



A University For
The Excellence

Jurnal Karya Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Semarang

P-ISSN : 2339-2444
E-ISSN : 2549-8401

HOME ABOUT LOGIN REGISTER SEARCH CURRENT ARCHIVES ANNOUNCEMENTS

Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV MI Nurul Islam Mayangan

Husnia ¹, Nuryami ²

Institut Ahmad Dahlan Probolinggo^{1,2}

husnia170105@gmail.com

emi.nuryami@gmail.com

Abstract

*Keyword: learning media,
Digital Smart Book, Canva*

The purpose of education is to prepare future generations to face the challenges of the modern world by improving the quality of human resources (HR). One of the most important factors in increasing the effectiveness of education is the use of educational media, especially in mathematics classes. However, because the teaching method is less interactive, students in grade IV of MI Nurul Islam Mayangan sometimes find it difficult to understand material such as test questions. Students in grade IV of MI Nurul Islam Mayangan sometimes find it difficult to understand material such as test questions. The purpose of this study is to improve and assess the effectiveness of "Digital Smart Book", a digital learning material based on the Smart application, in helping students understand the concept of dollars. "Books," digital learning materials based on the Canva application, in helping students understand the concept of dollars. This usability study Research and Development (R & D) methodology uses the ADDIE model, which includes design analysis, design, implementation, analysis, development, implementation, and evaluation. and evaluation. The validation results show that this media is valid (75%), practical (92%), and effective (95%) in improving students' understanding of the material, so it is suitable for use in mathematics learning. The validation results show that this media is valid (75%), practical (92%), and effective (95%) in improving students' understanding of the material, so it is suitable for use in mathematics learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses mempersiapkan generasi berikutnya untuk menyambut dan menghadapi kemajuan zaman di seluruh dunia. Oleh sebab itu, dalam dunia pendidikan harus diselenggarakan sebaik-baiknya agar dapat memberikan pelatihan berkualitas tinggi dan meningkatkan SDM (Nuritta, 2018). Salah satu cara untuk mengukur kualitas pendidikan yang unggul adalah ketika guru menggunakan media pembelajaran. Seseorang dapat menerima informasi melalui media (Budiman, 2016). Masing-masing media memiliki keunggulan unik berdasarkan metodologi dan tujuan pembelajarannya. Jika media pembelajaran yang tepat digunakan, guru akan lebih mudah memberikan informasi dan siswa akan menemukan pelajaran yang lebih mudah dipahami. Matematika adalah salah satu contoh yang membutuhkan media agar siswa dapat memahami konsep materi.

Menurut Sari dan Himmi (2019), matematika sangat terkait dengan kehidupan sehari-hari karena matematika berkembang dan tercipta sebagai gerakan manusia, yang berdampak besar pada perencanaan ide dan kemampuan berpikir manusia. Menurut Rahmah (2018), di pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, dan pendidikan menengah umum, matematika merupakan salah satu dari mata pelajaran yang di ajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting yang digunakan baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Namun menurut (Ayu & Qohar, 2019), banyak siswa yang menghadapi masalah untuk memahami konsep-konsep matematika jika bahan tersebut tidak dijelaskan. Pecahan adalah salah satu materi matematika dasar yang dibutuhkan dipelajari peserta didik sejak pendidikan dasar. Meskipun materi ini sering kali sulit dipahami (Edistianda & Saputri, 2021). Salah satu topik utama pelajaran matematika di kelas empat adalah konsep pecahan. Tujuan dari pelajaran pecahan di kelas empat adalah agar siswa memahami

konsep pecahan dan dapat menggunakannya dalam perhitungan sehari-hari. Siswa harus mempelajari konsep pecahan dalam konteks pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah. Konsep tersebut lebih dari sekadar simbol atau representasi dari suatu bagian dari angka secara keseluruhan. Namun diharapkan siswa dapat menyelesaikan tugasnya setelah memahami konsep pecahan.

Dua sumber masalah dalam pembelajaran matematika: faktor internal dan eksternal (Approach, 2016). Faktor internal termasuk siswa tidak menunjukkan keinginan atau minat untuk belajar matematika. Faktor eksternal termasuk pembelajaran monoton dan penggunaan peralatan pembelajaran yang tidak efektif dari guru (Heryanto et al., 2022). Guru harus membuat proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan. Ini berarti bahwa media harus menarik dan memotivasi siswa. Menurut Alwi (2017) Kemampuan guru untuk menggunakan media pembelajaran adalah kunci keberhasilan siswa.

Untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dan memenuhi kebutuhan siswa akan buku ajar berbasis digital dalam pembelajaran, peneliti mengembangkan "*Digital Smart Book*" melalui penelitian dan pengembangan. *Digital Smart Book* menurut Rodiansusila (2022) adalah buku digital yang berisi teks, tulisan, gambar, animasi, dan video yang membantu siswa memahami dan berpikir lebih baik. Kelebihan dari *Digital Smart Book* adalah ramah lingkungan, menarik, abadi, dan gratis (Rulyansah & Widowati, 2023). Namun, ada juga kekurangannya, yaitu memerlukan perangkat seperti laptop atau komputer untuk menggunakannya. Oleh karena itu, penggunaan media selama pembelajaran dapat membantu siswa belajar lebih baik dan meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi mereka.

Menurut Afandi (2015) Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa. Media pembelajaran, yang dapat berupa kinestetik, visual, atau audiovisual, berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan ke siswa dari

sumber belajar (Heswari & Patri, 2022). Media ini membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih baik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif, yang berdampak positif pada perubahan perilaku mereka .

Media Pembelajaran bertujuan untuk mendorong pemikiran, perasaan, dan minat peserta didik agar mereka dapat menyerap informasi dengan cara yang paling efektif (Suminar, 2019). penggunaan media yang menarik meningkatkan keinginan untuk belajar dan mencegah kejenuhan (I. Lestari, 2015). Teknologi, yang sering digunakan sebagai media pembelajaran, tidak hanya praktis, tetapi juga memenuhi tuntutan dunia pendidikan dan menarik minat siswa, meningkatkan semangat belajar mereka. Salah satu Aplikasi yang dapat membuat media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru di era digital saat ini adalah aplikasi Canva.

Aplikasi Canva merupakan program desain online berbasis aplikasi yang memungkinkan untuk membuat sebuah presentasi, plakat, pamflet, spanduk, kartu undangan, dan bisa juga untuk mengedit foto. Aplikasi ini kemudian digunakan untuk mendesain media Digital Smart Book. Aplikasi ini mencakup desain, tulisan, gambar, animasi, dan video (Tanjung & Faiza, 2019). Menurut Monoarfa dan Haling (2021), salah satu kelebihan aplikasi Canva adalah memungkinkan pengguna membuat desain yang mereka inginkan atau perlukan. Salah satu kekurangan Canva adalah bahwa meskipun aplikasinya berbasis online, untuk dapat menggunakannya pengguna harus selalu terhubung ke internet. Selain itu, meskipun desain dan template dalam aplikasinya tidak gratis, pengguna harus membeli paket data untuk menggunakannya (Resmini et al., 2021).

Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan melalui kegiatan observasi peneliti menunjukkan bahwa kebanyakan masalah yang muncul menunjukkan bahwa guru masih menggunakan pendekatan konvensional untuk mengajar siswa dalam pelajaran pecahan. Dengan mengerjakan

latihan yang sudah terpola penyelesaiannya, siswa lebih mudah memahami materi. Akibatnya , mereka sering bingung menuliskan mana lambang bilangan pecahan yang merupakan bagian dari suatu bilangan dan dengan bilangan keseluruhan. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang tidak menarik bagi siswa untuk mentransfer pengetahuan (Nugroho, 2017). Guru masih menggunakan buku cetak, gambar, atau buku paket, serta belum pernah menggunakan alat pembelajaran berbasis digital atau online seperti buku pintar digital, terutama untuk materi matematika, sehingga siswa kesulitan memahaminya.

Dalam pembelajaran, ada siswa yang lebih suka belajar melalui gambar, tulisan, seperti menggunakan power point atau e-book. Ada juga siswa yang lebih suka belajar melalui media yang dapat dilihat dan didengar, seperti video pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan sentuhan langsung atau gerakan dengan objek terkait menarik perhatian beberapa siswa. Berdasarkan hal ini, profil belajar memasukkan pemetaan kebutuhan siswa.

Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pendidik belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi yang tersedia disekolah, seperti laptop dan proyektor, selama proses pembelajaran. Akibatnya, penggunaan teknologi seperti animasi, audio, dan video pembelajaran tidak memungkinkan guru membuat materi terbuka yang menarik (DOMINA, 2024). Selain itu, sekolah memiliki jumlah buku cetak yang terbatas, yang membuat siswa menjadi tidak terlalu aktif dan sering bosan dengan kegiatan belajar. Selain itu, tidak mudah bagi mereka untuk mengetahui sebuah pelajaran, terutama pembelajaran yang berkaitan dengan pecahan. Dengan demikian, untuk meningkatkan semangat siswa selama proses belajar, media pembelajaran yang menarik harus dibuat.

Berdasarkan latar belakang ini lah peneliti melakukan riset pengembangan dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Pecahan Untuk*

Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV MI Nurul Islam Mayangan”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (R&D), juga dikenal sebagai analisis dan pengembangan, dimaksudkan untuk membuat produk tertentu dan melakukan pengujian seberapa efektif produk itu (Haryati, 2012). Menurut Muqdamien (2021), R&D menghasilkan inovasi, yang dapat berupa produk baru atau modifikasi dari produk lama, untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Penelitian ini dilakukan di MI Nurul Islam Mayangan, yang beralamat di Kota Probolinggo, Provinsi Jawa Timur, di Jl. Ikan Tengiri di Kecamatan Mayangan. Pada bulan September semester ganjil tahun ajaran 2024–2025, penelitian dilakukan. Populasi penelitian ini terdiri dari siswa dan siswi Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam. dengan memilih delapan siswa dari kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam sebagai sampel.

Media yang dirancang adalah *Digital Smart Book*, yang berfokus pada materi pecahan. Metode untuk mengumpulkan data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Prosedur pengumpulan data termasuk validasi, pengamatan (observasi), dokumentasi, dan survei. Alat untuk mengumpulkan data termasuk survei atau kuesioner validasi yang diumumkan kepada guru dan dosen matematika serta kuesioner yang dijawab oleh siswa kelas IV yang menggunakan produk *Digital Smart Book*.

3. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk menentukan validitas media pembelajaran *Digital Smart Book* dengan menggunakan standar yang ditetapkan oleh ahli teknologi dan ahli media. Sebuah skala Likert lima poin digunakan untuk menilai angket yang telah dibuat. Skor lima menunjukkan kategori sangat baik, skor empat menandakan kategori baik, skor tiga menandakan kategori cukup baik, skor dua

menandakan kategori kurang baik, dan skor satu menunjukkan kategori sangat kurang baik. Tabel berikut menginterpretasikan data persentase tentang validitas, praktikalitas, dan efektivitas media:

Table 1. Interpretasi Data tentang Validitas dan Kegunaan (Praktikalitas) Media

NO.	Persentase Penilaian (%)	Kategori
1.	81 - 100%	Sangat Valid dan Praktis
2.	61 - 80%	Valid dan Praktis
3.	41 - 60%	Cukup Valid dan Praktis
4.	21 - 40%	Kurang Valid dan Praktis
5.	0 - 20%	Tidak Valid dan Praktis

Sumber : (Multayaningsih, 2017)

Dengan menggunakan media pembelajaran *Digital Smart Book*, aktivitas guru dapat diamati untuk menilai kepraktisan media. Rumus untuk menghitung kepraktisan media adalah sebagai berikut:

$$Skor (\%) = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Dengan memberikan *post-test* kepada siswa setelah perlakuan, keefektifan media dapat dijelaskan melalui analisis hasil belajar siswa, mengamati aktivitas siswa, dan angket respon mereka. Kemudian perhitungan untuk menghitung persentase dari hasil observasi aktivitas siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Digital Smart Book* adalah sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Siswa

Rumus untuk Hasil Belajar Siswa =

$$\frac{\sum nb}{n} \times 100\%$$

$\sum nb$ = jumlah soal yang dijawab benar
 n = Banyak soal

Ketercapaian Hasil Belajar =

$$\frac{\dots\dots\dots}{\dots\dots\dots} \times 100\% = \dots\%.$$

Table 2. Interpretasi Data Keefektifan Media dari Hasil Belajar Siswa

No.	Persentase Penilaian	Kategori
1.	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Efektif
2.	$80 \leq x < 90$	Efektif
3.	$80 \leq x < 70$	Cukup Efektif
4.	$70 \leq x < 55$	Kurang Efektif
5.	$55 \leq x < 0$	Tidak Efektif

Sumber: (Kusumaningrum & Kaltsum, 2022)

b. Observasi Aktifitas Siswa

Untuk mengetahui keefektifan media bisa di analisis melalui observasi aktivitas siswa terhadap media pembelajaran *Digital Smart Book*. Berikut ini rumus untuk menghitung keefektifan media :

$$\text{Skor (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Table 3. Interpretasi Data Keefektifan Media dari Observasi Aktifitas Siswa

No.	Persentase Penilaian (%)	Kategori
1.	81 - 100%	Sangat Efektif
2.	61 - 80%	Efektif
3.	41 - 60%	Cukup Efektif
4.	21 - 40%	Kurang Efektif
5.	0 - 20%	Tidak Efektif

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima langkah: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Setiap tahap dilakukan secara sistematis untuk mengembangkan model. Model ADDIE adalah kerangka desain pembelajaran yang menawarkan langkah-langkah terstruktur untuk pembuatan materi terbuka (Fauzia & Indonesia, 2023). Ini membuatnya sesuai untuk pengajaran tatap muka dan online.

Analysis (Analisis)

Analisis, langkah pertama dalam model ADDIE, bertujuan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran dan menentukan keperluan untuk mengembangkan produk baru, seperti media atau metode pembelajaran. Tahap ini melibatkan tiga langkah utama: mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah, menganalisis materi pembelajaran, serta mempelajari karakteristik peserta didik.

Berdasarkan pengamatan, diketahui bahwa siswa masih kesulitan memahami materi pecahan. Guru biasanya menggunakan media sederhana seperti gambar, buku cetak, atau buku tematik saat mengajar, yang membuat pembelajaran kurang interaktif dan monoton. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan karena media yang digunakan terbatas pada bahan cetak.

Selain itu, guru belum memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah, meskipun sudah ada fasilitas seperti proyektor dan laptop. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran matematika untuk menjadikannya lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi pecahan. Berdasarkan permasalahan yang ada dan hasil kajian pustaka yang dilakukan oleh (R. D. Lestari et al., 2023), *Digital Smart Book* merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam pengajaran materi pecahan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

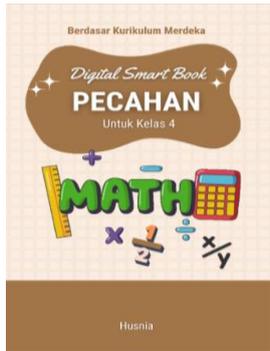
Design (Desain)

Setelah dilakukan analisis, langkah selanjutnya adalah tahap desain yang bertujuan untuk merancang konsep produk baru serta memberikan panduan dalam pembuatan atau penerapan desain. Rancangan ini disusun untuk setiap bagian dari produk. Sangat diusahakan agar panduan untuk menerapkan desain atau pembuatan produk ditulis dengan jelas dan detail. Pada titik ini, rencana produk masih bersifat konseptual dan akan berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan pada langkah berikutnya.

Pada langkah ini, peneliti merancang media pembelajaran *Digital*

Smart Book dengan menggunakan aplikasi Canva. Peneliti membuat storyboard untuk produk yang mencakup cover, kata pengantar, daftar isi, materi pelajaran, dan latihan soal. Di dalamnya, terdapat video pembelajaran dengan gambar, animasi, dan warna yang dirancang untuk menarik minat siswa. Desain dari Digital Smart Book dapat dilihat pada gambar berikut ini:

(a) Cover



(b) Petunjuk Penggunaan Media & Kata Pengantar



(c) Daftar Isi & Tujuan Pembelajaran



(d) BAB 1 Definisi Pecahan



(e) Lambang Pecahan



(f) BAB 2 Mengurutkan Pecahan & Latihan Soal



(g) BAB 3 Menyederhanakan Pecahan



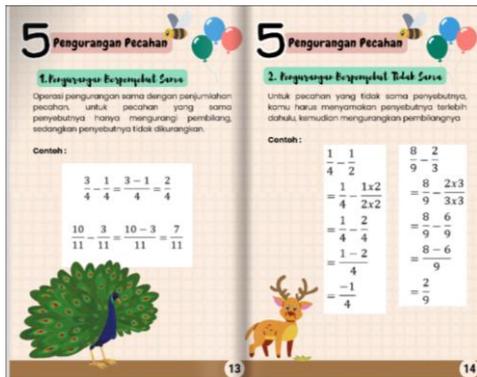
(h) BAB 4 Penjumlahan Pecahan



(l) Cover Belakang



(i) BAB 5 Pengurangan Pecahan



Gambar 1. Desain Digital Smart Book Pecahan

(j) Latihan Soal



(k) Soal Evaluasi



Development (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan produk baru yang sesuai dengan desain yang sudah ada, sekaligus membuat alat untuk menilai produk tersebut. Dalam proses pengembangan ini, tahap analisis dan desain digabungkan untuk menghasilkan media pembelajaran baru. Setelah itu, dilakukan uji validasi oleh para ahli teknologi dan media untuk menilai kesesuaian produk.

a. Validasi Ahli Teknologi

Ahli teknologi bertugas mengevaluasi kecocokan dan kelayakan media pembelajaran Digital Smart Book, serta memberikan masukan untuk perbaikan jika diperlukan. Validasi ini dilakukan menggunakan angket dengan skala 1-5. Dari hasil evaluasi, media Digital Smart Book mendapatkan tingkat kelayakan 75%, yang berarti media ini dianggap 'valid' untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Media

Ahli media bertugas menilai tingkat kesesuaian dan kelayakan media pembelajaran Digital Smart Book, serta memberikan masukan atau kritik jika ada perubahan yang diperlukan. Validasi oleh pakar media dilakukan menggunakan angket dengan skala 1-5. Dari hasil evaluasi tersebut, media Digital Smart Book mendapatkan tingkat kelayakan sebesar 75%, yang berarti media ini dapat dianggap 'valid' untuk digunakan.

Berdasarkan hasil dari perhitungan persentase yang diperoleh, media pembelajaran *Digital Smart Book* yang dibuat dengan bantuan aplikasi Canva terbukti valid. Dari hasil validasi oleh dua validator ahli teknologi dan media, diperoleh hasil persentase sebesar 75%, yang memenuhi kriteria "Valid."

Implementation (Implementasi)

Tahap uji coba atau implementasi bertujuan untuk menguji penggunaan media *Digital Smart Book* kepada siswa kelas 4 MI Nurul Islam. Tujuan dari langkah ini adalah untuk menilai efisiensi media tersebut melalui observasi guru, dan observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar siswa, dan kuesioner yang mengukur tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan. Selain itu, tujuan dari langkah ini adalah untuk menilai efektivitas dan kepraktisan media tersebut dengan melacak aktivitas guru dan siswa serta tes hasil belajar siswa.

a. Analisis Data Kepraktisan

Hasil presentase observasi aktivitas guru terhadap penggunaan media pembelajaran *Digital Smart Book* mencapai 95%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat mudah digunakan.

b. Analisis Data Keefektifan

Pada langkah ini, dilakukan untuk mengukur tingkat pembelajaran siswa untuk menilai efektivitas media *Digital Smart Book*. Hasil belajar siswa didapatkan dari *post-test* yang dilakukan setelah perlakuan kepada siswa kelas IV MI Nurul Islam. Dengan mempertimbangkan hasil presentase, di mana hasil belajar siswa mencapai 85, yang melebihi KKM, dapat disimpulkan bahwa media ini tergolong efektif.

Oleh karena itu, media ini dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran matematika dengan materi pecahan. Hasil dari pengamatan aktivitas siswa juga menunjukkan bahwa kualifikasi media ini sangat efektif dengan presentase 90%, dan respons siswa juga menunjukkan hasil bahwa media ini sangat efektif dengan persentase 92%.

Evaluation (Evaluasi)

Langkah evaluasi ini dilakukan untuk meningkatkan produk *Digital Smart Book* yang telah dikembangkan. Setelah melakukan revisi sesuai dengan rekomendasi validator, peneliti menganalisis data untuk memutar validitas, praktisitas, dan keefektifan media yang dibuat.

Dari hasil validasi oleh dua validator ahli teknologi dan media, diperoleh hasil persentase sebesar 75%, yang memenuhi kriteria "Valid". Sementara itu, hasil kepraktisan dan keefektifan media pada siswa kelas IV MI Nurul Islam Mayangan mencapai persentase 92%, yang menunjukkan kriteria "Sangat Praktis dan Efektif." Dengan demikian, dengan menggunakan aplikasi Canva, media pembelajaran *Digital Smart Book* dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Media ini juga dapat digunakan selama proses belajar.

Berdasarkan hasil dari perhitungan persentase yang diperoleh, media pembelajaran *Digital Smart Book* yang dibuat dengan bantuan aplikasi Canva terbukti valid, praktis, dan efektif. Dengan menggunakan ponsel, komputer, laptop, atau internet, siswa dapat menggunakan media ini melalui kode QR. Selain itu, tampilan yang menarik dari *Digital Smart Book* yang terdiri dari gambar, warna, teks, dan video pembelajaran, dapat membantu siswa memahami materi dan meningkatkan minat mereka untuk belajar, baik di sekolah maupun secara mandiri. Pernyataan tersebut sejalan dengan pandangan (R. D. Lestari et al., 2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa lebih tertarik dan mendorong mereka untuk mempelajari mata pelajaran sehingga lebih mudah untuk memahaminya .

5. KESIMPULAN

Pengembangan Media *Digital Smart Book* oleh peneliti sebagai alat bantu mengajar materi pecahan untuk siswa kelas IV telah terbukti valid, praktis, dan efektif. Evaluasi produk ini didukung oleh

penilaian tingkat validitas dari ahli teknologi dan media, yang menunjukkan hasil kevalidan tinggi sebesar 75%. Ini menunjukkan bahwa Media *Digital Smart Book* dapat dianggap 'valid' sebagai alat pembelajaran matematika. Selain itu, uji kepraktisan berdasarkan observasi aktivitas guru menghasilkan persentase sebesar 92%, dengan kualifikasi 'sangat praktis', menandakan bahwa media ini mudah digunakan dan mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara efektif. Uji keefektifan berdasarkan hasil belajar siswa juga memberikan nilai memadai, dengan skor 85 yang melampaui KKM, menunjukkan bahwa media ini dapat dikategorikan sebagai 'efektif'. Kesimpulannya, Media *Digital Smart Book* matematika layak digunakan dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada sekolah yang telah memberikan izin untuk penelitian ini dan kepada Ibu Nuryami, M.Pd. yang telah membantu dalam penyusunan artikel jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Approach, C. G. (2016). *Media Pembelajaran*.
- Ayu, P., & Qohar, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut*. 10(2), 119–124.
- Budiman, H. (2016). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(November), 171–182.

- DOMINA, L. W. (2024). *Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Materi Pola Bilangan* 11(1), 18–28. <http://digilib.ikipgriptk.ac.id/id/eprint/2209/>
- Edistianda, M., & Saputri, E. (2021). *Jurnal Pendidikan Matematika*. 9(2), 211–222.
- Fauzia, A. S., & Indonesia, U. P. (2023). *BAB 3 METODE PENELITIAN Bab ini membahas tentang desain penelitian model pengembangan, langkah-langkah dalam penelitian pengembangan dan prosedur*.
- Haryati, S. (2012). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Heryanto, H., Sembiring, S. B. S., & Togatorop, J. B. T. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 6(1), 45. <https://doi.org/10.36764/jc.v6i1.723>
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *JIP (Jurnal Inovasi Penelitian)*, 2(8), 2715–2722. <https://www.neliti.com/publications/469955/pengembangan-media-pembelajaran-matematika-berbasis-android-untuk-mengoptimalkan>
- Kusumaningrum, N., & Kaltsum, H. U. (2022). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu*, 6(3), 4913–4924.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Lestari, R. D., Disurya, R., & Tanzimah, T. (2023). *Pengembangan Media*

- Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Matematika Kelas IV SD. *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 14254-14265. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2048%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2048/1496>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1-7.
- Multayaningsih, E. (2017). *Endang multayaningsih, Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan (Bandung: Alfabeta,2012), h.161. 52 36. 453, 36-57.*
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23-33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nugroho, P. B. (2017). Scaffolding Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. *Ekspone*, 7(2), 1-10. <https://doi.org/10.47637/ekspone.v7i2.143>
- Nuritta, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1-10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Resmini, S., Satriani, I., Studi, P., & Bahasa, P. (2021). *Abdimas Siliwangi Abdimas Siliwangi*. 4(2), 335-343.
- Rodiansusila, A. A., Falah, R. S., & Taofik, D. B. I. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BOOK caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 02(01), 50-56.
- Rulyansah, A., & Widowati, P. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Tema 7 Materi Perubahan Wujud Benda melalui Media Digital Smart Book pada Peserta Didik Kelas V UPT SDN 238 Gresik*. 01(57), 251-256.
- Sari, N. K., & Himmi, N. (2019). Pengaruh Kedisiplinan, Rasa Percaya Diri, Dan Kecerdasan Logis Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 49-59. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v8i1.1784>
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774-783. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5886/4220>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA Rahma Elvira Tanjung 1) , Delsina Faiza 2) 1. 7(2).*