



PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS DIGITAL SMART BOOK PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS III SD

Rina Apitasari¹, A. Heryanto², Sunedi³

^{1,3}Prodi PGSD FKIP, Universitas PGRI Palembang

²Prodi Seni Pertunjukan FKIP, Universitas PGRI Palembang

e-mail: rinaapitasari01@gmail.com, slkesenian@gmail.com, sunedi@univpgri-palembang.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan media ajar berbasis Digital Smart Book pada materi bangun datar kelas III SD yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 204 Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dengan rata-rata persentase penilaian ahli sebesar 90,8%. Kepraktisan media berada pada kategori sangat praktis dengan rata-rata respon peserta didik sebesar 89,2% pada uji coba One to One dan Small Group. Keefektifan media ditunjukkan oleh tingkat ketuntasan belajar peserta didik sebesar 81,8% yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, Digital Smart Book layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar di kelas III SD.

Kata Kunci: Media, Digital Smart Book, Bangun Datar

Abstract

This research is a research and development (R&D) that aims to produce a Digital Smart Book-based teaching media on the material of plane figures for grade III elementary school that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. The research uses the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted at SD Negeri 204 Palembang. The results showed that the product developed was included in the very valid category with an average percentage of expert assessment of 90.8%. The practicality of the media was in the very practical category with an average student response of 88.4% in the One to One and Small Group trials. The effectiveness of the media was shown by the level of student learning completion of 81.8% which had met the Minimum Completion Criteria (KKM). Thus, the Digital Smart Book is suitable for use as a learning media on plane figures material in grade III elementary school.

Keywords: Media, Digital Smart Book, Flat Building

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era modern memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dinilai mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Adventyana et al., 2023). Teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, kolaboratif, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang dibutuhkan pada era global (Satman, 2023). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar adalah matematika. Pembelajaran matematika bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami konsep dan menyelesaikan masalah (Gusteti & Neviyarni, 2022). Salah satu materi matematika di sekolah dasar adalah bangun datar. Materi ini memerlukan pemahaman konsep yang baik karena berkaitan dengan pengenalan bentuk, sifat-sifat bangun, serta hubungan antarunsur bangun datar. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar karena materi bersifat abstrak dan media pembelajaran yang digunakan masih kurang interaktif (Ulya et al., 2025). Akibatnya, siswa sering mengalami kesalahan dalam mengenali bentuk dan memahami sifat-sifat bangun datar (Rahmadani & Wandini, 2023).

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SD Negeri 204 Palembang. Proses pembelajaran matematika masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah, sedangkan penggunaan media digital belum optimal. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang antusias dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada materi bangun datar. Selain itu, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan interaktif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salah satu media ajar berbasis digital yang berpotensi menjadi solusi atas permasalahan tersebut adalah *Smart Book*. Menurut Ramadhan et al., (2024) *Smart Book* adalah media pembelajaran digital berbasis web yang menyajikan materi ajar melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif. *Smart book* menjadi salah satu media pembelajaran yang berpotensi menjadi Solusi karena disusun secara terstruktur dan berisi rangkaian materi pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin agar dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi (Kristianto, 2023). *Smart book* memiliki beberapa keunggulan, seperti mudah diakses, praktis untuk dibawa, dan dilengkapi dengan desain gambar yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Gustin et al., 2025).

Adapun penelitian *Research and Development (R&D)* yang relevan telah dilakukan oleh Gustin et al., (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Smart Book* Berbantuan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN Pulau Rimau”. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Emiliana & Alfiansyah, (2023) pada materi kerajaan Hindu–Buddha serta Efendi et al., (2024) pada pembelajaran IPAS kelas IV SD, Menunjukkan bahwa media pembelajaran digital *Smart Book* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan

dalam pembelajaran. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih berfokus pada aspek kelayakan media dan diterapkan pada jenjang kelas serta materi yang berbeda, tanpa dilengkapi fitur khusus yang secara langsung membantu siswa memahami istilah matematika dan menghindari kesalahan konsep pada materi bangun datar.

Berdasarkan kajian tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan, yaitu mengembangkan media ajar berbasis digital *Smart Book* yang dilengkapi dengan glosarium mini bangun datar dan rambu kesalahan umum siswa. Produk *Smart Book* yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan produk yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti sendiri, dengan mengadaptasi konsep dan karakteristik *Smart Book* dari penelitian, Gustin et al., (2025), Emiliana & Alfiansyah, (2023), serta Efendi et al., (2024), Namun dengan pembaharuan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar. Penambahan glosarium mini dan rambu kesalahan umum siswa diharapkan dapat membantu siswa memahami istilah matematika serta mengurangi kesalahan konsep dalam mempelajari materi bangun datar. Dengan demikian, penelitian ini mengembangkan media ajar berbasis Digital *Smart Book* pada materi bangun datar di kelas III sekolah dasar yang dilengkapi dengan glosarium mini dan rambu kesalahan umum siswa. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep bangun datar dengan lebih mudah, meningkatkan minat belajar, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Ajar Berbasis Digital *Smart Book* pada Materi Bangun Datar di Kelas III Sekolah Dasar.”

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Menurut Sugiyono (2021), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media ajar berbasis Digital *Smart Book* pada materi bangun datar di kelas III SD. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Menurut Sa’adah & Wahyu (2022, h. 32), model ADDIE merupakan kerangka kerja yang sederhana namun efektif dalam merancang pembelajaran karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Tahap *analysis* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kurikulum yang digunakan. Tahap *design* dilakukan dengan merancang media Digital *Smart Book* sesuai materi bangun datar. Tahap *development* dilakukan dengan membuat dan mengembangkan media serta melakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba media kepada peserta didik kelas III SD Negeri 204 Palembang. Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media ajar berbasis Digital *Smart Book* pada materi bangun datar kelas III SD Negeri 204 Palembang dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penerapan model tersebut menghasilkan data yang menggambarkan tingkat validitas, kepraktisan, serta keefektifan media. Data tersebut selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk menentukan kelayakan media sebagai sarana pendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media ajar berbasis Digital *Smart Book* pada materi bangun datar kelas III SD Negeri 204 Palembang diperoleh melalui model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 204 Palembang untuk mengetahui kondisi pembelajaran matematika dan penggunaan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran masih belum optimal sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi bangun datar. Selain itu, hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran interaktif dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pada tahap *design*, peneliti merancang media Digital *Smart Book* dengan menyusun materi bangun datar, menentukan desain tampilan, pemilihan warna, gambar, font, serta penyusunan latihan soal dan kuis interaktif. Media juga dilengkapi glosarium mini dan rambu kesalahan umum siswa untuk membantu pemahaman konsep bangun datar.

Pada tahap *development*, media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Dalam proses tersebut, validator tidak hanya memberikan penilaian, tetapi juga menyampaikan berbagai saran dan masukan yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan produk. Selanjutnya, peneliti merevisi media sesuai dengan rekomendasi yang diberikan agar hasil pengembangan menjadi lebih optimal. Adapun hasil revisi produk yang telah disempurnakan dapat dilihat pada gambar berikut.

Tabel 1.Hasil Revisi Digital *Smart Book*

Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
Validator 1			1. Menambahkan bingkai pada foto penulis 2. Membuat Penulisan biografi lebih ringkas dan jelas.
Validator 2			1. Menganti Kalimat Jenis-Jenis Bangun datar Menjadi Macam-Macam bangun datar. 2. Menambahkan Satu Contoh Benda Persegi dikehidupan sehari-hari.
Validator3			1. Menambahkan Satu contoh Benda Persegi Panjang disekitar kita.

(Data Hasil Peneliti)

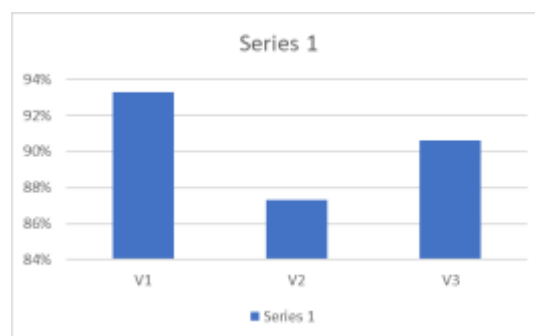
Setelah produk disempurnakan berdasarkan saran dan masukan dari tiga validator, tahap selanjutnya adalah menilai aspek media, materi, dan bahasa menggunakan kuesioner yang disediakan

oleh para peneliti. Penilaian ini dilakukan untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil Keseluruhan validasi yang diperoleh oleh para ahli.

Tabel 2. Hasil Keseluruhan Validasi Ahli

Validator	Media	Bahasa	Materi	Skor	Presentase	Kriteria
Validator 1	48	46	46	140	93,3%	Sangat Valid
Validator 2	44	43	44	131	87,3%	Sangat Valid
Validator 3	46	46	46	138	92%	Sangat Valid
Rata-Rata				409	90,8%	Sangat Valid

(Data Hasil Peneliti)



Gambar 1. Diagram batang Hasil keseluruhan Validasi Ahli

Dari ketiga aspek tersebut diperoleh total persentase sebesar 272,6% dengan rata-rata keseluruhan 90,8%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ajar berbasis Digital *Smart Book* pada materi bangun datar kelas III SD berada dalam kategori “Sangat Valid”. Tahap *implementation*, peneliti melaksanakan uji coba *One to One* kepada 5 peserta didik kelas III. Selanjutnya, pada pertemuan kedua dilakukan uji coba *Small Group* kepada 10 peserta didik serta pembagian angket respon peserta didik untuk menilai tingkat kepraktisan media. Pada tahap berikutnya, peneliti memberikan soal tes kepada peserta didik guna mengukur keefektifan media ajar berbasis Digital *Smart Book* dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta didik *One to One*

No	Responden	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	NAM	44	50	88%	Sangat Praktis
2	AO	46	50	92%	Sangat Praktis
3	RW	44	50	88%	Sangat Praktis
4	AJ	44	50	88%	Sangat Praktis
5	MFR	47	50	94%	Sangat Praktis
Rata-Rata%				90%	Sangat Praktis

(Data Hasil Peneliti)

Hasil rata-rata respon peserta didik pada tahap uji coba *One to One* mencapai 90% dengan kategori “Sangat Praktis”. peneliti melaksanakan uji coba *Small Group* yang melibatkan 10 peserta didik kelas III SD Negeri 204 Palembang berdasarkan rekomendasi guru kelas. Pada tahap ini, peserta didik diminta menggunakan media Digital *Smart Book* dalam pembelajaran materi bangun datar, kemudian mengisi angket respon dan mengerjakan soal tes untuk menilai kepraktisan serta keefektifan media yang dikembangkan.

Tabel 4. Hasil Uji Coba *Small Group*

No	Responden	Skor	Presentase	Kategori
1	AZ	44	88%	Sangat Pratkis
2	SA	43	86%	Sangat Praktis
3	DCR	45	90%	Sangat Praktis
4	UF	44	88%	Sangat Praktis
5	RAF	44	88%	Sangat Praktis
6	MRA	45	90%	Sangat Praktis
7	MFA	45	90%	Sangat Praktis
8	MLD	44	88%	Sangat Praktis
9	HAR	44	88%	Sangat Praktis
10	MFAA	44	88%	Sangat Praktis
Rata-Rata%		88,4%		

(Data Hasil Peneliti)

Berdasarkan Tabel Diatas Menunjukan bahwa hasil penelitian uji coba Produk *Small Group* yang dilakukan oleh 10 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 204 Palembang memperoleh persentase rata-rata sebesar 88,4% dengan kategori “Sangat Praktis” Berikut merupakan persentase keseluruhan dari produk Digital *Smart Book* yang telah di uji coba.

Tabel 5. Hasil Keseluruhan Kepraktisan Media

Tahap Uji Coba	Persentase	Kategori
<i>One to One</i>	90%	Sangat Praktis
<i>Small Group</i>	88,4%	Sangat Praktis
Rata-Rata	89,2%	Sangat Praktis

(Data Hasil Peneliti)

Hasil Keseluruhan uji kepraktisan pada tahap *one to one* dan *small group*, diperoleh rata-rata persentase sebesar 89,2% dengan kategori “ Sangat Praktis”, Hasil menunjukan bahwa media ajar digital *smart book* mudah digunakan, menarik dan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran bangun datar. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020), media pembelajaran yang baik harus memiliki karakteristik mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu peserta didik memahami materi secara mandiri. Hasil penelitian ini didukung oleh Penelitian Lestari et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan Digital *Smart Book* berbantuan Canva memperoleh respon positif dari peserta didik karena tampilannya menarik dan mudah digunakan. Sedangkan Keefektifan media diukur melalui tes hasil belajar peserta didik setelah menggunakan Digital *Smart Book*.

Tabel 6. Hasil Soal Tes Peserta Didik

No	Nawa Siswa	Jumlah	Kategori
1	AZ	80	Tuntas
2	SA	85	Tuntas
3	DCR	75	Tuntas
4	UF	75	Tuntas
5	RAF	90	Tuntas
6	MRA	75	Tuntas
7	MFA	85	Tuntas
8	MLD	60	Tidak Tuntas
9	HAR	90	Tuntas
10	MFAA	70	Tidak Tuntas

Pembahasan

Media Digital *Smart Book* dikembangkan melalui metode *Research and Development (R&D)*, yaitu suatu model penelitian yang bertujuan menghasilkan serta mengembangkan produk pembelajaran baru yang layak digunakan dalam proses pendidikan Lestari et al. (2023). Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media ajar berbasis Digital *Smart Book* pada Pada tahap awal pengembangan media ajar berbasis Digital *Smart Book*, peneliti terlebih dahulu melaksanakan analisis kebutuhan pada tanggal 13 oktober 2025. Kegiatan ini dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri 204 Palembang untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pada materi bangun datar. Dari hasil analisis tersebut, peneliti memperoleh informasi mengenai kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tahap analisis selesai, peneliti mulai merancang dan mengembangkan media Digital *Smart Book* menggunakan aplikasi Canva. Produk yang telah selesai kemudian melalui proses validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, dengan menggunakan angket penilaian untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Setelah media dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah implementasi melalui uji coba *One to One* dan dilanjutkan dengan uji coba *Small Group* guna mengetahui tingkat kepraktisan produk melalui angket respon peserta didik. Setelah media dinyatakan praktis, peneliti memberikan soal tes kepada peserta didik untuk mengukur keefektifan produk berdasarkan pencapaian nilai sesuai KKM. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi terhadap media ajar berbasis Digital *Smart Book* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 90,8% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi media, materi, dan bahasa sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian Gustin et al. (2025) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Smart Book* Berbantuan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN Pulau Rimau,” yang menunjukkan bahwa hasil penilaian dari aspek media, materi, dan bahasa memperoleh persentase keseluruhan sebesar 88,75% dengan kategori “Sangat Valid”.

Berdasarkan analisis kepraktisan, data diperoleh melalui angket respon peserta didik terhadap penggunaan media *Digital Smart Book*. Uji coba dilakukan melalui dua tahap, yaitu *One to One* yang Selanjutnya, berdasarkan analisis keefektifan, data diperoleh dari hasil tes peserta didik setelah menggunakan media *Digital Smart Book*. Tes diberikan kepada 10 peserta didik untuk mengetahui tingkat efektivitas media berdasarkan pencapaian nilai KKM. Hasil tes menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang mencapai KKM sebesar 81,8% kategori “Sangat Efektif”. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Gustin et al. (2025) yang menunjukkan bahwa tingkat keefektifan media berdasarkan hasil belajar peserta didik mencapai 86,2% dengan kategori “Sangat Efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ajar berbasis *Digital Smart Book* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE termasuk dalam kategori valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar kelas III SD. pembelajaran matematika kelas III SD yang valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan hasil penelitian, *Digital Smart Book* memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media memiliki tampilan visual yang menarik melalui penggunaan warna, gambar, dan desain yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kedua, media dapat diakses secara digital sehingga lebih fleksibel digunakan dalam pembelajaran. Ketiga, materi disajikan secara sistematis dan menggunakan bahasa sederhana yang memudahkan siswa memahami konsep bangun datar. Keempat, media dilengkapi latihan soal dan kuis interaktif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Kelima, keberadaan glosarium mini dan rambu kesalahan umum siswa menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya karena membantu peserta didik memahami istilah matematika sekaligus mengurangi miskonsepsi yang sering terjadi pada materi bangun datar. Keunggulan tersebut sesuai dengan pendapat Pagarra et al. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, media ajar berbasis *Digital Smart Book* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi bangun datar kelas III sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media ajar berbasis *Digital Smart Book* pada materi bangun datar kelas III SD Negeri 204 Palembang berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media *Digital Smart Book* juga memenuhi kriteria praktis, yang ditunjukkan melalui respon positif peserta didik selama kegiatan uji coba. Media ini mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu peserta didik memahami materi bangun datar dengan lebih baik. Dari aspek efektivitas, penggunaan media *Digital Smart Book* mampu mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pengembangan media ini menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keunggulan media ini terletak pada penyajian materi yang interaktif, dilengkapi dengan glosarium mini bangun datar serta rambu kesalahan umum siswa yang membantu peserta didik memahami istilah matematika dan mengurangi miskonsepsi. Oleh karena itu, media *Digital Smart Book* layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi

bangun datar di kelas III sekolah dasar serta dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar (Digital Learning Media as an Implementation of Innovative Learning for Elementary Schools). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11640>
- Efendi, R., & Martiya Nurni Khairita, R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 06 Sitiung. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 441–449. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4271>
- 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>
- Gusteti, M. ultra, & Neviyarni. (2022). Pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika di kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>
- Gustin, A., Disurya, R., & Tanzimah. (2025). Addie, Digital Smart Book, Canva, Matematika, Media Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 233–242. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i2.5312>
- Husnia, & Nuryami. (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>
- Kristianto, J. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Smartbook Materi Cerita Fiksi Berbasis Cerita Rakyat Jawa Timur Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. Undergraduate thesis, Universitas nusantara PGRI kediri. https://doi.org/**10.36987/jes.v10i3.4745
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: PrenadaMedia Group.
- Lestari, R. D., Disurya, R., & Tanzimah, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Matematika Kelas IV SD. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14254–14265. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2048>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan penerbit UNM.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan tahapan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahmadani, A., & Wandini, R. R. (2023). Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Bangun Datar di SDN UPT 060909 Medan Denai. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 7(3), 29924–29929. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11827>

- Ramadhan, R. S., Wulandari, B. A., Zurweni, & Ismail. (2024). Pengembangan Smart book Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 7(1), 126–139. <https://doi.org/10.24014/idj.v7i1.29205>
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R&D[research and Development]*. Malang: CV.Literasi Nusantara Abadi.
- Satman, S. &. (2023). Peran teknologi sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ulya, N., Suhailah, S.E., Putri, V.J., & Revita, R. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Matematika di Era Merdeka Belajar : Systematic Literature Review. *Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika Dan Kebumian*, 3(4), 21–31. <https://doi.org/10.62383/aljabar.v1i2.536>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>