesalahan pengertian
	5. Kesesuaian materi dengan tingkat kelas V SD	4	Seluruh materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas V SD
		3	Sebagian besar materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas V SD
		2	Sebagian kecil materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas V SD
		1	Seluruh materi yang disajikan tidak sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas V SD
	6. Penyajian materi disertai contoh yang relevan	4	Seluruh materi yang disajikan sudah disertai contoh yang relevan
		3	Sebagian besar materi yang disajikan sudah disertai contoh yang relevan
		2	Sebagian kecil materi yang disajikan sudah disertai contoh yang relevan
		1	Seluruh materi yang disajikan belum disertai contoh yang relevan
	7. Kelengkapan dan keutuhan isi materi yang disampaikan	4	Seluruh isi materi yang disampaikan sangat lengkap dan utuh, tidak ada yang terlewat
		3	Sebagian besar isi materi yang disampaikan lengkap dan utuh
		2	Sebagian kecil isi materi yang disampaikan lengkap dan utuh

		1	Seluruh isi materi tidak disampaikan dengan lengkap dan utuh
	8. Konsep yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	4	Seluruh konsep yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik
		3	Sebagian besar konsep yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik
		2	Sebagian kecil konsep yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik
		1	Seluruh konsep yang disajikan tidak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik
	9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	4	Seluruh bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik
		3	Sebagian besar bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik
		2	Sebagian kecil bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik
		1	Seluruh bahasa yang digunakan sulit dipahami oleh peserta didik
	10. Kuis yang diberikan dalam media sesuai dengan materi	4	Seluruh kuis yang diberikan dalam media sesuai dengan materi kalimat perintah
		3	Sebagian besar kuis yang diberikan dalam media sesuai dengan materi kalimat perintah
		2	Sebagian kecil kuis yang diberikan dalam media sesuai dengan materi kalimat perintah
		1	Seluruh kuis yang diberikan dalam media tidak sesuai dengan materi kalimat perintah

Lampiran 13. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

KISI-KISI LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

No	Aspek	Nomor Item	Jumlah
1.	Kesesuaian media	1	1
2.	Desain cover media	2, 3	2
3.	Isi media	4, 5	2
4.	Tampilan media	6, 7, 8, 9, 10, 11	6
5.	Kemudahan penggunaan media	11, 12	2
Jumlah			13

Lampiran 14. Rubrik Penilaian Ahli Media

RUBRIK PENILAIAN AHLI MEDIA

Aspek	Indikator	Skala Penilaian	
Kesesuaian media	1. Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	4	Seluruh isi media sesuai dengan materi kalimat perintah
		3	Sebagian besar isi media sesuai dengan materi kalimat perintah
		2	Sebagian kecil isi media sesuai dengan materi kalimat perintah
		1	Seluruh isi media tidak sesuai dengan materi kalimat perintah
Desain cover media	2. Desain cover media pembelajaran menarik	4	Pemilihan desain cover media pembelajaran sangat menarik
		3	Pemilihan desain cover media pembelajaran menarik
		2	Pemilihan desain cover media pembelajaran kurang menarik
		1	Pemilihan desain cover media pembelajaran tidak menarik
	3. Penggunaan jenis font pada cover menarik dan jelas	4	Penggunaan jenis font pada cover sangat menarik dan sangat jelas sehingga mudah dibaca
		3	Penggunaan jenis font pada cover menarik dan jelas sehingga mudah dibaca
		2	Penggunaan jenis font pada cover kurang menarik dan kurang jelas sehingga cukup sulit dibaca
		1	Penggunaan jenis font pada cover tidak menarik dan tidak jelas sehingga sulit dibaca
Isi media	4. Penyajian media dilengkapi video, gambar dan suara yang jelas	4	Seluruh penyajian media dilengkapi video, gambar dan suara yang jelas
		3	Sebagian besar penyajian media dilengkapi video, gambar dan suara yang jelas
		2	Sebagian kecil penyajian media dilengkapi video, gambar dan suara yang jelas
		1	Seluruh penyajian media tidak dilengkapi video, gambar dan suara yang jelas

Tampilan media	5. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4	Seluruh bahasa yang digunakan pada media sangat jelas dan mudah dipahami
		3	Sebagian besar bahasa yang digunakan pada media jelas dan mudah dipahami
		2	Sebagian kecil bahasa yang digunakan pada media jelas dan mudah dipahami
		1	Seluruh bahasa yang digunakan pada media tidak jelas dan sulit dipahami
	6. Pemilihan ukuran, warna dan jenis font menarik dan mudah terbaca	4	Seluruh ukuran, warna dan jenis font sangat menarik dan sangat mudah terbaca
		3	Sebagian besar ukuran, warna dan jenis font menarik dan mudah terbaca
		2	Sebagian kecil ukuran, warna dan jenis font menarik dan mudah terbaca
		1	Seluruh ukuran, warna dan jenis font tidak menarik dan sulit terbaca
	7. Menampilkan tata letak gambar dan teks yang proporsional dan menarik	4	Seluruh tampilan tata letak teks pada media sangat proporsional dan sangat menarik
		3	Sebagian besar tampilan tata letak teks pada media proporsional dan menarik
		2	Sebagian kecil tampilan tata letak teks pada media proporsional dan menarik
		1	Seluruh tampilan tata letak teks pada media tidak proporsional dan tidak menarik
	8. Pemilihan gambar dan video yang disajikan sesuai materi	4	Seluruh gambar dan video yang disajikan sesuai dengan materi kalimat perintah
		3	Sebagian besar gambar dan video yang disajikan sesuai dengan materi kalimat perintah
		2	Sebagian kecil gambar dan video yang disajikan sesuai dengan materi kalimat perintah
		1	Seluruh gambar dan video yang disajikan tidak sesuai dengan materi kalimat perintah
	9. Perpaduan warna pada media sesuai dan menarik	4	Seluruh perpaduan warna pada media sangat sesuai dan sangat menarik
		3	Sebagian besar perpaduan warna pada media sesuai dan menarik
		2	Sebagian kecil perpaduan warna pada media kurang sesuai dan kurang menarik

	10. Tombol navigasi pada media berfungsi dengan baik dan mudah digunakan	1	Seluruh perpaduan warna pada media tidak sesuai dan tidak menarik
		4	Seluruh tombol navigasi pada media berfungsi dengan baik mudah digunakan
		3	Sebagian besar tombol navigasi pada media berfungsi dengan baik mudah digunakan
		2	Sebagian kecil tombol navigasi pada media berfungsi dengan baik mudah digunakan
		1	Seluruh tombol navigasi pada media tidak berfungsi dengan baik sulit digunakan
	11. Tampilan tombol navigasi pada media mudah dikenali	4	Seluruh tampilan tombol navigasi pada media mudah dikenali
		3	Sebagian besar tampilan tombol navigasi pada media mudah dikenali
		2	Sebagian kecil tampilan tombol navigasi pada media mudah dikenali
		1	Seluruh tampilan tombol navigasi pada media sulit dikenali
Kemudahan penggunaan media	12. Media mudah diakses oleh guru dan peserta didik	4	Media sangat mudah diakses oleh guru dan peserta didik
		3	Media mudah diakses oleh guru dan peserta didik
		2	Media kurang mudah diakses oleh guru dan peserta didik
		1	Media sulit diakses oleh guru dan peserta didik
	13. Media praktis digunakan di dalam kelas	4	Media sangat praktis digunakan di dalam kelas
		3	Media praktis digunakan di dalam kelas
		2	Media kurang praktis digunakan di dalam kelas
		1	Media tidak praktis digunakan di dalam kelas

Lampiran. 15 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

KISI-KISI LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

No	Aspek	Nomor Item	Jumlah
1.	Penggunaan bahasa	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
2.	Kesesuaian dengan perkembangan	7, 8	2
Jumlah			8

Lampiran 16. Rubrik Penilaian Ahli Bahasa

RUBRIK PENILAIAN AHLI BAHASA

Aspek	Indikator	Skala Penilaian	
Penggunaan bahasa	1. Penggunaan bahasa yang baik dan benar	4	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media baik dan benar
		3	Sebagian besar bahasa yang digunakan dalam media baik dan benar
		2	Sebagian kecil bahasa yang digunakan dalam media baik dan benar
		1	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media tidak baik dan tidak benar
	2. Penggunaan bahasa sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	4	Seluruh penggunaan bahasa dalam media sangat sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)
		3	Sebagian besar penggunaan bahasa dalam media sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)
		2	Sebagian kecil penggunaan bahasa dalam media sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)
		1	Seluruh penggunaan bahasa dalam media tidak sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)
	3. Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media adalah bahasa yang komunikatif
		3	Sebagian besar bahasa yang digunakan dalam media adalah bahasa yang komunikatif
		2	Sebagian kecil bahasa yang digunakan dalam media adalah bahasa yang komunikatif
		1	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media bukan bahasa yang komunikatif

	4. Kalimat yang digunakan memenuhi syarat sebagai kalimat yang benar	4	Seluruh kalimat yang digunakan dalam media sudah memenuhi syarat sebagai kalimat yang benar
		3	Sebagian besar kalimat yang digunakan dalam media sudah memenuhi syarat sebagai kalimat yang benar
		2	Sebagian kecil kalimat yang digunakan dalam media sudah memenuhi syarat sebagai kalimat yang benar
		1	Seluruh kalimat yang digunakan dalam media tidak memenuhi syarat sebagai kalimat yang benar
	5. Kalimat diawali huruf kapital	4	Seluruh kalimat pada media diawali huruf kapital
		3	Sebagian besar kalimat pada media diawali huruf kapital
		2	Sebagian kecil kalimat pada media diawali huruf kapital
		1	Seluruh kalimat pada media tidak diawali huruf kapital
	6. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik	4	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik
		3	Sebagian besar bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik
		2	Sebagian kecil bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik
		1	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media sulit dipahami oleh peserta didik
Kesesuaian dengan perkembangan	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik kelas V SD	4	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik kelas V SD
		3	Sebagian besar bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik kelas V SD
		2	Sebagian kecil bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik kelas V SD
		1	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media tidak sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik kelas V SD

	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik kelas V SD	4	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik kelas V SD
		3	Sebagian besar bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik kelas V SD
		2	Sebagian kecil bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik kelas V SD
		1	Seluruh bahasa yang digunakan dalam media tidak sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik kelas V SD

Lampiran 17. Kisi-Kisi Lembar Respon Guru

KISI-KISI LEMBAR RESPON GURU

No	Aspek	Nomor Item	Jumlah
1.	Kesesuaian materi	1, 2, 3, 4, 5	5
2.	Tampilan media	6, 7, 8, 9, 10	5
3.	Penggunaan media	11, 12	2
Jumlah			12

Lampiran 18. Rubrik Respon Guru

RUBRIK RESPON GURU

Aspek	Indikator	Skala Penilaian	
Kesesuaian materi	1. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	4	Seluruh materi yang disajikan sesuai dengan isi Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi kalimat perintah
		3	Sebagian besar materi yang disajikan sesuai dengan isi Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi kalimat perintah
		2	Sebagian kecil materi yang disajikan sesuai dengan isi Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi kalimat perintah
		1	Seluruh materi yang disajikan tidak sesuai dengan isi Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi kalimat perintah
	2. Keakuratan dan kelengkapan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran	4	Seluruh materi yang disampaikan dalam media sangat akurat dan lengkap
		3	Sebagian besar materi yang disampaikan dalam media akurat dan lengkap
		2	Sebagian kecil materi yang disampaikan dalam media akurat dan lengkap
		1	Seluruh materi yang disampaikan dalam media tidak akurat dan tidak lengkap
	3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik	4	Seluruh materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik
		3	Sebagian besar materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik
		2	Sebagian kecil materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik

	4. Penyajian materi disertai contoh yang relevan	1	Seluruh materi yang disampaikan tidak sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik
		4	Seluruh materi yang disajikan sudah disertai contoh yang relevan
		3	Sebagian besar materi yang disajikan sudah disertai contoh yang relevan
		2	Sebagian kecil materi yang disajikan sudah disertai contoh yang relevan
		1	Seluruh materi yang disajikan belum disertai contoh yang relevan
	5. Kesesuaian gambar, video dan kuis dengan materi yang diajarkan	4	Seluruh gambar, video dan kuis yang ditampilkan sesuai dengan materi yang diajarkan
		3	Sebagian besar gambar, video dan kuis yang ditampilkan sesuai dengan materi yang diajarkan
		2	Sebagian kecil gambar, video dan kuis yang ditampilkan sesuai dengan materi yang diajarkan
		1	Seluruh gambar, video dan kuis yang ditampilkan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan
Tampilan mediad	6. Tampilan media membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar	4	Seluruh tampilan media membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar
		3	Sebagian besar tampilan media membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar
		2	Sebagian kecil tampilan media membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar
		1	Seluruh tampilan media tidak membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar
	7. Ukuran, warna dan jenis font yang digunakan menarik dan mudah terbaca	4	Seluruh ukuran, warna dan jenis font yang digunakan menarik dan mudah terbaca
		3	Sebagian besar ukuran, warna dan jenis font yang digunakan menarik dan mudah terbaca
		2	Sebagian kecil ukuran, warna dan jenis font yang digunakan menarik dan mudah terbaca

		1	Seluruh ukuran, warna dan jenis font yang digunakan tidak menarik dan sulit dibaca
	8. Pemilihan perpaudan warna menarik dan mendukung penyampaian materi	4	Seluruh perpaudan warna sangat menarik dan mendukung penyampaian materi
		3	Sebagian besar perpaudan warna menarik dan mendukung penyampaian materi
		2	Sebagian kecil perpaudan warna menarik dan mendukung penyampaian materi
		1	Seluruh perpaudan warna menarik dan mendukung penyampaian materi
	9. Dilengkapi dengan gambar, video dan suara yang jelas	4	Seluruh media dilengkapi dengan gambar, video dan suara yang jelas
		3	Sebagian besar media dilengkapi dengan gambar, video dan suara yang jelas
		2	Sebagian kecil media dilengkapi dengan gambar, video dan suara yang jelas
		1	Seluruh media tidak dilengkapi dengan gambar, video dan suara yang jelas
	10. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	4	Seluruh bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik
		3	Sebagian besar bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik
		2	Sebagian kecil bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik
		1	Seluruh bahasa yang digunakan sulit dipahami oleh peserta didik
	11. Media mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas	4	Media sangat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas
		3	Media mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas
		2	Media kurang mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas
		1	Media tidak mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas
	12. Media mudah diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik	4	Media sangat mudah diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik
		3	Media mudah diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik
		2	Media kurang mudah diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik
		1	Media sulit diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik

Lampiran 19. Kisi-Kisi Lembar Respon Peserta Didik

KISI-KISI LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

No	Aspek	Nomor Item	Jumlah
1.	Materi	1, 2	2
2.	Media	3, 4, 5, 6	4
3.	Bahasa	7	1
4.	Penggunaan Media	8, 9, 10	3
Jumlah			10

Lampiran 20. Rubrik Respon Peserta Didik

RUBRIK RESPON PESERTA DIDIK

Aspek	Indikator	Skala Penilaian	
Materi	Materi yang disampaikan dalam media <i>digital smart book</i> mudah dipahami	4	Seluruh materi yang disampaikan dalam media <i>digital smart book</i> mudah dipahami
		3	Sebagian besar materi yang disampaikan dalam media <i>digital smart book</i> mudah dipahami
		2	Sebagian kecil materi yang disampaikan dalam media <i>digital smart book</i> mudah dipahami
		1	Seluruh materi yang disampaikan dalam media <i>digital smart book</i> sulit dipahami
	Penjelasan materi dilengkapi gambar, video dan kuis yang mempermudah pemahaman materi kalimat perintah	4	Seluruh penjelasan materi dilengkapi gambar, video dan kuis yang mempermudah pemahaman materi kalimat perintah
		3	Sebagian besar penjelasan materi dilengkapi gambar, video dan kuis yang mempermudah pemahaman materi kalimat perintah
		2	Sebagian kecil penjelasan materi dilengkapi gambar, video dan kuis yang mempermudah pemahaman materi kalimat perintah
		1	Seluruh penjelasan materi tidak dilengkapi gambar, video dan kuis
Media	Tampilan cover dan isi media <i>digital smart book</i> menarik	4	Seluruh tampilan cover dan isi media <i>digital smart book</i> menarik
		3	Sebagian besar tampilan cover dan isi media <i>digital smart book</i> menarik
		2	Sebagian kecil tampilan cover dan isi media <i>digital smart book</i> menarik
		1	Seluruh tampilan cover dan isi media <i>digital smart book</i> tidak menarik
		4	Penggunaan media <i>digital smart book</i> membuat lebih semangat belajar
		3	Penggunaan media <i>digital smart book</i> membuat semangat belajar

	Penggunaan media <i>digital smart book</i> membuat lebih semangat belajar	2	Penggunaan media <i>digital smart book</i> kurang membuat semangat belajar
		1	Penggunaan media <i>digital smart book</i> tidak membuat lebih semangat belajar
	Penggunaan media <i>digital smart book</i> membuat proses pembelajaran tidak membosankan dan lebih menyenangkan	4	Penggunaan media <i>digital smart book</i> membuat proses pembelajaran tidak membosankan dan lebih menyenangkan
		3	Penggunaan media <i>digital smart book</i> membuat proses pembelajaran tidak membosankan dan menyenangkan
		2	Penggunaan media <i>digital smart book</i> membuat proses cukup membosankan dan kurang menyenangkan
		1	Penggunaan media <i>digital smart book</i> membuat proses pembelajaran membosankan dan tidak menyenangkan
	Pemilihan perpaduan warna, gambar, teks dan suara dalam media menarik	4	Seluruh pemilihan perpaduan warna, gambar, teks dan suara dalam media menarik
		3	Sebagian besar pemilihan perpaduan warna, gambar, teks dan suara dalam media menarik
		2	Sebagian kecil pemilihan perpaduan warna, gambar, teks dan suara dalam media menarik
		1	Seluruh pemilihan perpaduan warna, gambar, teks dan suara dalam media tidak menarik
Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami	4	Seluruh bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik
		3	Sebagian besar bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik
		2	Sebagian kecil bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik
		1	Seluruh bahasa yang digunakan tidak jelas sulit dipahami oleh peserta didik
		4	Seluruh tombol navigasi pada media mudah dikenali dan mudah digunakan

Penggunaan Media	Tombol navigasi pada media mudah dikenali dan mudah digunakan	3	Sebagian besar tombol navigasi pada media mudah dikenali dan mudah digunakan
		2	Sebagian kecil tombol navigasi pada media mudah dikenali dan mudah digunakan
		1	Seluruh tombol navigasi pada media sulit dikenali dan sulit digunakan
	Media mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik	4	Media sangat mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik
		3	Media mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik
		2	Media kurang mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik
		1	Media sulit diakses dan digunakan oleh peserta didik
	Media <i>digital smart book</i> memudahkan untuk belajar secara mandiri	4	Media <i>digital smart book</i> sangat memudahkan untuk belajar secara mandiri
		3	Media <i>digital smart book</i> memudahkan untuk belajar secara mandiri
		2	Media <i>digital smart book</i> kurang memudahkan untuk belajar secara mandiri
		1	Media <i>digital smart book</i> sulit untuk belajar secara mandiri

Lampiran 21. Daftar Nama Uji Ahli dan Subjek Uji Coba Produk

1. Daftar Nama Uji Ahli

No	Nama	Bidang Ahli	Instansi
1.	Gigih Winandika, M.Pd.	Materi	UNUGHA Cilacap
2.	Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I	Media	UNUGHA Cilacap
3.	Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I	Bahasa	UNUGHA Cilacap

2. Daftar Nama Uji Coba Satu-Satu

No	Nama	Subjek
1.	Gendis Sasqia Putri, S.Pd.	Guru
2.	Axellia Lavina Az-Zahra	Peserta didik
3.	Azka Nur Febrian	Peserta didik
4.	Marsella Setiyana	Peserta didik

3. Daftar Nama Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Subjek
1.	Gendis Sasqia Putri, S.Pd.	Guru
2.	Aldi Faeyza W	Peserta didik
3.	Alfian Naufal Arif	Peserta didik
4.	Anggun Regina A	Peserta didik
5.	Jihan Khaira Nazifa	Peserta didik
6.	Resta Yuda P	Peserta didik

4. Daftar Nama Uji Lapangan

No	Nama	Subjek
1.	Puri Siam Pangestuti, S.Pd.	Guru
2.	Alfaros Ismail	Peserta didik
3.	Alisha Syifa Rizqia	Peserta didik
4.	Arcka Zacky Rusadi	Peserta didik
5.	Athar Rafa Azka Saputra	Peserta didik
6.	Azka Praditya	Peserta didik
7.	Azzam Zahirul Ubaid	Peserta didik
8.	Delisha Afifa Aldeas	Peserta didik
9.	Dhanu Willi Alamsah	Peserta didik
10.	Earlyta Arsyfa Salsabilla	Peserta didik
11.	Erlando Maulana	Peserta didik

12.	Esa Galih Priharyanti	Peserta didik
13.	Faizal Mubarok Alfathan	Peserta didik
14.	Farhan Ibni Aprilio	Peserta didik
15.	Gilang Arsenio	Peserta didik
16.	Hafidz Hadziq Faqih Rifai	Peserta didik
17.	Jehan Mei Aryanto	Peserta didik
18.	Kayla Okalina Syakira	Peserta didik
19.	Kevin Vakis Shaputra	Peserta didik
20.	Laksmiana Radja Putra Perdana	Peserta didik
21.	Loise Quisya Aurel	Peserta didik
22.	Muhammad Anargya Mesi	Peserta didik
23.	Naisya Azahra Civa	Peserta didik
24.	Oktavia Tri Wulani	Peserta didik
25.	Pricilya Nafiza Putri Lesmana	Peserta didik
26.	Ramadhani Syahputra	Peserta didik
27.	Shakila Putri Priyanto	Peserta didik
28.	Sofia Rifka Salsabila	Peserta didik
29.	Veluna Ananta Putri	Peserta didik
30.	Wilia Nabila Askana Sakhi	Peserta didik

Lampiran 22. Surat Permohonan Validator Ahli Materi



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/465/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Gigih Winandika, M.Pd.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Materi Kalimat Perintah Kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah**" oleh mahasiswa kami:

Nama : Laely Kurnia Ramadhani
NIM : 22CJ10004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Materi yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 21 April 2026
Dekan FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

Lampiran 23. Surat Permohonan Validator Ahli Media



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/465/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.I.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Materi Kalimat Perintah Kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah**" oleh mahasiswa kami:

Nama : Laely Kurnia Ramadhani
NIM : 22CJ10004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Media yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 21 April 2026
Dekan FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK: 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 24. Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/465/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Materi Kalimat Perintah Kelas V SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah**" oleh mahasiswa kami:

Nama : Laely Kurnia Ramadhani
NIM : 22CJ10004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Bahasa yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 21 April 2026
Dekan FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK: 41230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP

Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 25. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SMART BOOK*
MATERI KALIMAT PERINTAH KELAS V
SD NEGERI DONAN 06 CILACAP TENGAH**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Kalimat Perintah
Subjek Penelitian : Siswa Kelas V SD
Nama Media : Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD
Peneliti : Laely Kurnia Ramadhani (22CJ10004)
Validator : Gigih Winandika, M.Pd.
Tanggal : 21 April 2026

A. Tujuan

Lembar validasi ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kevalidan materi pada media pembelajaran *Digital Smart Book* yang peneliti kembangkan.

B. Petunjuk Penilaian

1. Peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap draft media pembelajaran *Digital Smart Book* dengan mencakup aspek-aspek yang disediakan.
2. Mohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom yang dianggap sesuai.
3. Keterangan pilihan jawaban:
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)

C. Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
Kompetensi	1. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai				✓
Kesesuaian Isi	2. Kesesuaian isi materi dengan media pembelajaran			✓	
	3. Kesesuaian gambar dan video dengan penjelasan materi				✓
	4. Ketepatan konsep dan definisi materi			✓	
	5. Kesesuaian materi dengan tingkat kelas V SD				✓
	6. Penyajian materi disertai contoh yang relevan				✓
	7. Kelengkapan dan keutuhan isi materi yang disampaikan			✓	
	8. Konsep yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik			✓	
	9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
	10. Kuis yang diberikan dalam media sesuai dengan materi				✓
Total					
Persentase $p = \frac{\sum x \text{ (Total jawaban responden)}}{\sum x_i \text{ (Jumlah jawaban tertinggi)}} \times 100\%$		$\frac{35}{40} \times 100\% = 87.5\%$			

D. Tabel Interpretasi dan Persentase Kelayakan Media

Setelah mengisi lembar penilaian materi, bapak/ibu dimohon untuk memberikan (✓) pada kolom yang dianggap sesuai sebagai kesimpulan terhadap Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD.

Persentase	Interpretasi	Check List
76%-100%	Sangat Layak	✓
51%-75%	Layak	
26%-50%	Kurang Layak	
0%-25%	Tidak Layak	

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Cilacap, 21 April 2026

Ahli Materi



(Gigih Winandika, M.PD.)

Lampiran 26. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SMART BOOK*
MATERI KALIMAT PERINTAH KELAS V
SD NEGERI DONAN 06 CILACAP TENGAH**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Kalimat Perintah
Subjek Penelitian : Siswa Kelas V SD
Nama Media : Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD
Peneliti : Laely Kurnia Ramadhani (22CJ10004)
Validator : Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.
Tanggal : 22 April 2026

A. Tujuan

Lembar validasi ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kevalidan media pada media pembelajaran *Digital Smart Book* yang peneliti kembangkan.

B. Petunjuk Penilaian

1. Peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap draft media pembelajaran *Digital Smart Book* dengan mencakup aspek-aspek yang disediakan.
2. Mohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom yang dianggap sesuai.
3. Keterangan pilihan jawaban:
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)

C. Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Kesesuaian Media	1. Kesesuaian media dengan materi pembelajaran				✓
Desain Cover Media	2. Desain cover media pembelajaran menarik				✓
	3. Penggunaan jenis font pada cover menarik dan jelas				✓
Isi Media	4. Penyajian media dilengkapi video, gambar dan suara yang jelas				✓
	5. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓
Tampilan Media	6. Pemilihan ukuran, warna dan jenis font menarik dan mudah terbaca				✓
	7. Menampilkan tata letak gambar dan teks yang proposional dan menarik				✓
	8. Pemilihan gambar dan video yang disajikan sesuai materi				✓
	9. Perpaduan warna pada media sesuai dan menarik				✓
	10. Tombol navigasi pada media berfungsi dengan baik dan mudah digunakan			✓	
	11. Tampilan tombol navigasi pada media mudah dikenali			✓	
Kemudahan Penggunaan Media	12. Media mudah diakses oleh guru dan peserta didik				✓
	13. Media praktis digunakan di dalam kelas				✓
Total					
Persentase					
$p = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$					
					$\frac{50}{52} \times 100 = 96,2\%$

D. Tabel Interpretasi dan Persentase Kelayakan Media

Setelah mengisi lembar penilaian media, bapak/ibu dimohon untuk memberikan (✓) pada kolom yang dianggap sesuai sebagai kesimpulan

terhadap Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD.

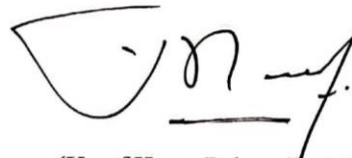
Persentase	Interpretasi	Check List
76%-100%	Sangat Layak	✓
51%-75%	Layak	
26%-50%	Kurang Layak	
0%-25%	Tidak Layak	

Kritik dan Saran:

Konstansi' pakekan tombol (A) selanjutnya

Cilacap, *22 April* 2026

Ahli Media



(Yusuf Hasan Baharudin, M.Pd.)

Lampiran 27. Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SMART BOOK*
MATERI KALIMAT PERINTAH KELAS V
SD NEGERI DONAN 06 CILACAP TENGAH

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Kalimat Perintah
Subjek Penelitian : Siswa Kelas V SD
Nama Media : Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD
Peneliti : Laely Kurnia Ramadhani (22CJ10004)
Validator : Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I.
Tanggal : 21 / 04 / 2026

A. Tujuan

Lembar validasi ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kevalidan bahasa pada media pembelajaran *Digital Smart Book* yang peneliti kembangkan.

B. Petunjuk Penilaian

1. Peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap draft media pembelajaran *Digital Smart Book* dengan mencakup aspek-aspek yang disediakan.
2. Mohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom yang dianggap sesuai.
3. Keterangan pilihan jawaban:
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)

C. Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Penggunaan Bahasa	1. Penggunaan bahasa yang baik dan benar				✓
	2. Penggunaan bahasa sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)				✓
	3. Menggunakan bahasa yang komunikatif			✓	
	4. Kalimat yang digunakan memenuhi syarat sebagai kalimat yang benar			✓	
	5. Kalimat diawali huruf kapital				✓
	6. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
Kesesuaian dengan Perkembangan	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik kelas V SD			✓	
	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan emosional peserta didik kelas V SD			✓	
Total		27			
Persentase					
$p = \frac{\sum x (\text{Total jawaban responden})}{\sum x_i (\text{Jumlah jawaban tertinggi})} \times 100\%$		$\frac{27}{32} \times 100\% = 84,4\%$			

D. Tabel Interpretasi dan Persentase Kelayakan Media

Setelah mengisi lembar penilaian bahasa, bapak/ibu dimohon untuk memberikan (✓) pada kolom yang dianggap sesuai sebagai kesimpulan terhadap Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD.

Persentase	Interpretasi	Check List
76%-100%	Sangat Layak	✓
51%-75%	Layak	
26%-50%	Kurang Layak	
0%-25%	Tidak Layak	

Kritik dan Saran:

.....
 Lanjutkan PENELITIAN!

Cilacap, 21/04/2026

Ahli Bahasa



(Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I.)

Lampiran 28. Lembar Respon Guru Uji Satu-Satu dan Uji Kelompok Kecil

LEMBAR PENILAIAN GURU

**PENILAIAN KUALITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
DIGITAL SMART BOOK MATERI KALIMAT PERINTAH KELAS V
SD NEGERI DONAN 06 CILACAP TENGAH**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Kalimat Perintah
Subjek Penelitian : Siswa Kelas V SD
Nama Media : Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD
Peneliti : Laely Kurnia Ramadhani (22CJ10004)
Nama Guru : *Gendis Sasqia Putri, S.Pd.*
Nama Sekolah : SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah
Tanggal : *24 April 2026.*

A. Tujuan

Lembar penilaian guru ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kevalidan media pembelajaran *Digital Smart Book* yang peneliti kembangkan.

B. Petunjuk Penilaian

1. Peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Digital Smart Book* dengan mencakup aspek-aspek yang disediakan.
2. Mohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom yang dianggap sesuai.
3. Keterangan pilihan jawaban:
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)

C. Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Kesesuaian Materi	1. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
	2. Keakuratan dan kelengkapan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran			✓	
	3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik			✓	
	4. Penyajian materi disertai contoh yang relevan				✓
	5. Kesesuaian gambar, video dan kuis dengan materi yang diajarkan				✓
Tampilan Media	6. Tampilan media membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar				✓
	7. Ukuran, warna dan jenis font yang digunakan menarik dan mudah terbaca				✓
	8. Pemilihan perpaduan warna menarik dan mendukung penyampaian materi				✓
	9. Dilengkapi dengan gambar, video dan suara yang jelas				✓
	10. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami			✓	
Penggunaan Media	11. Media mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas				✓
	12. Media mudah diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik				✓
Total		45			
Persentase $p = \frac{\sum x (\text{Total jawaban responden})}{\sum x_i (\text{Jumlah jawaban tertinggi})} \times 100\%$		$\frac{45}{48} \times 100\% = 93,7$			

D. Tabel Interpretasi dan Persentase Kepraktisan Media

Setelah mengisi lembar penilaian guru, bapak/ibu dimohon untuk memberikan (✓) pada kolom yang dianggap sesuai sebagai kesimpulan terhadap Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD.

Persentase	Interpretasi	Check List
76%-100%	Sangat Praktis	✓
51%-75%	Praktis	
26%-50%	Cukup Praktis	
0%-25%	Tidak Praktis	

Kritik dan Saran:

Memper mudah dalam pembelajaran.

Cilacap, 24 April 2026

Responden


(Mundi S.P., S.Pd.)

Lampiran 29. Lembar Respon Guru Uji Lapangan

LEMBAR PENILAIAN GURU

PENILAIAN KUALITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SMART BOOK* MATERI KALIMAT PERINTAH KELAS V SD NEGERI DONAN 06 CILACAP TENGAH

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Kalimat Perintah
Subjek Penelitian : Siswa Kelas V SD
Nama Media : Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD
Peneliti : Laely Kurnia Ramadhani (22CJ10004)
Nama Guru : Puri Sam P. S. Pd.
Nama Sekolah : SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah
Tanggal : 27 April 2021

A. Tujuan

Lembar penilaian guru ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kevalidan media pembelajaran *Digital Smart Book* yang peneliti kembangkan.

B. Petunjuk Penilaian

1. Peneliti memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Digital Smart Book* dengan mencakup aspek-aspek yang disediakan.
2. Mohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom yang dianggap sesuai.
3. Keterangan pilihan jawaban:
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)

C. Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Kesesuaian Materi	1. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)				✓
	2. Keakuratan dan kelengkapan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran				✓
	3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik			✓	
	4. Penyajian materi disertai contoh yang relevan				✓
	5. Kesesuaian gambar, video dan kuis dengan materi yang diajarkan				✓
Tampilan Media	6. Tampilan media membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar				✓
	7. Ukuran, warna dan jenis font yang digunakan menarik dan mudah terbaca				✓
	8. Pemilihan perpaduan warna menarik dan mendukung penyampaian materi				✓
	9. Dilengkapi dengan gambar, video dan suara yang jelas				✓
	10. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami			✓	
Penggunaan Media	11. Media mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas				✓
	12. Media mudah diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik				✓
Total		46			
Persentase $p = \frac{\sum x \text{ (Total jawaban responden)}}{\sum x_i \text{ (Jumlah jawaban tertinggi)}} \times 100\%$		$\frac{46}{48} \times 100\% = 95,8\%$			

D. Tabel Interpretasi dan Persentase Kepraktisan Media

Setelah mengisi lembar penilaian guru, bapak/ibu dimohon untuk memberikan (✓) pada kolom yang dianggap sesuai sebagai kesimpulan terhadap Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD.

Persentase	Interpretasi	Check List
76%-100%	Sangat Praktis	✓
51%-75%	Praktis	
26%-50%	Cukup Praktis	
0%-25%	Tidak Praktis	

Kritik dan Saran:

Media sudah baik. anak-anak antusias dengan pelajaran menggunakan media tersebut. Jangan kalah berkarya ya.

Cilacap, 27 April 2026

Responden



(Purni Siam P. S.Nel.)

Lampiran 30. Lembar Respon Peserta Didik

LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SMART BOOK*
MATERI KALIMAT PERINTAH KELAS V
SD NEGERI DONAN 06 CILACAP TENGAH

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Kalimat Perintah

Subjek Penelitian : Peserta Didik Kelas V SD

Nama Media : Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD

Peneliti : Laely Kurnia Ramadhani (22CJ10004)

Nama Peserta Didik :

Nama Sekolah : SD Negeri Donan 06 Cilacap Tengah

Tanggal :

A. Tujuan

Lembar respon ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran *Digital Smart Book* yang peneliti kembangkan.

B. Petunjuk Penilaian

1. Peserta didik dimohon untuk dapat memberikan pendapat terhadap media pembelajaran *Digital Smart Book* dengan mencakup aspek-aspek yang disediakan.
2. Mohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom yang dianggap sesuai.
3. Keterangan pilihan jawaban:
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

C. Aspek Penilaian

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Materi	1. Materi yang disampaikan dalam media <i>Digital smart book</i> mudah dipahami				
	2. Penjelasan materi dilengkapi gambar, video dan kuis yang mempermudah pemahaman materi kalimat perintah.				
Media	3. Tampilan cover dan isi media <i>Digital smart book</i> menarik				
	4. Penggunaan media <i>Digital smart book</i> membuat lebih semangat belajar				
	5. Penggunaan media <i>Digital smart book</i> membuat proses pembelajaran tidak membosankan dan lebih menyenangkan				
	6. Pemilihan perpaduan warna, gambar, teks dan suara dalam media menarik				
Bahasa	7. Bahasa yang digunakan dalam media jelas dan mudah dipahami				
Penggunaan Media	8. Tombol navigasi pada media mudah dikenali dan mudah digunakan				
	9. Media mudah diakses dan digunakan oleh peserta didik				
	10. Media <i>Digital smart book</i> memudahkan untuk belajar secara mandiri				
Total					
Persentase					
$p = \frac{\sum x \text{ (Total jawaban responden)}}{\sum x_i \text{ (Jumlah jawaban tertinggi)}} \times 100\%$					

D. Tabel Interpretasi dan Persentase Kepraktisan Media

Setelah mengisi lembar respon peserta didik, dimohon untuk memberikan (✓) pada kolom yang dianggap sesuai sebagai kesimpulan terhadap Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Materi Kalimat Perintah Kelas V SD.

Persentase	Interpretasi	Check List
76%-100%	Sangat Praktis	
51%-75%	Praktis	
26%-50%	Cukup Praktis	
0%-25%	Tidak Praktis	

Kritik dan Saran:

.....

.....

.....

Cilacap, ... 2026

Responden

(.....)

Lampiran 31. Hasil Respon Peserta Didik Uji Lapangan

Hasil Respon Peserta Didik Uji Lapangan

No	Responden	Butir Pertanyaan										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	R1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
2.	R2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	35
3.	R3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36
4.	R4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38
5.	R5	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	36
6.	R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
7.	R7	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38
8.	R8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
9.	R9	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	36
10.	R10	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38
11.	R11	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38
12.	R12	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	37
13.	R13	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	38
14.	R14	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	37
15.	R15	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	34
16.	R16	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	36
17.	R17	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	38
18.	R18	3	4	4	3	1	3	4	3	4	1	30
19.	R19	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	37
20.	R20	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	36

21.	R21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
22.	R22	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	37
23.	R23	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	36
24.	R24	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
25.	R25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
26.	R26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
27.	R27	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	37
28.	R28	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
29.	R29	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38
Σx	Total	112	111	105	108	105	110	108	105	111	109	1084
Σx_i	Jumlah Max	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116	1160
%	Presentase Kepraktisan	96,6	95,7	90,5	93,1	90,5	94,8	93,1	90,5	95,7	93,9	93,4
Kriteria Kepraktisan		Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Lampiran 32. Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Izin Observasi



Izin Penelitian



Wawancara dengan Guru Kelas V



Penyebaran Angket Kelas VA



Penyebaran Angket Kelas VB



**Uji Satu-Satu dan Uji Kelompok
Kecil Bersama Guru**



Uji Satu-Satu Bersama Peserta Didik



Uji Kelompok Kecil Bersama Peserta Didik



Uji Lapangan Bersama Guru



Uji Lapangan Bersama Peserta Didik

Lampiran 33. Daftar Riwayat Hidup Peneliti

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Laely Kurnia Ramadhani
Tempat, Tanggal Lahir : Cilacap, 16 Oktober 2004
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat : Jl. Krakatau RT 01 RW 04,
Kuripan Kidul, Kesugihan,
Cilacap
No. HP : 0838 4895 5046
Email : laelykurnia16@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

TK : PAUD Kusuma Bangsa
SD : MI Ya Bakii Kuripan Kidul
SMP : SMP Negeri 7 Cilacap
SMA : SMA Negeri 2 Cilacap
S1 : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap