



PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOOK* PADA MATERI KERAJAAN HINDU-BUDHA DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD

Oleh:

Irnanda Warda Emiliana^{1*}, Iqnatia Alfiansyah²

^{1*, 2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gresik

*Email: nandairnanda09@gmail.com

DOI: 10.37081/jipdas.v3i03.1523

Article history:

Submitted: 23 Juni 2023

Accepted: 15 Juli 2023

Published: 06 Agustus 2023

Abstrak

Latar belakang dari permasalahan penelitian pengembangan ini adalah kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Guru telah menggunakan metode pembelajaran berupa diskusi namun metode pembelajaran saja belum cukup untuk meningkatkan pemahaman siswa, perlu adanya sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media *Smart Book*. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media *Smart Book*, untuk mengetahui kevalidan media *Smart Book* serta untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *Smart Book*. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan Rayanto yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis hasil validasi media pembelajaran dan analisis hasil angket respon peserta didik. Hasil akhir rata-rata dari validasi ahli media dan ahli materi sama-sama mendapatkan skor sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan hasil dari angket respon peserta didik sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Kesimpulannya media *Smart Book* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media *Smart Book*, Kerajaan Hindu Budha di Indonesia, Model ADDIE

1. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk individu serta makhluk sosial. Hidup manusia tidak terlepas dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan keluarga adalah yang paling utama bagi anak untuk melakukan sebuah interaksi. Lingkungan selanjutnya yang utama adalah lingkungan sekolah dan masyarakat. Pendidikan adalah upaya proses mengubah kepribadian dan perilaku seseorang melalui pengajaran dan bimbingan. Penyelenggaraan pendidikan terdapat proses perkembangan yang mengarah pada perkembangan setiap orang, sehingga dibutuhkan proses belajar mengajar yang dilakukan guru kepada siswa nya. Pendidikan berkaitan erat dengan proses belajar. Pengertian belajar menurut Muhibbin Syah (2013:87) dalam Anggraini & Sunarti (2021) adalah sebuah proses dan merupakan hal yang mendasar bagi terselenggaranya setiap jenis dan jenjang pendidikan.

Proses pendidikan tidak hanya mengembangkan bidang intelektual saja, tetapi harus mengembangkan semua bidang yang dapat mengembangkan seluruh kemampuan siswa (Novita et al., 2022). Kemampuan siswa dapat ditingkatkan dengan cara memberikan mereka sebuah pengalaman. Pengalaman belajar melibatkan proses mental dan fisik yang diberikan ketika proses pembelajaran (Alfina et al., 2022). Proses pendidikan sendiri berhubungan dengan proses belajar mengajar (Umam,



2022). Pembelajaran yang disusun oleh guru pada tingkat sekolah dasar terdapat adanya proses yang menjadi penentu keberhasilan dalam belajar mengajar. (Alfiansyah, 2018).

Proses pembelajaran yang telah berlangsung biasanya siswa lebih banyak mempelajari tentang teori saja yang membuat siswa kurang memahami materi pelajaran. Hal itu didukung oleh pernyataan dari Nurrita (2018) yakni pembelajaran dikelas lebih menekankan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dan kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Guru telah melakukan banyak upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran pada tingkat sekolah dasar. Upaya yang dilakukan adalah pengadaan buku penunjang materi pembelajaran maupun metode pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu diperoleh beberapa informasi. Informasi yang diperoleh adalah siswa kesulitan dalam memahami salah satu materi pada pelajaran tematik yaitu materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Alasan siswa kesulitan memahami materi tersebut karena tidak ada keterlibatan siswa dalam proses belajar di kelas. Proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada siswa. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Hal itu membuat siswa menganggap bahwa materinya kurang menarik untuk di pelajari. Usaha guru untuk menghidupkan proses pembelajaran adalah dengan menerapkan metode diskusi dan tanya jawab yang membuat peserta didik lebih aktif dan ada keterlibatan siswa dalam proses belajar. Metode diskusi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa lebih sering bertanya ketika berdiskusi dan lebih senang karena di dalam diskusi ada interaksi dengan temannya.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, metode pembelajaran saja belum cukup untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan belajar siswa. Siswa membutuhkan adanya contoh yang nyata seperti media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama untuk siswa pendidikan Sekolah Dasar. Kehadiran media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan lebih meningkatkan pemahaman dan ketertarikan belajar siswa (Rahmawati et al., 2022).

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru kepada siswa yang berhubungan dengan proses belajar (Anggraini & Sunarti, 2021). Menurut Novita et al (2022) ada 3 jenis media pembelajaran, yaitu visual (penglihatan berupa gambar), audio (pendengaran dalam bentuk radio atau Mp3 Player), dan audio visual (melihat serta mendengar berupa media video). Setiap materi pembelajaran tentu memiliki tingkat kesulitannya masing-masing, misalnya ada materi yang tidak membutuhkan alat bantu. Ada juga materi yang membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran seperti peta, globe, gambar, dan lain-lain.

Materi yang membutuhkan alat bantu media pembelajaran visual berupa gambar adalah materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Media pembelajaran berupa gambar diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta ketertarikan belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengajarkan materi Kerajaan Hindu Budha adalah media *Smart Book*. Media *Smart Book* termasuk jenis media pembelajaran visual karena dapat dilihat oleh indra penglihatan. Media *Smart Book* jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah buku pintar. Menurut Kurniawan dalam Guswika et al (2018), buku pintar adalah buku yang didalamnya berisi informasi mengenai suatu bidang pengetahuan sehingga yang membacanya lebih memahami hal tersebut.

Pemaparan penjelasan diatas membuat penulis ingin membantu guru kelas untuk menghadirkan sebuah media pembelajaran berupa *Smart Book* yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar siswa kelas IV SD. Hasil penelitian mengenai media *Smart Book* menunjukkan hasil yang positif. Penelitian yang dilakukan oleh Argarini et al., pada tahun 2019 yang berjudul "Pengembangan *Smart Book* Materi Geometri Untuk Siswa SMP Berbasis Konstruktivisme". Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa media nya Valid, Praktis, dan Efektif. Dengan adanya media tersebut siswa dapat memahami materi tentang Geometri karena disertai dengan soal beserta kunci jawabannya. Penelitian yang dilakukan oleh Krisdiana et al., pada tahun 2021 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Book* untuk menunjang Aktivitas Belajar Anak Usia 5-6 Tahun" juga menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *Smart Book* dapat menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun. Media *Smart Book* tersebut sangat valid dari segi aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan.



Penelitian yang dilakukan oleh Mariantini pada tahun 2022 yang berjudul “M Media Buku Pintar Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar Siswa Kelas I Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media Buku Pintar ini masuk dalam kualifikasi validitas tinggi dan sangat praktis. Adapun persamaan media dengan peneliti terdahulu yaitu mengembangkan media pembelajaran tetapi fokus materinya berbeda dan jenjang yang berbeda juga.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Smart Book* pada Materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan menurut Sugiyono (dalam Mufarikha, 2021) adalah penelitian yang dilakukan dengan menghasilkan suatu produk untuk di uji keefektifan dari produk tersebut. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan Rayanto (dalam Krisdiana et al., 2021) yakni *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

a. Tahap *Analyze* (analisis)

Tahap ini, peneliti melakukan analisis dan wawancara mengenai permasalahan yang ada. Wawancara dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu untuk mengetahui permasalahan yang ada pada materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

b. Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini, peneliti membuat rancangan terhadap desain pengembangan media *Smart Book* yang akan di kembangkan menggunakan 2 cara. Pertama, menyusun dan merancang media *Smart Book* sesuai dengan materi. Kedua, menyusun dan merancang media *Smart Book* di word. Langkah selanjutnya yakni memperlihatkan desain kepada para ahli untuk diberikan evaluasi berupa komentar, kemudian desain tersebut direvisi menurut komentar yang telah diberikan para ahli.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini, peneliti melakukan proses pengembangan untuk mewujudkan desain pengembangan media *Smart Book* sesuai dengan kebutuhan yang mendukung proses pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah membentuk draf pengembangan media *Smart Book*, kemudian dilakukan validasi oleh validator mengenai desain fisik atau isi media *Smart Book*. Validator yang bertugas memvalidasi media *Smart Book* adalah 2 guru kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu dan 2 dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan pengujian terhadap produk sebagai tahap nyata untuk mengaplikasikan produk yang tengah dibuat. Tahap implementasi dilakukan peneliti dengan mempraktikkan media *Smart Book* yang sudah dikembangkan secara langsung kepada peserta didik dikelas.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan peneliti dengan membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui media yang sudah dikembangkan sesuai dengan harapan atau tidak. Tujuannya adalah untuk melihat kualitas media tersebut.

Penelitian ini dilakukan di SD muhammadiyah dengan subyek penelitian seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 25 siswa dan 4 validator. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah validasi media pembelajaran dan angket respon peserta didik. Instrumen penelitiannya adalah lembar validasi media dan lembar angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis hasil validasi media pembelajaran dan analisis hasil angket respon peserta didik.

a. Kevalidan Media Pembelajaran

Hasil validasi media pembelajaran dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

$$\text{Validitas } (v) = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$



Setelah diketahui hasil persentase dari perhitungan validasi diatas, selanjutnya hasil tersebut dicocokkan pada kriteria dibawah ini.

Tabel 1 Tabel Presentase Hasil Validasi

No	Skor	Kriteria Validitas
1.	85,01 – 100,00%	Sangat Valid
2.	70,01 – 85,00%	Cukup Valid
3.	50,01 – 70,00%	Kurang Valid
4.	01,00 – 50,00%	Tidak Valid

Sumber: Akbar (dalam Mufarikha, 2021)

b. Respon Peserta Didik

Menurut Arikunto (dalam Putri, 2021) terdapat lima tingkat dalam analisis data berupa angket yang mana setiap pernyataan diberi arti sebagai berikut.

- 1) SS = Sangat Setuju, diberi nilai 5
- 2) S = Setuju, diberi nilai 4
- 3) KS = Kurang Setuju, diberi nilai 3
- 4) TS = Tidak Setuju, diberi nilai 2
- 5) STS = Sangat Tidak Setuju, diberi nilai 1

$$\text{Presentase Peserta Didik} = \frac{(5xSS)+(4xS)+(3xKS)+(2xTS)+(1xSTS)}{(5x\sum n) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Ketentuan dalam pemberian arti menggunakan kriteria tingkat ketercapaian sebagai berikut.

Tabel 2 Tabel Presentase Respon Peserta Didik

No	Skor	Kriteria
1.	81% – 100%	Sangat Baik
2.	61% – 80%	Baik
3.	41% – 60%	Cukup Baik
4.	21% – 40%	Kurang Baik
5.	0% – 20%	Sangat Kurang Baik

Sumber: Arikunto (dalam Putri, 2021)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis yang dilakukan peneliti adalah analisis sebagai berikut.

1) Analisis Kebutuhan Siswa

Tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu agar dapat diketahui apa permasalahan yang terjadi saat proses belajar mengajar. Hal itu bertujuan untuk mencari solusi yang perlu digunakan sebagai obat dari permasalahan yang ada pada proses belajar mengajar.

Informasi yang didapatkan dari hasil wawancara adalah siswa menjadi sulit untuk menguasai salah satu materi pada muatan IPS yaitu materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Alasan siswa kesulitan memahami materi tersebut karena tidak ada keterlibatan siswa dalam proses belajar di kelas. Proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada siswa. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Hal itu membuat siswa menganggap bahwa materinya kurang menarik untuk di pelajari.

Pembahasan analisis kebutuhan siswa diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Smart Book* menjadi solusi untuk permasalahan yang terjadi saat proses belajar mengajar. Media *Smart Book* terlihat seperti buku pada umumnya namun ukurannya lebih besar dan dikemas dalam bentuk yang baru seperti menambahkan gambar-gambar penunjang materi. Isi materi dari media *Smart Book*



juga ditambahi agar siswa mendapatkan pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahui seperti menambahkan asal-usul kerajaan yang mana materi tersebut tidak dicantumkan pada buku tematik siswa.

2) Analisis Materi

Tujuan dari analisis materi adalah untuk menentukan materi yang dimasukkan pada media *Smart Book*. Peneliti memilih materi sejarah yang termuat dalam muatan IPS pada tema 5 “Pahlawanku” subtema 1 “Perjuangan Para Pahlawan”. Tahap ini peneliti melakukan identifikasi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang sesuai dengan kurikulum 2013 serta indikator yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Kompetensi dasar diambil dari muatan Ips yakni pada KD 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan atau Budha serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini dilingkungan daerah setempat. Sehingga indikatornya adalah 3.4.1 Menceritakan kembali perjuangan tokoh di zaman Hindu-Budha dan 3.4.2 Menyebutkan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu-Budha.

3) Penentuan tujuan pembelajaran

Penentuan tujuan didapatkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SD Muhammadiyah Gresik, yakni kurikulum 2013. Tujuan pembelajaran dapat dilihat dari indikator yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran pada kelas Tema 5, Subtema 1, pembelajaran 4 dan 5 adalah sebagai berikut:

a) Dengan mengamati gambar dan membaca teks pada media *Smart Book*, siswa mampu menceritakan kembali perjuangan tokoh kerajaan Hindu-Budha dengan tepat.

b) Dengan melihat gambar pada media *Smart Book*, siswa mampu menyebutkan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu-Budha dengan tepat.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini dilakukan peneliti dengan membuat susunan terhadap desain pengembangan media *Smart Book* menggunakan 2 langkah pengembangan dibawah ini.

1) Menyusun dan merancang media *Smart Book* sesuai dengan materi.

Tahap ini dilakukan peneliti dengan mencari materi apa saja yang akan dicantumkan pada media *Smart Book* sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Materi yang dicantumkan adalah Kerajaan Majapahit, Kerajaan Sriwijaya, Raja Balaputradewa, Gajah Mada, Candi Tikus, dan Candi Muara Takus. Akhir halaman media *Smart Book* diberikan soal latihan agar bisa tahu sejauh mana siswa memahami materi yang ada didalam media *Smart Book*.

2) Menyusun dan merancang media *Smart Book* di word.

Tahap ini dilakukan peneliti dengan membuat desain media *Smart Book* di word. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mendesain media *Smart Book* adalah sebagai berikut.

a) Menentukan ukuran media yang sesuai dengan keadaan nyata. Ukuran dari media ini adalah 37 cm x 24 cm dengan background berwarna kuning. Setelah penentuan ukuran media, langkah selanjutnya adalah membuat cover yang berisi judul media beserta gambar pendukung materi seperti gambar kerajaan dan raja nya.

b) Menyusun halaman kedua yang berisi mengenai materi Kerajaan Hindu dan disertai dengan gambar-gambar kerajaan, raja, serta peninggalannya.

c) Menyusun halaman ketiga yang berisi mengenai materi Kerajaan Budha dan disertai dengan gambar-gambar kerajaan, raja, serta peninggalannya.

d) Menyusun halaman keempat yang berisi soal latihan.

e) Menyusun halaman terakhir yang berisi kunci jawaban.

Desain media *Smart Book* yang sudah disusun di word kemudian diperlihatkan kepada validator ahli media untuk mengevaluasi hasil desain tersebut. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat saran yang harusnya diperbaiki oleh peneliti. Validator ahli media memberi saran agar ukuran gambarnya disesuaikan sehingga ukurannya bisa sama dan sejajar semua.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini dilakukan peneliti dengan mewujudkan desain media *Smart Book* menjadi produk nyata. Bahan yang digunakan peneliti untuk membuat media *Smart Book* adalah kertas karton berwarna kuning dan dilapisi kardus agar lebih tebal. Gambar yang dicantumkan dalam media *Smart Book* dibawahnya dilapisi *stereofom* agar terlihat lebih timbul.



Produk media yang sudah jadi kemudian divalidasi oleh 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi untuk mengetahui kevalidan media tersebut. Validator ahli media berasal dari dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik. Validator ahli materi berasal dari guru kelas IV SD Muhammadiyah Sidayu. Hasil validasi dari validator ahli media dan validator ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Validasi	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	Validasi Ahli Media 1	25	89,3%	Sangat Valid
2.	Validasi Ahli Media 2	24	87,5%	Sangat Valid
3.	Validasi Ahli Materi 1	14	87,5%	Sangat Valid
4.	Validasi Ahli Materi 2	14	87,5%	Sangat Valid

Menurut hasil validasi oleh 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi dapat diperoleh nilai akhir rata-rata hasil validasi dengan menjumlahkan hasil validasi dari validator I dan II kemudian dibagi dengan banyaknya validator ahli masing-masing ahli. Nilai akhir rata-rata hasil validasi media adalah sebesar 87,5% dan termasuk dalam kriteria sangat valid. Nilai akhir rata-rata hasil validasi materi adalah sebesar 87,5% dan termasuk dalam kriteria sangat valid.

Berikut ini komentar dan saran yang diberikan setelah dilakukan validasi oleh 4 validator.

Tabel 4 Revisi Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Komentar dan Saran
Validator II Ahli Media	Sebaiknya bahan yang digunakan dalam media <i>Smart Book</i> dicetak menggunakan bahan yang lebih bagus dan tahan air.
Validator I Ahli Materi	Penggunaan ejaan dan tanda baca kurang sempurna.
Validator II Ahli Materi	Media <i>Smart Book</i> sudah cukup berorientasi pada siswa.

Perbaikan media sesuai komentar dan saran dari validator ahli media dan ahli materi dilakukan jika perolehan hasil persentase <70%.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan peneliti dengan melakukan uji coba terhadap siswa dan menerapkan media *Smart Book* pada situasi yang nyata, yaitu di kelas IV. Uji coba dilakukan melalui proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar berlangsung dengan menyenangkan. Hal itu dapat dilihat dari respon siswa yang antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media *Smart Book* ini. Proses belajar mengajar menggunakan media *Smart Book* dapat membuat siswa menjadi semangat belajar. Hal itu dapat dilihat dari angket respon peserta didik yang diisi oleh siswa. Salah satu pernyataan dalam angket respon peserta didik adalah media yang digunakan membuat semangat belajar. Seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah setuju dengan pernyataan tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media *Smart Book* ini dapat membuat siswa semangat belajar.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini, peneliti melakukan evaluasi kualitas media untuk melihat apakah media *Smart Book* yang dikembangkan sesuai yang diharapkan atau tidak. Evaluasi yang dilakukan yakni dengan menyebarkan angket respon peserta didik untuk mengetahui kualitas media. Hasil akhir dari



perhitungan angket respon peserta didik adalah sebesar 88%. Hasil yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat baik.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan Rayanto (dalam Krisdiana et al., 2021) yakni analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 Desember 2022 yang bertempat di SD Muhammadiyah Sidayu. Pengembangan ini menghasilkan produk media *Smart Book* pada materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia untuk siswa kelas IV SD. Hadirnya media *Smart Book* diharapkan dapat menambah pengetahuan terkait dengan materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, meningkatkan pemahaman, serta menambah semangat siswa dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya itu, media *Smart Book* juga dapat dijadikan sebagai inovasi dan variasi guru ketika proses belajar mengajar kepada peserta didik kedepannya.

Media *Smart Book* divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli media dan validator ahli materi sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validasi media digunakan untuk mengetahui apakah media tersebut dapat dikatakan valid atau tidak. Hasil validasi I ahli media mendapatkan skor sebesar 89,3% dan hasil validasi II ahli media mendapatkan skor sebesar 85,7%. Hasil rata-rata validasi I dan II ahli materi mendapatkan skor sebesar 87,5%. Berdasarkan perolehan skor dari 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi maka media *Smart Book* termasuk dalam kriteria sangat valid (Akbar dalam Mufarikha, 2021), artinya media *Smart Book* layak untuk diujicobakan.

Hasil angket respon peserta didik yang disebarakan pada tahap evaluasi bertujuan untuk melihat kualitas media pembelajaran. Perhitungan hasil angket respon peserta didik mencapai skor 88% dan termasuk dalam kriteria sangat baik (Arikunto dalam Putri, 2021) .

4. SIMPULAN

Penelitian pengembangan media *Smart Book* diperoleh hasil akhir dari validasi ahli media dan ahli materi sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil angket respon peserta didik mencapai skor 88% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Media pembelajaran *Smart Book* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dalam segi kevalidan media dan materi sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JTIEE*, 2(1).
- Alfina, S., Huda, C., & Ariyanto, P. (2022). Penerapan Media Buku Pintar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Tema 3 Sub Tema 1 di SD Negeri 4 Klambu. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1(2).
- Anggraini, L. P., & Sunarti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Flanel Pintar (Buflapin). *Jurnal PGSD Indonesia*, 7(1).
- Argarini, D. F., Yazidah, N. I., & Kurniawati, A. (2019). Pengembangan Smart Book Materi Geometri untuk Siswa SMP Berbasis Konstruktivisme. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2).
- Guswika, H., Suhadi, & Indriwati, S. E. (2018). Pengembangan Media Penyuluhan Berupa Buku Pintar Tumbuhan Obat. *Jurnal Pendidikan*, 2(12).
- Krisdiana, Iriyanto, T., & Astuti, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Book untuk Menunjang Aktivitas Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Program Studi PGRA*, 7(2).
- Mariantini, L. (2022). Media Buku Pintar Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dasar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3).
- Marzuki, I. (2020). Mengukur Keterampilan Berfikir Kritis Peserta Didik Terhadap Isue-Isue Sosial Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi (Studi Evaluasi pada Peserta Didik Kelas IV SD



Muhammadiyah Manyar). *Didaktika*, 26(2).

Novita, D., Sukmana, E., & Martini, A. (2022). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Pada Materi Tokoh Yang Berpengaruh Pada Kerajaan Hindu Buddha. *Jurnal Sebelas April Elementary Education (SAFE)*, 1(2).

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01).

Rahmawati, E., Harahap, N. B., Maswariyah, Agara, Li. R., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).

Umam, N. K. (2022). Pengaruh Kebiasaan Menulis Menggunakan Kata Baku di Medi Sosial Terhadap Keterampilan Menulis Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2).