



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 3, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/06/2024
 Reviewed : 02/07/2024
 Accepted : 10/07/2024
 Published : 12/07/2024

**Aulia Elvina
 Paramesti¹
 Triman Juniarso²
 Amelia Widya
 Hanindita³**

PENGARUH MEDIA SMARTBOOK TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Abstrak

Di kelas V SD, penelitian tertulis dengan teknik kuantitatif mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran Smartbook pada hasil belajar siswa tentang sistem pencernaan pada manusia. Peneliti ini termasuk dalam jenis penelitian desain kuasi eksperimen dimana terdapat kelompok pembandingan pretest-posttest yang sesuai. Pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan lingkungan kelas menjadi lebih dinamis serta produktif dengan bantuan Media Pembelajaran Smartbook ini. Tujuan pembelajaran dapat didukung oleh lingkungan belajar tersebut, diwujudkan dalam bentuk pemahaman mata pelajaran di kelas sains. Kelas V-A berjumlah 21 siswa ialah kelas eksperimen, serta kelas V-B berjumlah 21 siswa ialah kelas kontrol pada sampel penelitian tertulis. Tes (pretest dan posttest) ialah metode pengumpulan data dipakai dalam penelitian tertulis. Dengan alat SPSS versi 21, uji-t ialah pendekatan analisis data dipakai dalam studi tertulis. Hasil penelitian tertulis memperlihatkan Media Smartbook adanya pengaruh terhadap hasil belajar IPA Kelas V. Hasil uji-t, khususnya sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, memperlihatkan hal ini. Saat memeriksa landasan pengambilan keputusan, $0,000 < 0,05$. Dalam menarik kesimpulan dari studi tertulis, adanya pengaruh Media Smartbook pada Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.

Kata Kunci: Media Smartbook, Hasil Belajar

Abstract

In fifth grade elementary school, written research using quantitative techniques determined the effect of Smartbook learning media on student learning outcomes about the human digestive system. This researcher is included in the type of quasi-experimental design research where there is an appropriate pretest-posttest comparison group. Learning can be more fun and the classroom environment more dynamic and productive with the help of this Smartbook Learning Media. Learning objectives can be supported by the learning environment, manifested in the form of understanding subjects in science classes. Class V-A with 21 students is the experimental class, and class V-B with 21 students is the control class for the written research sample. Tests (pretest and posttest) are data collection methods used in written research. With the SPSS version 21 tool, the t-test is a data analysis approach used in written studies. The results of written research show that Smartbook Media has an influence on Class V science learning outcomes. The results of the t-test, especially sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$, show this. When examining the basis for decision making, $0.000 < 0.05$. In drawing conclusions from the written study, there is an influence of Smartbook Media on Science Learning Outcomes in Human Digestive System Material in Class V of SDN Kepuh Kuncian 1 Waru

Keywords: Smartbook Media, Learning Results

PENDAHULUAN

Globalisasi menjadikan diperlukannya sumber daya manusia yang berkaliiber tinggi dalam dunia pendidikan. Kepribadian awal setiap orang terbentuk pada masa bersekolah.

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
 email: paramesti27@gmail.com

Pendidikan diartikan suatu proses yang membantu siswa berkembang sehingga dapat memanfaatkan kemampuan, potensi, dan kecakapan hidupnya. Hal itu juga memberi mereka pengetahuan yang mereka butuhkan untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Dalam kemajuan yang semakin canggih, peningkatan standar pendidikan sangatlah penting. Sumber daya guru yang kompeten dan siap untuk mengambil peran profesional di sekolah dan masyarakat diperlukan untuk menyediakan pendidikan berkualitas tinggi. Pendidikan fungsinya sebagai landasan bagi perkembangan awal kepribadian seseorang pada tingkat sekolah dasar. Instruktur harus memberi siswanya disposisi, bakat, dan pengetahuan dasar yang diperlukan untuk persiapan tingkat yang lebih tinggi.

Perubahan perilaku yang mengikuti proses pembelajaran disebut dengan hasil belajar dalam pendidikan. Dengan strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa berpotensi mendidik dan mempengaruhi perilaku mereka. Sebab hasil belajar mewakili apa yang telah dicapai siswa setelah menyelesaikan kegiatan belajar mengajar, maka hasil belajar diartikan cerminan penilaian keberhasilan kegiatan pembelajaran dan diartikan indikator keberhasilan sangat penting baik bagi guru ataupun siswa.

Dalam upaya perubahan sistem pendidikan dan pembelajaran yang sedang mengalami pembaharuan, bidang pembelajaran mengalami perkembangan. Sistem pembelajaran dan pendidikan selalu berkembang. Melalui pemanfaatan fasilitas yang ada, metode kerja kreatif, dan sikap positif terhadap kegiatan pendidikan dilaksanakan, inisiatif reformasi ini tujuannya untuk meningkatkan kualitas tenaga kependidikan dengan pengetahuan, kemampuan, serta keterampilan.

Bidang media pendidikan ialah satu diantara terobosan tersebut. Pengembangan media pembelajaran terus dilaksanakan. Guru bertanggung jawab atas materi pembelajaran. Untuk mencapai maksud dan tujuan pembelajaran di kelas, guru harus mampu membuat materi pembelajaran serta memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang media pembelajaran.

Pada proses belajar mengajar, media memiliki peranan sangat penting. Guru dapat dengannya sebagai alat, namun siswa juga dapat dengannya untuk lebih memahami konten yang mereka pelajari. Alat yang memungkinkan siswa memberikan umpan balik akan membantu meningkatkan efektivitas penyerapan pemahamannya serta hendak mempengaruhi hasil belajarnya. Media yang dapat memperlihatkan pemahaman siswa terhadap isi pelajaran diperlukan untuk pembelajaran aktif.

Media smartbook yakni sebuah buku memiliki bagian foto yang menarik. Gambar dengan banyak kondisi autentik yakni gambar yang dapat mewakili skenario serupa dengan melihat gambar aslinya dapat fungsinya sebagai alat pengajaran yang efektif. Mudah dimengerti: komposisi gambar harus sedemikian rupa sehingga poin-poin penting terlihat jelas.

Hal itu terbukti dengan penelitian dilaksanakan oleh Marintini, dkk (2022) dalam judul "Media Smartbook Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Siswa". Penelitian tertulis tujuannya mengetahui pengaruh penggunaan media smartbook pada pembelajaran peserta didik di kelas V SDN Sindanghurip Kecamatan Salawu Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian tertulis dengan pre eksperimen dengan desain one group pretest and posttest. Teknik pengambilan sampel penelitian tertulis yakni Non Probability Sampling yakni sampling jenuh dalam sampel sejumlah 21 siswa. SDN Sindanghurip Kecamatan Salawu diartikan tempat penelitian dilaksanakan. Ujian tertulis bergaya esai fungsinya sebagai alat pengujian. Berdasarkan temuan penelitian, rata-rata skor pretest ialah 50,79, dan rata-rata skor posttest ialah 78,50. Perhitungan uji t menghasilkan $t_{hitung} = 11,51$ dengan $t_{tabel} = 2,08596$. Sebab $t_{hitung} = 11,51$ ada di luar daerah penerimaan H_0 , maka H_0 diterima serta H_0 ditolak. Oleh sebab itu menyimpulkan khususnya pada siswa kelas V SDN Sindanghurip, penggunaan media smartbook dapat mempengaruhi kemampuan anak sekolah dasar dalam menyelesaikan soal aritmatika materi datar yang menitikberatkan pada kapasitas kognitif siswa.

Peneliti memberikan banyak pendekatan dalam menanggapi permasalahan ini guna memecahkannya dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Media yang terdapat pada smartbook diartikan media yang mempunyai kekuatan untuk menggugah minat siswa. Penelitian Emiliana & Alfiansyah (2023) memperlihatkan hal tersebut; mendapatkan hasil validasi akhir dari ahli media serta ahli materi yakni 87,5% sehingga masuk pada kategori "Sangat Valid". Skor sebesar 88% diperoleh dari angket respon siswa memenuhi standar

“Sangat Baik”. Materi pembelajaran yang dibuat pada Smartbook telah memenuhi persyaratan validitas media dan materi sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan.

Menurut uraian tersebut, Hasil belajar yang yakni keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik dan diwujudkan dalam bentuk nilai-nilai numerik yang diperoleh siswa, diharapkan sesuai dengan kriteria kompetensi ataupun kemampuan harus dicapai siswa sesudah mengikuti suatu proses belajar mengajar. Mengetahui sejauh mana penggunaan media smartbook mempengaruhi hasil belajar siswa, peneliti melakukan penelitian tertulis. Oleh sebab itu peneliti memilih judul “Pengaruh Media Smartbook Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian tertulis yakni kuantitatif. Penelitian tertulis dengan desain penelitian “Quasi Experimental Design” dengan desain berbentuk Matching Pretest - Posttest Control Group Design dalam suatu macam perlakuan. Dalam Matching Pre-test Post-test Control Group Design terdapat dua kelas terpilih secara langsung, kemudian diberikan pretest mengetahui keadaan awal, adakah suatu perbedaan antara dua kelas tersebut (Ley, 2002).

Tabel 1. pre test-post test control group design

Kelompok	Pretest	Kelompok	Posttest
E	0 ₁	X ₁	0 ₂
K	0 ₃	X ₂	0 ₄

Keterangan :

- E : Kelompok Eksperimen
- K : Kelompok Kontrol
- 0₁: Pre-Test Kelas Eksperimen
- 0₃ : Pre-Test Kelas Kontrol
- X₁ : Mendapat Perlakuan
- X₂ : Tidak Mendapat Perlakuan
- 0₂ : Post-Test Kelompok Eksperimen
- 0₄ : Post-Test Kelompok Kontrol.

Populasi menurut Sugiyono dalam Sari et, al (2023) yakni suatu wilayah terdiri atas benda-benda ataupun subjek yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti serta diambil kesimpulannya berdasarkan atribut dan ciri tertentu. Siswa sekolah dasar di kelas lima menjadi populasi penelitian tertulis.

Penelitian tertulis menetapkan sampelnya ialah siswa sekolah dasar kelas V A dan B sebab sampel ialah sebagian dari populasi yang dijadikan sumber penelitian. Metode pengambilan sampel ialah metode pengambilan sampel. Pengambilan sampel purposif, dengan modifikasi khusus untuk memfasilitasi visualisasi dampak perlakuan pada kedua kelas, ialah strategi pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian tertulis.

Metode pengumpulan data mempunyai tujuan dalam tes, kuis, dan instrumen lain dipakai dalam mengukur sebuah keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, ataupun bakat seseorang ataupun suatu kelompok digunakan untuk menentukan ada tidaknya serta sejauh mana kemampuan objek yang diselidiki. Sebab tes ini berbentuk esai, maka jawabannya harus disiapkan oleh peserta tes, bukan oleh orang yang membuat pertanyaan. Pertanyaan gaya esai hanya mengajukan pertanyaan ataupun memberikan tugas, dan tanggapan peserta harus dipertimbangkan dengan baik. Penilaian diberikan sebagai gambaran dalam memastikan tujuan pembelajaran.

Dengan memanfaatkan metode analisis data statistik dalam studi tertulis dengan software SPSS versi 21. Gunakan analisis statistik dan uji T dalam menguji hipotesis. Sebelum dilaksanakan uji t sampel akan diuji homogenitas dan normalitas, serta bila seluruh syarat

terpenuhi maka hendak diuji t dengan software SPSS versi 21. Uji-t sampel independen yakni rumus uji-t yang diterapkan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut hasil penelitian dilaksanakan di SDN Kepuh Kunci 1 Waru dengan materi sistem pencernaan manusia pada dua kelas yakni kelas V-A sebagai kelas eksperimen dengan kelas V-B sebagai kelas kontrol peneliti bisa mendapatkan data yang benar dalam pembelajarannya. Hasil pretest dengan posttest dipakai dalam mengumpulkan data. Penilaian terdiri atas 20 pertanyaan deskriptif ini dimaksudkan dalam mengukur dan mengidentifikasi tujuan pembelajaran selama proses pendidikan.

Kelas eksperimen berjumlah 21 siswa mendapatkan nilai total 1710 ataupun nilai rata-rata 81,42 menurut data, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai 1615 ataupun nilai rata-rata 76,5. Data akan diolah dan diuji sesuai dengan uji normalitas serta homogenitas yang dilanjutkan pada uji t. Mengetahui validitas alat ukur yang dipakai dalam penelitian tertulis, harus dilaksanakan uji validasi sebelum melanjutkan ke tahap tes.

1. Uji Validitas

Uji validasi pada penelitian tertulis yakni uji validasi rancangan pelaksanaan pembelajaran, media pelajaran dan instrument tes hasil belajar yang telah divalidasi ke para ahli validasi yakni Dosen Universitas PGRI Adi Buana dan Guru kelas yang berada di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru dengan hasil validasi dinyatakan valid serta dijadikan sebagai instrument dalam penelitian.

2. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas ialah mengevaluasi kualitas dan kesesuaian data guna mengetahui data tersebut terdistribusi secara teratur ataupun tidak. Hasil pretest dan posttest memberikan bukti akan hal tersebut. Data pretest dan posttest Shapiro-Wilk yang dipakai dalam menghasilkan hasil uji normalitas diubah menjadi himpunan yang berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dianalisis dalam taraf signifikansi > 0,05. Sebaliknya bila nilai signifikannya < 0,05 sehingga data dikatakan berdistribusi secara tidak normal. Normalisasi ialah transformasi yang dapat diterapkan pada data. Tabel tersebut memperlihatkan hasil pengujian normalitas penelitian dilaksanakan dengan software SPSS 21 pada kelas eksperimen serta kontrol.

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar IPA	Pre-Test <u>Eksperimen</u>	.176	21	.089	.943	21	.255
	Post-Test <u>Eksperimen</u>	.227	21	.006	.912	21	.059
	Pre-Test <u>Kontrol</u>	.238	21	.003	.935	21	.176
	Post-Test <u>Kontrol</u>	.191	21	.044	.947	21	.293

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dipakai dalam menilai seragam ataupun tidaknya sampel dari populasi yang sama dan homogen ataupun tidaknya data. Bila nilai signifikansi menurut mean lebih besar dari 0,005 sehingga pada data penelitian dianggap homogen; namun bila nilai menurut mean kurang dari 0,005 sehingga pada data dianggap tidak homogen. Hal itulah yang menjadi dasar ataupun pedoman pengambil keputusan dalam uji homogenitas. Tabel tersebut memperlihatkan hasil pengujian normalitas penelitian yang dilaksanakan dengan software SPSS 21 pada kelas eksperimen serta kontrol.

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1.305	1	40	.260
Based on Median	.735	1	40	.396
Hasil Belajar IPA Based on Median and with adjusted df	.735	1	32.748	.397
Based on trimmed mean	1.265	1	40	.267

Menurut Tabel pengujian mengetahui bila signifikan $> 0,5$ sehingga pada data dinyatakan homogen, serta bila hasil perhitungan $< 0,05$ sehingga pada data dinyatakan tidak homogen nilai signifikan dari based on mean yakni 0,260 diartikan nilai signifikan pada based on mean $> 0,005$, sehingga menyimpulkan data tersebut dinyatakan homogen (sama).

4. Uji Hipotesis

Uji Independent Sample t-test dilaksanakan dalam meninjau ada ataupun tidaknya perbedaan dalam hasil post-test siswa dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian hipotesis ini berbantuan IBM SPSS Statistics 21 for windows dengan analisis Independent Sample t-test. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji Independent Sample t-test yakni ketika sig. (2-tailed) $< 0,005$ sehingga H_0 ditolak, H_a diterima sedangkan bila nilai sig. (2-tailed) $> 0,005$ sehingga H_0 diterima, H_a ditolak.

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Equal variances assumed	1.305	.260	2.332	40	.000	4.524	1.940	.603	8.445	
hasil_belajar Equal variances not assumed			2.332	36.794	.000	4.524	1.940	.592	8.456	

Menurut tabel pengujian mengetahui nilai sig. (2-tailed) dari equal variances dan equal variances not assumed sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dengan hasil 0,000. Dari penjabaran tabel tersebut menyimpulkan hasil uji hipotesis H_0 ditolak, H_a diterima, diartikan ada perbedaan signifikan dalam kelas eksperimen serta kelas kontrol dalam pengaruh media Smartbook pada hasil belajar IPA materi sistem pencernaan manusia kelas 5 SDN Kepuh Kiriman 1 Waru

Pembahasan

Menurut hasil pengamatan terkait dengan media Smartbook di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru, didapatkan hasil proses pembelajaran berlangsung dengan kondusif walaupun ada sejumlah peserta didik kurang fokus ketika pembelajaran sedang berlangsung. Data penelitian tertulis dilaksanakan dengan memberikan nilai pre-test dengan nilai post-test, penelitian tertulis dilaksanakan dalam media Smartbook pada kelas eksperimen serta media poster untuk kelas kontrol kemudian nilai didapat tersebut diolah dalam mengetahui pengaruh media Smartbook terhadap hasil belajar IPA dalam materi sistem pencernaan manusia peserta didik kelas V SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Penelitian tertulis dengan uji prasyarat, yakni terdiri uji normalitas serta uji homogenitas berikutnya hendak diuji hipotesis. Dari hasil uji normalitas dengan uji homogenitas pada IBM SPSS Statistics 21 for windows pada tabel 4.2, 4.3, serta 4.4 telah

dinyatakan data berdistribusi normal serta homogen, maka uji prasyarat pada penelitian tertulis sudah terpenuhi.

Media Smartbook ini membantu guru serta mempermudah guru menyampaikan suatu materi serta menciptakan kondisi pada pembelajaran aktif serta efektif, hal itu diperkuat dari penelitian relevan pada hasil penelitian yang memperlihatkan bawasannya media Smartbook bisa meningkatkan suatu hasil belajar siswa pada Pengaruh Pembelajaran dengan Augmented Reality Smartbook terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA pada Siswa SDN 2 Waluyo Kecamatan Buluspesantren dilaksanakan oleh Marsono et al., (2021) pembelajaran dengan smartbook augmented reality dapat meningkatkan minat belajar siswa serta menjadikannya lebih menyenangkan, berhasil, efisien, serta bermakna, dalam hasil $\text{Sig} = 0,000 < \alpha = 0,050$ mendukung pernyataan tersebut. Ditunjukkan dengan nilai $\text{Sig} = 0,000 < \alpha = 0,050$ maka siswa kelas VI SD N 2 Waluyo Kecamatan Bulus Pesantren mempunyai hasil belajar IPA mengenai tata surya yang jauh lebih baik bila dengan smartbook augmented reality. Bagi siswa kelas VI SD N 2 Waluyo Kecamatan Bulus Pesantren, penggunaan Smartbook augmented reality memberikan dampak besar terhadap minat dan hasil belajar sains serta teknologi dengan mengacu pada tata surya.

Hasil lain yang memperlihatkan bawasannya terdapat hasil belajar dari media Smartbook dalam hasil belajar dapat ditinjau dari 4 penelitian relevan terdahulu yang ada pada bab 2 penelitian tertulis seperti penelitian dilaksanakan oleh Oktaviani. (2022), Nurlela. (2021), Mulyani et al., (2022), Emiliana & Alfiansyah (2023). Pendapat lain dari peneliti yang relevan terhadap hasil belajar dari media Smartbook yang diteliti oleh Ariyanto et al., (2023) menyatakan hasil t hitung $>$ t tabel, maka dari itu H_0 ditolak, H_a diterima, menyimpulkan hasil belajar sebelum pretest serta sesudah posttest dengan media smartbook tidak sama, diartikan adanya pengaruh positif dalam penggunaan media pada siswa kelas IV SD N 4 Klambu.

Media Smartbook yakni media cetak yang berbentuk buku dipakai dalam membantu kegiatan pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menyerap materi yang diberikan guru, maka media yang terbentuk secara mencolok ketika dibuka akan tampak seperti benda yang tampak dari sebuah buku. Menurut Krisdiana et al., (2021) Efektivitas, efisiensi, dan estetika menjadikan bahan pembelajaran Smartbook sangat layak untuk digunakan. Tema yang dipakai yakni satu-satunya tema yang termasuk dalam materi pembelajaran Smartbook yang tersedia. Sebagaimana dikemukakan oleh Naafilah (2023), media smartbook mempunyai kekuatan dalam mempengaruhi dari hasil belajar siswa dengan mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan semangat dan motivasi yang lebih besar. Kesimpulan: Materi pendidikan yang terdapat pada Smartbook mempunyai potensi menarik minat siswa sehingga akan meningkatkan hasil belajar. Hal itu juga dapat memudahkan pemahaman siswa pada materi pelajaran dan menumbuhkan lingkungan belajar yang inovatif, dinamis, dan aktif. Penggunaan media Smartbook bisa meningkatkan dalam hasil belajar siswa yang mendukung hal itu.

Faktor lain yang memengaruhi keberhasilan hipotesis seperti faktor dari pendukung sekolah dengan akreditasi A dan guru-guru yang bersignifikan serta lingkungan sekolah yang mendukung seperti nyaman dan juga menyenangkan. Faktor lain yakni media Smartbook yang dikemas dengan baik sebagai pendukung selama proses pembelajaran, sarana dan prasarana juga mendukung keberhasilan dari hipotesis.

Menurut dengan paparan di atas maka media Smartbook bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media Smartbook juga bisa membantu peserta didik memahami materi. Maka dari itu penggunaan media Smartbook memberikan pengaruh dalam hasil belajar siswa kelas V materi sistem pencernaan manusia di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih atas seluruh saran dan bantuan diterima selama melaksanakan penelitian. Penelitian tertulis tidak mungkin selesai tepat waktu ataupun menghasilkan hasil yang sesuai tanpa arahan dari supervisor saya dan dorongan dari orang-orang yang saya cintai. Penulisan penelitian kini didorong oleh setiap insentif, ide, dan proposal yang diberikan. Penelitian berbasis tulisan diharapkan memberikan suatu manfaat beserta memberikan kontribusi signifikan pada kemajuan ilmu pengetahuan.

SIMPULAN

Menurut hasil analisis data, menyimpulkan “Terdapat Pengaruh Media Smartbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru”. Media Smartbook memberikan pengaruh dalam hasil belajar peserta didik, hal itu terbukti adanya hasil nilai didapatkan dari posttest.

DAFTAR PUSTAKA

- Krisdiana, (2021). Pengembangan media pembelajaran smartbook untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Program Studi PGRA*, 7, 123–141. <https://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/829>
- Emiliana, I. W., & Alfiansyah, I. (2023). Pengembangan Media Smartbook Pada Materi Kerajaan Hindu-Budha Di Indonesia Untuk Siswa Kelas. 3(3), 489–496. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i03.1523>
- Ley. (2002). Desain Penelitian 46–61. <https://eprints.uny.ac.id/23571/4/4%20BAB%203.pdf>
- Marsono et al., (2021). Pengaruh Pembelajaran Dengan Augmented Reality Smartbook terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA pada Siswa SDN 2 Waluyo Kecamatan Buluspesantren. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 5, 3463–3469. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1420/1239>
- Mulyani et al., (2022). Pengaruh Media Smartbook Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 106–115. <https://doi.org/10.31980/caxra.v2i2.2039>
- Naafilah. (2023). Pengaruh Edukasi Melalui Media Smartbook Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Tentang Tbc Di Kota Cimahi. <https://jurnal.polkesban.ac.id/index.php/jks/article/view/1004>
- Nurlela, N. (2021). Pengembangan Smartbook Berbasis Informasi And Communication Teknologi Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SD Negeri 02 Cisampih Lebak-Banten. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(November), 1627–1642. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/8352>
- Oktaviani et al., (2022). PESBOOK: Permainan Edukatif Smartbook sebagai Media Stimulasi Motorik Halus Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(3), 335–342. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.387>