

Inovasi Media Smart Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar

Azelya Zahra Heriadi (1), Mawar Sari (2), Arza Ratu Zahra (3), Azhura Usma (4), Maqfira (5), Monica Willyananda (6), Muthia Hakiki (7), Najwa Shifa (8), Nadyra Syerelia (9), Niemaz Asmarani Ningtyas (10), Roslinda (11), Risky Anjaini (12), Sekar Anggraini (13), Selly Aprillia Ningsih (14), Yulia Cahyani (15)

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

azelyazahraheriadi@gmail.com (1), mawarsari@umsu.ac.id (2), Arzaratuzahra@gmail.com (3), azhrusm14@gmail.com (4), maqviradelisa@gmail.com (5), monicawillyanandaa@gmail.com (6), kiki3636999@gmail.com (7), najwashifa61@gmail.com (8), ndrsyerelia@gmail.com (9), niemazningtyas2@gmail.com (10), lnupasaman059@gmail.com (11), riskyjanjaini279@gmail.com (12), sekaranggraini183@gmail.com (13), sellyaprillianingsih25@gmail.com (14), yuliacahyani62@gmail.com (15)

ABSTRAK

Inovasi dalam pembelajaran merupakan elemen penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam menghadapi tantangan era digital. Media pembelajaran seperti *smart book* menawarkan solusi yang dapat meningkatkan antusiasme, pemahaman, interaktivitas, dan kerja sama siswa. *Smart book* berfungsi tidak hanya sebagai pengantar informasi, tetapi juga sebagai media interaktif dengan fitur seperti kuis, simulasi, dan animasi yang mendukung pembelajaran aktif. Namun, dalam penerapan media pembelajaran digital terdapat beberapa tantangan salah satunya adalah ketiadaan pelatihan tentang cara penggunaan teknologi untuk pembelajaran, dan kurangnya penerapan media digital dalam pembelajaran. Maka disini peneliti akan membahas tentang manfaat menggunakan media pembelajaran *smart book* dan hasil dari menggunakan media pembelajaran *smart book*, tujuan peneliti menulis karya ilmiah ini agar dapat menjadi acuan bagi pembaca untuk menerapkan media *smart book* dalam proses pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *smart book* pada pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran PENJAS, dapat mendukung pengembangan aspek kognitif, motorik, sosial, dan emosional siswa. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan, sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *smart book* direkomendasikan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru diharapkan mampu memanfaatkan media digital dalam pembelajaran, didukung oleh pelatihan teknologi yang relevan bagi guru dan siswa.

Kata Kunci: inovasi pembelajaran, *Smart Book*, media pembelajaran, era digital, sekolah dasar

ABSTRACT

Innovation in learning is an important element to improve the quality of education, especially in facing the challenges of the digital era. Learning media such as smart books offer solutions that can increase student enthusiasm, understanding, interactivity, and cooperation. Smart books function not only as a delivery of information, but also as interactive media with features such as quizzes, simulations, and animations that support active learning. However, in the application of digital learning media there are several challenges, one of which is the absence of training on how to use technology for learning, and the lack of application of digital media in learning. So here the researcher will discuss the benefits of using smart book learning media and the results of using smart book learning media, the purpose of the researcher in writing this scientific paper is so that it can be a reference for readers to apply smart book media in the learning process as an effort to increase student learning activity. Research shows that the use of smart books in learning in elementary schools, especially in PENJAS subjects, can support the development of students' cognitive, motor, social, and emotional aspects. This media provides a more concrete and enjoyable learning experience, so that students are more interested and active in learning. Thus, the use of smart books is recommended as an effective learning aid to improve the quality of education. Teachers are expected to be able to utilize digital media in learning, supported by relevant technology training for teachers and students.

Keywords: learning innovation, Smart Book, learning media, digital era, elementary school

Zahra H A, Sari M, Ratu Zahra A, Usma A, Maqfira, Willynanda M, Hakiki M, Shifa N, Syrelia N, Asmarani N N, Roslinda, Anjani R, Anggraini S, Aprillia N S, Cahyani Y : Inovasi Media Smart Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dewasa ini siswa lebih sering menggunakan teknologi untuk bermain game digital, dan cenderung mudah mengingat hal-hal yang mereka senangi dari game. Maka dalam aktivitas pembelajaran di sekolah, cara guru mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa agar siswa mendapatkan dan mengingat ilmu pengetahuan dengan baik adalah harus melakukan pemilihan metode, model, strategi, pendekatan dan penggunaan media yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sekaligus sesuai dengan kebutuhan siswa mengikuti zaman era digital. Oleh karena itu disini peneliti memberikan ide inovasi media pembelajaran berbasis digital yang bernama *smart book*. Sebelum peneliti menjabarkan lebih lanjut berikut beberapa permasalahan seputar pemahaman siswa tentang belajar menggunakan teknologi, yang pertama belum tersedianya edukasi cara penggunaan teknologi yang benar untuk pembelajaran di sekolah dan yang kedua kurangnya penerapan pembelajaran menggunakan media digital melalui *handphone*. Maka disini peneliti akan membahas tentang permasalahan kurangnya penerapan pembelajaran menggunakan media digital yaitu melalui *handphone*, hal ini dapat terjadi dikarenakan belum tersedianya edukasi cara penggunaan teknologi yang benar untuk pembelajaran di sekolah. Tujuan peneliti menulis karya ilmiah ini ialah sebagai acuan kepada pembaca agar menerapkan media *smart book* dalam proses pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Manfaat dari penggunaan *smart book* ini ialah meningkatkan keaktifan belajar siswa serta meningkatkan daya ingat siswa dalam pembelajaran.

2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penelitian dengan judul Inovasi Media Smart Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar.dapat dilaksanakan.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendapatkan hasil penelitian dari judul Inovasi Media Smart Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar..

4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengaplikasikan hasil penelitian dengan judul Inovasi Media Smart Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar. kepada masyarakat , dan dunia Pendidikan serta menjadi literature bagi peneliti selanjutnya.

II. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian literatur review yang menggunakan sumber informasi yang diperoleh dari internet berupa tinjauan literatur pada jurnal nasional. Metode penelitian ini dilakukan dengan meneliti artikel-artikel yang relevan dengan judul dan topik penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu, peneliti juga menelusuri beberapa sumber jaringan internet yang terpercaya untuk mendapatkan referensi kosakata.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan menggunakan metode literatur review dari beberapa artikel yang relevan dengan judul dan topik, maka peneliti menemukan beberapa informasi yang dijadikan acuan untuk penulisan jurnal ini yaitu sebagai berikut :

Zahra H A, Sari M, Ratu Zahra A, Usma A, Maqfira, Willynanda M, Hakiki M, Shifa N, Syerelia N, Asmarani N N, Roslinda, Anjani R, Anggraini S, Aprillia N S, Cahyani Y : Inovasi Media Smart Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar

Peneliti	Judul	Temuan
Ambarwati, D., dkk (2022).	Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital	Inovasi merupakan suatu proses yang akan terus terjadi karena melibatkan beberapa faktor yang berasal dari dalam diri manusia atau dari luar diri manusia. Faktor dari dalam diri manusia berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Faktor dari luar diri manusia berkaitan dengan perubahan yang terjadi pada lingkungan manusia. Interaksi kedua faktor tersebut menyebabkan adanya inovasi yang terus berlangsung. Inovasi juga berkaitan dengan modernisasi, dimana modernisasi dapat terwujud dari kemunculan inovasi pada masyarakat, baik di bidang ekonomi, politik, pendidikan, kesehatan, dan ilmu pengetahuan serta teknologi.
Anggrini, R. P., dkk (2024).	Inovasi Media Pembelajaran IPA Smart Book sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa dalam Belajar di MTS Tarbiyah Islamiyah Desa Kedemangan.	Smart Book adalah media pembelajaran inovatif yang dikembangkan untuk meningkatkan kognisi siswa kelas 7 dalam program pengabdian mahasiswa di MTS Tarbiyah Islamiyah Desa Kademangan, Kabupaten Muaro Jambi. Program pengabdian ini meliputi pembuatan Smart Book, implementasi media di kelas, sosialisasi penggunaan, serta kegiatan pembelajaran berkelanjutan. Media pembelajaran Smart Book diterapkan di kelas sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, dilanjutkan dengan kuis sebagai evaluasi pemahaman siswa. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan antusiasme dan interaktivitas siswa dalam proses pembelajaran, serta kemampuan kerja sama antar siswa yang semakin baik. Awalnya, beberapa siswa kurang berkolaborasi, namun seiring waktu mereka mulai aktif dan saling berinteraksi dalam tim. Keberhasilan program ini mendorong pengembangan lebih lanjut oleh guru di MTS Tarbiyah Islamiyah, serta kemungkinan penerapannya di kelas lain. Program ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih semangat dalam belajar dan memahami materi dengan lebih mudah.
Emiliana, I. W., & Alfiansyah, I. (2023)	Pengembangan Media Smart Book Pada Materi Kerajaan Hindu-Budha Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sd	Media smartbook adalah Media pembelajaran berupa gambar diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta ketertarikan belajar siswa. 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 yang didalamnya berisi informasi mengenai suatu bidang pengetahuan sehingga yang membacanya lebih memahami hal tersebut. Media Smart Book terlihat seperti buku pada

Zahra H A, Sari M, Ratu Zahra A, Usma A, Maqfira, Willynanda M, Hakiki M, Shifa N, Syerelia N, Asmarani N N, Roslinda, Anjani R, Anggraini S, Aprillia N S, Cahyani Y : Inovasi Media Smart Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar

		umumnya namun ukurannya lebih besar dan dikemas dalam bentuk yang baru seperti menambahkan gambar-gambar penunjang materi.
Krisdiana, Iriyanto, T., & Astuti, W. (2021)	Pengembangan media pembelajaran smart book untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun.	Media pembelajaran smart book merupakan media cetak yang berisi tentang materi pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun. Media pembelajaran smart book adalah media pembelajaran yang menyajikan warna, gambar yang di rancang untuk menstimulus perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran smart book media yang real untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mempunyai aspek pengembangan untuk anak usia dini seperti aspek NAM, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni.
Mahnun, N. (2012).	Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran).	Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang.
Moto, M. M. (2019).	Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan.	Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Media pembelajaran adalah setiap alat, baik Hardware maupun Software sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Media adalah saluran informasi (channels of communication) yang dapat memberikan informasi kepada penerima pesan.

Menurut Setiawan, I., & Triyanto, H. (2015) Pembelajaran adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber. Pembelajaran melibatkan dua pihak, yaitu siswa sebagai pelajar dan guru sebagai fasilitator. Dalam prosesnya, kegiatan pembelajaran haruslah sesuai dengan kebutuhan zaman. Maka dari itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, menurut Muhammad Nur Hadi, Syaifullah, & Wiwin Fachrudin Yusuf. (2022) Inovasi merupakan suatu ide baru yang dapat diaplikasikan dengan harapan dapat menghasilkan

Zahra H A, Sari M, Ratu Zahra A, Usma A, Maqfira, Willynanda M, Hakiki M, Shifa N, Syerelia N, Asmarani N N, Roslinda, Anjani R, Anggraini S, Aprillia N S, Cahyani Y : Inovasi Media Smart Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar

atau dapat memperbaiki sebuah produk, proses maupun jasa. Dalam pendidikan, inovasi dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran demi mencapai tujuan pendidikan. Menurut Ambarwati, D., dkk (2022) Inovasi merupakan suatu proses yang akan terus terjadi karena melibatkan beberapa faktor yang berasal dari dalam diri manusia atau dari luar diri manusia yang berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki dan memenuhi kebutuhan hidupnya, kedua faktor ini mendorong terciptanya inovasi secara berkelanjutan. Inovasi juga terkait erat dengan modernisasi, yang terwujud melalui kemajuan di berbagai bidang seperti ekonomi, politik, pendidikan, kesehatan, dan teknologi. Dan inovasi menurut Sovania, E. (2022) adalah pemanfaatan perubahan sebagai peluang untuk menjalankan suatu hal yang berbeda. Inovasi menjadi inti dari setiap aktivitas dalam perusahaan. Dalam ruang lingkup sekolah dasar, maka dengan adanya inovasi, sekolah dapat menunjukkan kualitas pendidikan yang dimiliki, sehingga menarik minat masyarakat dan menaikkan citra sekolah di masyarakat. Kualitas pendidikan yang baik merupakan hasil dari proses pembelajaran yang baik, dalam hal ini penggunaan media pembelajaran dapat membantu.

Menurut Mahnun, N. (2012) Kata “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari pengirim kepada penerima. Media bukanlah merupakan hal yang baru, menurut Wahid, Abdul. (2020) Pada tahun 1950-an media telah ada, dan disebut sebagai alat bantu audio-visual, yang bertujuan untuk membantu guru dalam mengajar. Seiring waktu, media pengajaran lebih dikenal sebagai media belajar, yang digunakan untuk membuat pengalaman belajar lebih konkret. Penggunaan media dalam pengajaran membantu siswa memperoleh pengalaman yang lebih bermakna, bukan hanya melalui kata-kata. Pemilihan media yang tepat oleh guru sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa media membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih cepat dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam pemilihan media pembelajaran perlu diketahui media seperti apa dan manfaat apa yang akan diperoleh siswa. Menurut Moto, M. M. (2019) Media pembelajaran adalah setiap alat, baik *hardware* maupun *software* yang berfungsi sebagai saluran komunikasi dalam menyampaikan pesan kepada penerima. Media pembelajaran yang akan dibahas kali ini berupa *software* yaitu aplikasi pembelajaran. Menurut Rahadian, A. (2020) Aplikasi pembelajaran pada gadget atau smartphone adalah salah satu media ajar yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar dan memperoleh informasi. Aplikasi ini juga dapat memberikan penguatan atas aktivitas yang telah dilakukan. *Smart book* adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif siswa dan sesuai dengan zaman. Berdasarkan penelitian Anggrini, R. P., dkk (2024) penggunaan media smart book dalam pembelajaran siswa kelas 7 di MTS Tarbiyah Islamiyah, Muaro Jambi menunjukkan peningkatan antusiasme, interaktivitas, dan kerja sama siswa. Awalnya ada tantangan dalam kolaborasi, tetapi siswa menjadi lebih aktif dalam bekerja sama. Menurut Emiliana, I. W., & Alfiansyah, I. (2023) Media smartbook adalah media pembelajaran berupa gambar diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta ketertarikan belajar siswa. Secara harfiah, *smart book* berarti "buku pintar" yang berisi informasi dari suatu bidang pengetahuan untuk membantu pembacanya memahami materi lebih baik. Menurut Krisdiana, Iriyanto, T., & Astuti, W. (2021) Media pembelajaran smart book adalah media yang nyata untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran, mendukung pengembangan berbagai aspek seperti numerasi, kognitif, bahasa, motorik fisik, sosial emosional, dan seni. Dalam mata pelajaran PENJAS, *smart book* dapat berisi cara

Zahra H A, Sari M, Ratu Zahra A, Usma A, Maqfira, Willynanda M, Hakiki M, Shifa N, Syerelia N, Asmarani N N, Roslinda, Anjani R, Anggraini S, Aprillia N S, Cahyani Y : Inovasi Media Smart Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar

melakukan kegiatan jasmani untuk pembelajaran motorik fisik, sosial, emosional dan seni. Selain itu fitur interaktif yang mendukung pembelajaran PENJAS dalam *smart book* juga dapat menambah variasi isi *smart book* sehingga siswa tidak jenuh dan aplikasi dapat digunakan jangka panjang. Menurut Nurrita, T. (2018) *Smart book*, dengan fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan animasi, membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan media ini, kualitas belajar meningkat karena siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan guru lebih mudah dipahami. Menurut Oktaviani, E., & Setiyono, I. E. (2022) Permainan edukatif *smart book* dapat mendorong rasa ingin tahu anak untuk berlatih. Menurut Rustilawati, R., Nurhaedah, N., & Kasmini, K. (2024) Penggunaan media *smart book* dalam proses pembelajaran juga diharapkan akan dapat menyampaikan dan memperjelas makna yang akan disampaikan dan dapat menumbuhkan interaksi guru dan siswa sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Media ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan menarik perhatian mereka untuk mendapatkan pembelajaran yang berkesan

IV. KESIMPULAN

Inovasi dalam pembelajaran merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam menghadapi kebutuhan era digital. Media pembelajaran seperti *smart book* telah terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Smart book* tidak hanya berfungsi sebagai media pengantar informasi, tetapi juga membantu siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran melalui fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan animasi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Smart Book mampu meningkatkan pemahaman, antusiasme, interaktivitas, serta kerja sama siswa. Dalam pembelajaran PENJAS di sekolah dasar, *smart book* mendukung pengembangan aspek kognitif, motorik, sosial, dan emosional siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan *smart book* dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Saran peneliti yaitu diharapkan guru mampu melakukan pembelajaran dengan menggunakan media digital yaitu melalui *handphone*, dan sekolah perlu mengadakan pelatihan bagi guru dan siswa cara menggunakan teknologi yang benar untuk pembelajaran di sekolah. Terimakasih peneliti ucapkan sekaligus peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan jurnal di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D., Wibowo, UB, Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8 (2), 173–184. Diperoleh dari
- Anggrini, R. P., Ananda, M. F. R., Aulia, M., Wati, R., & Turnip, S. H. (2024). Inovasi Media Pembelajaran IPA Smart Book sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa dalam Belajar di MTS Tarbiyah Islamiyah Desa Kedemangan. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 547-554.
- Emiliana, I. W., & Alfiansyah, I. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOOK PADA MATERI KERAJAAN HINDU-BUDHA DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(03), 489-496.
- 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, 123–141.

Zahra H A, Sari M, Ratu Zahra A, Usma A, Maqfira, Willynanda M, Hakiki M, Shifa N, Syerelia N, Asmarani N N, Roslinda, Anjani R, Anggraini S, Aprillia N S, Cahyani Y : Inovasi Media Smart Book Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar

- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Muhammad Nur Hadi, Syaifullah, & Wiwin Fachrudin Yusuf. (2022). INOVASI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Mu'allim*, 4 (1), 53–66.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Oktaviani, E., & Setiyono, I. E. (2022). PESBOOK: Permainan Edukatif Smart Book sebagai Media Stimulasi Motorik Halus Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(3), 335-342.
- Rahadian, A. (2020). INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN PENJAS DALAM JARINGAN PADA MASA PANDEMIK COVID-19. *Bunga Rampai*. Rustilawati, R., Nurhaedah, N., & Kasmini, K. (2024). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS IPA SISWA KELAS IV SDN 50 TARAWANG. *Global Journal Basic Education*, 3(2), 364-377.
- Setiawan, I., & Triyanto, H. (2015). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 4 (1), 2088–6802.
- Sovania, E. (2022). STRATEGI INOVASI DALAM MEMPERTAHANKAN EKSISTENSI PRODUK UMKM DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 6 (1).
- Wahid, Abdul. (2020). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR (The. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 5(1), 171

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
11 Desember 2024	14 Desember 2024	27 Desember 2024	Ya