

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.