

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL SMART BOOK*
BERBANTUAN APLIKASI *CANVA* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
KELAS IV SDN 4 PULAU RIMAU**

Ayu Gustin¹, Ramanata Disurya², Tanzimah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

Email: ayugustin2609@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh rendahnya minat belajar siswa selama proses pembelajaran di kelas, yang disebabkan oleh penggunaan media yang kurang menarik. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih atraktif, yaitu *Digital Smart Book* dalam mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas IV di SD Negeri 4 Pulau Rimau. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *Digital Smart Book* yang memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Digital Smart Book* dalam pembelajaran matematika telah melalui uji validasi oleh para ahli di bidang media, materi, dan bahasa, dengan hasil mencapai persentase 85,2%, yang tergolong dalam kategori "Sangat Valid" berdasarkan hasil angket. Kepraktisan media ini dibuktikan melalui uji coba *One to One* terhadap 5 siswa, yang menghasilkan persentase rata-rata sebesar 89,2% dengan kategori "Sangat Praktis". Selain itu, pada uji coba *Small Group* yang melibatkan 13 siswa, diperoleh rata-rata persentase sebesar 96,46% yang juga masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Sedangkan keefektifan *Digital Smart Book* dapat dibuktikan melalui soal tes peserta didik yang dilakukan oleh 13 orang peserta didik dengan presentase rata-rata 92,3% dengan kriteria "Sangat Efektif". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Digital Smart Book* yang dirancang menggunakan aplikasi Canva dinilai layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Kata Kunci: *ADDIE, Digital Smart Book, Canva, Matematika, Media Pembelajaran*

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning interest of students during classroom activities, which was attributed to the use of unengaging instructional media. Therefore, the researcher took the initiative to develop a more engaging learning medium, namely the *Digital Smart Book*, for teaching mathematics to fourth-grade students at SD Negeri 4 Pulau Rimau. The main objective of this research was to produce a *Digital Smart Book* learning media that is highly valid, practical, and effective. This research falls under the category of research and development (R&D) using the ADDIE model, which consists of five stages: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. The results indicated that the *Digital Smart Book* underwent validation testing by experts in media, subject content, and language, with a score of 85.2%, which is categorized as "Very Valid" based on questionnaire results. The practicality of the media was demonstrated through a One-to-One trial with five students, yielding an average score of 89.2%, categorized as "Very Practical". Additionally, in a *Small Group* trial involving 13 students, the average score was 96.46%, which also falls under the "Very Practical" category. The effectiveness of the *Digital Smart Book* was verified through a

student test involving 13 participants, with an average score of 92.3%, meeting the criteria for "Very Effective". Thus, it can be concluded that the development of the Digital Smart Book learning media, designed using Canva, is suitable for application in mathematics learning activities.

Keywords: *ADDIE, Digital Smart Book, Canva, Mathematics, Learning Media*

PENDAHULUAN

Saat ini di Indonesia era digital bisa dikatakan semakin maju dengan perkembangan zaman nya. Teknologi digital berkembang dengan cepat dan pesat, bahkan melekat terhadap segala aspek pada kehidupan manusia. Salah satu bidang yang turut merasakan pengaruh dari adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah bidang pendidikan (Aeni & Juneli, 2022). Menurut (Aziz & Sumardi, 2021) menyatakan bahwa pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah. Peserta didik hanya duduk dan mendengarkan ceramah pendidik saja, Hal ini yang menyebabkan peserta didik merasa jenuh, mengantuk, dan bosan. saat belajar matematika sehingga peserta didik kurang memahami materi pada pembelajaran matematika. Hal itu pendidik perlu memahami teknologi digital agar dapat membuat media pembelajaran yang inovatif dan menarik, Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

Menurut (Riyanto, 2022) mengemukakan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan berfikir secara logika, bukan hanya itu tetapi juga membantu dalam kemampuan berhitung. matematika adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang bagaimana cara untuk memecahkan suatu permasalahan secara logis dan sistematis serta dapat dikaitkan dalam matematika di kehidupan sehari-hari. Menurut (Rahmawati & Harwanto, 2020) mengatakan bahwa mata pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ditakuti (dianggap sulit) dan kurang disukai oleh peserta didik. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika yang biasanya dianggap peserta didik itu sulit dan tidak menarik dapat dibuat lebih mudah dipahami melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat seperti *Digital Smart Book*. menanggapi hal ini, maka diperlukan media pembelajaran alternatif yang dapat mendorong minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Hal ini penting, karena mata pembelajaran matematika sering kali melibatkan hafalan rumus dan perkalian, yang menjadi salah satu alasan mengapa peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh seorang pendidik.

Berdasarkan hasil studi awal yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 4 Pulau Rimau, terungkap bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku cetak atau buku tematik. Selain itu, pendidik belum pernah memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Digital Smart Book*, khususnya dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Hal ini terjadi karena pendidik belum secara optimal memanfaatkan teknologi digital sebagai media dalam kegiatan pembelajaran, sehingga belum mampu mengembangkan bahan ajar dengan tampilan yang kreatif, inovatif, dan menarik, misalnya melalui penggunaan animasi atau video pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif agar peserta didik dapat memahami materi serta semangat dalam proses pembelajaran. (Kustandi, 2020) Media pembelajaran diartikan sebagai sarana bantu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik dalam konteks proses pembelajaran, yang berfungsi untuk memperjelas makna materi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu bentuk media yang dapat diterapkan

adalah Digital Smart Book. (Idayesti & Yelianti, 2020) mengemukakan bahwa *Smart Book* adalah buku pintar yang merangkum materi dengan jelas sehingga mudah dipahami. *Smart Book* atau buku pintar ini memiliki kelebihan diantaranya mudah diakses, praktis dibawa, dan memiliki tampilan desain gambar yang menarik. Media *Digital Smart Book* ini di desain dengan menggunakan aplikasi *canva* untuk memudahkan seseorang untuk membuat desain apapun, terutama pada bidang pendidikan. (Widayati, 2023).

Merujuk pada permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran matematika bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Adapun fokus penelitian ini dituangkan dalam judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 4 Pulau Rimau.*".

METODE PENELITIAN

Tempat Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Pulau Rimau yang berlokasi di Desa Rawa Banda jalur 9 dan SD Negeri 12 Pulau Rimau yang berlokasi di Desa Wonosari jalur 13, Kecamatan Pulau Rimau, Kabupaten Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). (Rahman, 2023, p. 175) Penelitian pengembangan, yang umum dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, merupakan suatu metode sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan pengetahuan baru serta menciptakan produk inovatif. Dalam penelitian ini, subjek yang dilibatkan adalah siswa kelas IV di SD Negeri 4 dan SD Negeri 12 Pulau Rimau. Desain dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 5 langkah yaitu ADDIE. (Hidayat & Nizar, 2021, pp. 29-36) Model ADDIE merupakan akronim dari lima tahap utama, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan mencakup tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Penilaian terhadap ketiga aspek tersebut dilakukan dengan menggunakan kriteria penskoran berdasarkan skala Likert.

Rumus untuk Analisis Kevalidan yaitu :

Table. 1 Kriteria Penilaian Para Ahli dan Peserta Didik

Skor	Kriteria
1	Sangat Buruk
2	Buruk
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber : (Suryani, 2019)

$$Presentase = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Table. 2 Kriteria Presentase Kevalidan Produk

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid

41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

Sumber : (Nahdiah & Nur, 2024)

Teknik analisis data terkait kepraktisan bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media *Digital Smart Book* yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah dan efisien. Penilaian terhadap aspek kepraktisan ini diperoleh dari hasil pengisian angket oleh para siswa sebagai responden penelitian. Untuk uji coba *One to One* diberikan kepada peserta didik SD Negeri 12 Pulau Rimau dan untuk uji coba *Small Grup* diberikan kepada peserta didik SD Negeri 12 Pulau Rimau. Berikut Kriteria Penskoran kepraktisan dan kriteria nilai kepraktisan dengan skala likert.

Rumus untuk Analisis Kepraktisan yaitu :

$$Presentase = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Table. 3 Kriteria Presentase Kepraktisan Produk

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
05%-20%	Tidak Praktis

Sumber : (Riduwan, 2018)

Teknik analisis data keefektifan yaitu digunakan untuk mengetahui keefektifan media *Digital Smart Book* yang dikembangkan. Keefektifan dalam penelitian ini dapat diperoleh dari soal tes yang diberikan kepada peserta didik, yang kemudian dapat dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah pada pembelajaran matematika kelas IV. Rumus untuk Analisis Keefektifan yaitu :

$$Presentase = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Table. 4 Kriteria Presentase Keefektifan Produk

Presentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Efektif
21%-40%	Tidak Efektif
41%-60%	Kurang Efektif
61%-80%	Efektif
81%-100%	Sangat Efektif

Sumber : (Akbar, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran *Digital Smart Book* pada pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar, bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah. Untuk mencapai tujuan tersebut, media pembelajaran *Digital Smart Book* dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Tahap Analysis (Analisis)

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekolah, khususnya pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Pulau Rimau. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar. Hal ini disebabkan karena guru masih mengandalkan buku cetak sebagai satu-satunya media pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi kurang interaktif dan monoton, yang akhirnya membuat siswa merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran matematika yang lebih menarik, bervariasi, dan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan peneliti untuk mengetahui kurikulum disekolah SD Negeri 4 Pulau Rimau, diketahui bahwa Sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka sudah diterapkan di Kelas 1 sampai dengan Kelas 6. Dari analisis kurikulum terdapat tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada saat proses pembelajaran materi bangun datar.

Tahap Design (Desain)

Dalam tahap ini, peneliti menyusun rancangan media *Digital Smart Book* menggunakan platform Canva. Desain tersebut meliputi penyusunan *storyboard* yang terdiri atas elemen-elemen seperti sampul, daftar isi, kata pengantar, tujuan pembelajaran, doa pembuka, *ice breaking*, video tentang bangun datar, penjelasan segi banyak, ciri-ciri dan pengertian segitiga, kuis, serta biografi penulis.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, produk *Digital Smart Book* yang telah dirancang sebelumnya mulai diwujudkan dalam bentuk konkret. Proses ini mencakup empat langkah utama, yaitu: a) merancang tampilan *Digital Smart Book* menggunakan Canva dan menyimpannya dalam format PDF; b) mengunggah file PDF tersebut ke platform Flipbook melalui situs web Heyzine; c) menambahkan video pembelajaran serta sesi *ice breaking* ke dalam media; dan d) menyimpan keseluruhan media yang telah dibuat sehingga menghasilkan sebuah tautan (link) yang dapat diakses.

Setelah proses pengembangan selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah melakukan validasi produk oleh tiga validator guna menilai tingkat kevalidan dari produk yang telah dikembangkan agar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Proses validasi ini melibatkan dua dosen dari Universitas PGRI Palembang dan satu orang guru dari SD Negeri 4 Pulau Rimau. Adapun hasil validasi produk *Digital Smart Book* disajikan pada tabel berikut.

Table. 5 Produk *Digital Smart Book*

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		Perjelas materi serta kurangi animasi. Dan Tambahkan contoh gambar bangun datar
		Tambahkan materi dan Warna terlalu mencolok
		Ganti dengan contoh gambar bangun datar

Sumber : (Data diolah oleh peneliti,2025)

Dari hasil pengembanga diatas, validator memberikan penilaian untuk media, materi dan bahasa. Berikut perolehan hasil dari ketiga validator.

Table. 6 Hasil Keseluruhan Validasi Ahli

Validasi Ahli	Skor %
Ahli Media	83,8%

Ahli Materi	84,6%
Ahli Bahasa	87,3%
Jumlah	225,7%
Rata-Rata Keseluruhan	85,2%

(Sumber : Data diolah oleh peneliti,2025)

Berdasarkan data dalam tabel, diperoleh bahwa hasil analisis validasi menunjukkan persentase sebesar 83,8% untuk aspek media, 84,6% untuk aspek materi, dan 87,2% untuk aspek bahasa. Total keseluruhan dari ketiga aspek tersebut mencapai 255,7%, dengan rata-rata sebesar 85,2%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Digital Smart Book* berbasis aplikasi Canva untuk pembelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 4 Pulau Rimau tergolong dalam kategori “Sangat Valid” dan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik di jenjang Sekolah Dasar.

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap *implementation* (Implementasi) ini dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Pulau Rimau. Media pembelajaran *Digital Smart Book* yang telah dinyatakan valid oleh 3 validator kemudian diujicobakan kepada peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Pulau Rimau dengan tujuan mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk *Digital Smart Book* tersebut yang dikembangkan. Subjek uji coba *One to One* dilakukan oleh 5 orang peserta didik dan uji coba *Small Group* dilakukan oleh 13 orang peserta didik dengan memberikan lembar angket (Kuesioner). Sedangkan Hasil tes peserta didik dilakukan dengan memberikan soal tes kepada peserta didik untuk mengukur keefektifannya. Keberhasilan produk ini dinilai berdasarkan apakah hasil tes peserta didik mencapai nilai KKM atau tidak. Berikut ini perolehan hasil uji coba produk angket respon peserta didik dan soal tes peserta didik.

Table. 7 Uji Coba Small Group

No	Responden	Skor	Presentase	Kategori
1.	P	47	94%	Sangat Praktis
2.	BS	50	100%	Sangat Praktis
3.	SPU	48	96%	Sangat Praktis
4.	AEP	48	96%	Sangat Praktis
5.	HA	50	100%	Sangat Praktis
6.	SBM	49	98%	Sangat Praktis
7.	MA	50	100%	Sangat Praktis
8.	BR	47	94%	Sangat Praktis
9.	U	48	96%	Sangat Praktis
10.	ROV	50	100%	Sangat Praktis
11.	RC	46	92%	Sangat Praktis
12.	MA	46	92%	Sangat Praktis
13.	AAP	48	96%	Sangat Praktis
Rata-Rata%		96,46%		Sangat Praktis

(Sumber : Data diolah oleh peneliti,2025)

Table. 8 Hasil Soal Tes Peserta Didik

No	Nama Siswa	Jumlah	Kategori	Hasil KKM
1.	P	90	Tuntas	92,3%
2	BS	70	Tuntas	
3	SPU	100	Tuntas	
4	RR	90	Tuntas	
5	BR	90	Tuntas	
6	AHU	100	Tuntas	
7	AAP	90	Tuntas	
8	HA	90	Tuntas	
9	ROS	90	Tuntas	
10	SBM	50	Tidak Tuntas	
11	APP	100	Tuntas	
12	MA	100	Tuntas	
13	MA	100	Tuntas	

(Sumber : Data diolah oleh peneliti,2025)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil penelitian uji coba produk *Small Group* yang telah dilakukan oleh 13 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Pulau Rimau memperoleh presentase rata-rata sebesar 96,46% dengan kategori “**Sangat Praktis**” serta layak untuk digunakan. Sedangkan untuk soal tes dilakukan oleh 13 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Pulau Rimau memperoleh presentase jumlah peserta didik yang memenuhi KKM sebesar 92,3% dengan kategori “**Sangat Efektif**” serta layak untuk digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran *Digital Smart Book* Berbantuan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 4 Pulau Rimau yang dikembangkan “Sangat Valid, Praktis, Efektif dan Tidak Perlu Revisi”.

Tahap Evaluasion (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan bagian akhir dalam model pengembangan ADDIE. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan, yang diperoleh melalui analisis data angket dan hasil tes peserta didik pada tahap implementasi. Berdasarkan hasil yang diperoleh, media pembelajaran *Digital Smart Book* berbasis aplikasi Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Produk ini dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, komputer, handphone, dan koneksi internet. Selain itu, *Digital Smart Book* memiliki tampilan yang menarik berupa gambar, jenis huruf, warna, teks, dan video pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan pemahaman materi serta mendorong minat dan motivasi belajar peserta didik, baik dalam konteks pembelajaran di sekolah maupun secara mandiri.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Digital Smart Book* berbantuan aplikasi Canva yang digunakan dalam materi *Bangun Datar* untuk kelas IV SD Negeri 4 Pulau Rimau telah melalui proses yang sistematis dan komprehensif. Penggunaan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) terbukti efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Pada tahap analisis, identifikasi kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara, yang menunjukkan adanya permasalahan dalam pemahaman konsep bangun datar oleh siswa. Permasalahan ini

diakibatkan oleh media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik, sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, analisis kurikulum memperkuat bahwa kurikulum merdeka yang diterapkan menuntut adanya media yang kontekstual, fleksibel, dan mampu mendorong pembelajaran yang bermakna.

Desain media dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*, yang memungkinkan pengembangan *Digital Smart Book* yang interaktif dan menarik. Komponen dalam buku digital seperti video, gambar, kuis, dan *ice breaking* menjadi nilai tambah yang meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Tahap pengembangan mencakup proses teknis pembuatan media, validasi oleh ahli, dan revisi produk. Hasil validasi dari tiga ahli (media, materi, dan bahasa) menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 85,2%. Hal ini menegaskan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Implementasi produk dilakukan dalam dua uji coba, yaitu *One to One* dan *Small Group*. Hasil dari angket kepraktisan menunjukkan presentase 96,46% yang masuk kategori “Sangat Praktis”, menandakan bahwa media mudah digunakan oleh peserta didik. Sementara itu, dari hasil tes, diketahui bahwa 92,3% siswa mencapai nilai KKM, yang menunjukkan bahwa media sangat efektif dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Akhirnya, tahap evaluasi menegaskan bahwa *Digital Smart Book* yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan, tetapi juga dinilai tidak memerlukan revisi. Kelebihan media ini terletak pada tampilannya yang menarik, aksesibilitas melalui berbagai perangkat digital, serta integrasi elemen visual dan audiovisual yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Dengan demikian, Media pembelajaran digital seperti *Digital Smart Book* terbukti efektif dalam mengatasi keterbatasan media cetak, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara optimal di sekolah dasar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa melalui tampilan interaktif dan penyajian materi yang lebih menarik (Pratomo, Sunardo, & Siskandar, 2016; Dyana & Suprapmanto, n.d.; Tirtoni et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengembangan *Digital Smart Book* berbasis aplikasi *Canva* pada materi Matematika kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) memenuhi kriteria “sangat valid”. Hal ini ditunjukkan melalui hasil validasi, di mana validator media memberikan skor sebesar 83,8%, validator materi sebesar 84%, dan validator bahasa sebesar 87,3%. Secara keseluruhan, rata-rata validasi dari ketiga aspek tersebut mencapai 85,2%, yang tergolong dalam kategori “sangat valid”.

Selanjutnya, *Digital Smart Book* menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, yang dibuktikan melalui hasil angket (kuesioner) dari peserta didik dengan rata-rata presentase sebesar 96,46% dan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Selain itu, media ini juga tergolong “Sangat Efektif”, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil tes peserta didik yang mencatat rata-rata ketuntasan belajar mencapai 92,3%, di mana sebagian besar siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadikan *Digital Smart Book* ini sebagai inspirasi dalam mengembangkan bahan ajar matematika pada topik yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., & Juneli, J. A. (2022). Penggunaan E-Book Kijubi(Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Jurnal Ilmiah pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1215. Hal, 1214-1222.
- Akbar, S. (2022). *Instrumen Prangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aziz, Z., & Sumardi, H. (2021). Eektivitas Realistic Mathematics Education Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pahae Jae. *Jurnal Mathematics Education Sigma*, 2(1), 20. Hal,19-24.
- Dyana, T., & Suprapmanto, E. (n.d.). *Pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa*. Diakses dari <https://ejournal.upi.edu>
- Hidayat, & Nizar. (2021). Model ADDIE. (Analysis, Design, DEvelopment, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 29-36. Hal, 28-37.
- Idayesti, & Yelianti. (2020). Pengembangan Buku Pintar Berbasis Android Pada Materi Jamur Bernilai Ekonomis Untuk Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Pengembangan Media*, 9(2), 2. Hal, 1-6.
- Kustandi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Devisi Prenadamedia Group.
- Nahdiyah, D., & Nur, M. H. (2024). Inovasi E-Modul Berbasis MooDis Pada Mata Pelajaran AL-QUr'an Hadis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X MA Ma'arif Durensewu Pandaan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 176. Hal,169-184.
- Pratomo, L. A., Sunardo, S., & Siskandar, R. (2016). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa SD*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 101–109.
- Rahman. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Rahmawati, I., & Harwanto. (2020). Pengembangan Game Petualangan Untuk Pembelajaran Berhitung. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 12 (2), 12. Hal, 11-23.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto. (2022). *Karakter dan Pembelajaran Matematika*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suryani, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tirtoni, R., Supriyadi, T., & Susanto, R. (2025). *Pengembangan Media Digital Smart Book Berbasis Canva pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–56.
- Widayati. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakaeisha.