

Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik

Riska Dwi Prasasti*¹, Nirwana Anas²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

e-mail: riska.dwiprasasti@uinsu.ac.id, nirwanaanas@uinsu.ac.id


Submitted: 20-05-2023

Revised : 26-06-2023

Accepted: 20-07-2023

ABSTRACT. *This study aims to improve critical thinking skills in students in class IV Mis Al-Furqon Klumpang Kebun in Social Science (IPS) subjects using flipbook media that has been developed. The type of research used is research and development (RnD), which is research used to develop a particular product and test the effectiveness of the product. Media development in this study used the ADDIE research design, which is a development model consisting of five stages including analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research develops a product in the form of Flipbook-based digital media on Social Studies subjects which are then tested for feasibility by material experts, media experts, and Class IV students of MIS Al- Furqon Klumpang Kebun. The subjects of this study were 18 fourth-grade students. The object of this research is the development of flipbook-based digital media. Based on the results of this research and development, it is concluded that this flipbook-based digital media meets the assessment criteria that have been proven by the material validation score with a score of 3.5 and a media validation score of 4.0 with a recapitulation result of 3.75 which is included in the very valid category. This shows that flipbook-based digital media is included in valid criteria and is suitable for use as teaching materials for teachers and students.*

Keywords: *Digital Media, Flipbook, Critical Thinking*

 <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>

How to Cite Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694-705.

PENDAHULUAN

Berpikir kritis adalah evaluasi yang memiliki tujuan mempelajari skenario, kejadian, topik, atau masalah dengan maksud untuk memperoleh hipotesis atau kesimpulan yang sudah ada sehingga dapat dibenarkan dengan aman. (Fauzan et al., 2019). Pemecahan masalah, pengambilan keputusan, persuasi, analisis keyakinan atau asumsi, dan penyelidikan ilmiah hanyalah beberapa tugas mental yang mendapat manfaat dari disiplin dan kejelasan pemikiran kritis. (Yayi F.P & Yuliana A, 2019). Keterampilan dalam berpikir kritis dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk berpikir dengan cara yang rasional, reflektif, sistematis, dan produktif sambil memiliki pertimbangan atau membuat penilaian. (Mulyadi & Wahyuni, 2016). Berpikir kritis juga merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam menganalisis, mengevaluasi, menyusun strategi, menyiapkan argumen yang logis, mampu menyelesaikan masalah, dan menarik kesimpulan (Setiyo et al., 2018). Menggunakan flipbook media digital di kelas bermanfaat bagi guru dan siswa. Penggunaan media flipbook digital oleh para pendidik adalah teknik yang fantastis untuk menyederhanakan penyebaran materi studi sosial. Siswa merasa lebih mudah untuk memahami dan menerapkan informasi yang mereka pelajari dalam program studi sosial. Selain itu, media flipbook digital yang mencakup berbagai konten interaktif, menghibur, dan berbasis kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak adalah alat yang ampuh untuk mengembangkan kemandirian belajar anak-anak sekolah dasar dan keterampilan berpikir kritis. Materi ini terdiri dari

film instruksional, teks, dan foto yang menggambarkan implementasi praktisnya, serta kuis dan latihan interaktif lainnya (Hisni et al., 2022).

Pembelajaran di abad 21 membutuhkan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi di samping pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jenis pembelajaran ini menggabungkan ketiga aspek pembelajaran ini. Kemampuan tersebut tentu saja dapat diasah melalui pemanfaatan berbagai model kegiatan dalam konteks proses pembelajaran (Kardi et al., 2023; Sutarno, 2023). Model kegiatan ini didasarkan pada pelaksanaan tugas yang sejalan dengan atribut kompetensi dan materi pembelajaran. Keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan di abad 21, khususnya keterampilan berpikir kritis, keterampilan ini tentu sangat diperlukan dalam upaya mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global; Dengan kata lain, pendidikan dapat menciptakan masyarakat yang memiliki kualitas dan mutu pendidikan di masa depan. Secara khusus, keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan di abad 21 meliputi keterampilan berpikir kritis (Fuadi et al., 2023).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Agustina & Fitrihidajati, 2020) siswa di Kecamatan SD Buleleng memiliki tingkat pemikiran inovatif yang rendah. Menurut temuan, keterampilan berpikir kritis anak-anak belum dipupuk, terutama di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Indriani & Sakti, 2022) telah dicatat bahwa tingkat keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh siswa Indonesia masih cukup buruk. Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian lebih lanjut yang dilakukan oleh (Suryani et al., 2020) hal ini menunjukkan bahwa siswa Indonesia hanya memiliki kemampuan minimal dalam berpikir kritis karena kemampuan mereka untuk menyelesaikan pertanyaan yang membutuhkan penalaran dominan. Terlepas dari kenyataan bahwa penelitian dilakukan oleh (Landina & Agustiana, 2022) menunjukan temuan penelitian sebelumnya tidak konsisten dengan temuan ini. Anak-anak sekolah dasar di Kecamatan Lengkong Kota Bandung ditemukan hanya memiliki tingkat kemampuan berpikir kritis yang moderat. Konsisten dengan temuan penelitian oleh (Pixyorida, 2018) temuan penelitian ini menunjukkan bahwa siswa di sekolah dasar sudah memiliki kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif yang kuat.

Menurut penelitian (Puspitasari et al., 2020) Potensi Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sering disorot dalam penilaian K-13 hasil belajar siswa. Melalui metode pembelajaran kegiatan 3 Kurikulum 2013, siswa diajarkan lebih aktif, dan guru bertugas memberikan latihan pemecahan masalah yang mendorong siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Siswa yang mampu berpikir kritis akan lebih mudah mencari tahu bagaimana memperbaiki masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari mereka. Namun, kenyataannya adalah bahwa siswa di Indonesia memiliki tingkat berpikir kritis yang rendah. Menurut (Jannah & Atmojo, 2022) pada abad ke-21, ada persyaratan tertentu yang harus dipenuhi di bidang pendidikan. Salah satunya adalah semua kegiatan yang termasuk dalam proses pendidikan harus berbasis teknologi. Ini penting karena membantu mengubah lintasan periode milenium.

Meskipun pendapat mengenai berpikir kritis berbeda-beda namun penerapan berpikir kritis harus dilakukan melalui pengembangan yang dilakukan oleh guru terhadap metode pembelajarannya (Fidayani & Ammar, 2023; Komalasari et al., 2023). Semua mata pelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis salah satunya ialah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam hal ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis menggunakan media berbasis digital yaitu flipbook. flipbook ini merupakan media elektronik yang pada umumnya hanya berupa buku digital berupa gambar dan teks lalu akan dikembangkan dengan menyajikan buku digital berupa gambar, video, audio, quiz, dan teks. Istilah "media digital" mengacu pada segala bentuk media di mana informasi disajikan dalam bentuk kombinasi data, teks, suara, dan berbagai bentuk gambar yang disimpan dalam format digital dan didistribusikan melalui jaringan berbasis kabel optik broadband, satelit, dan sistem gelombang mikro. (Arifah, 2022). Media dalam format digital dapat diputar di perangkat digital. Salah satu cara di mana potensi siswa dapat dipupuk melalui penggunaan media digital adalah sebagai wahana yang melaluinya kemampuan penalaran kritis mereka dapat diasah. Presentasi media dapat membantu menjernihkan ambiguitas dalam

materi kursus. Siswa harus mampu berpikir kritis agar berhasil di dunia modern. Berpikir kritis, sikap sosial, penalaran logis, rasa ingin tahu, motivasi, kesadaran diri, keterampilan komunikasi, dan kemampuan dasar yang terhubung dengan kehidupan di masyarakat dan lingkungan semuanya ditekankan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). (Kibtiyah, 2022).

Melalui Observasi awal di MIS Al Furqon Klumpang kebun diketahui bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai kemampuan berpikir kritis. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang dilakukan hanya dengan pembelajaran yang satu arah, soal-soal yang masih standar dan sedikitnya penggunaan serta pengembangan media pembelajaran. Adapun Tersedianya Sarana Prasarana yang ada tidak semuanya dimanfaatkan dengan baik seperti halnya lab komputer. Meskipun ada lab komputer disekolah tersebut hanya beberapa guru saja yang menggunakannya.

Berkembangnya media pembelajaran berbasis Flipbook dalam kajian Ilmu Sosial (IPS) turut mendorong penelitian ini. Penelitian ini ditujukan dapat menjadi validasi apakah media dapat berpengaruh menjadi pembelajaran yang memiliki daya tarik minat belajar serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dibandingkan hanya dengan menggunakan buku paket, media gambar dan hanya menggunakan metode ceramah (Mawardi, 2019). Sementara fasilitas kelas seperti komputer dan proyektor LCD memadai, banyak siswa masih tidak menggunakan media flipbook. (Rozak et al., 2018).

Berdasarkan penelitian Sebelumnya yang dilakukan oleh (A. P. Wulandari et al., 2023) mengenai untuk membantu anak-anak di kelas empat sekolah dasar belajar tentang siklus hidup berbagai organisme, mungkin bermanfaat untuk membuat media pembelajaran flipbook berdasarkan literasi ilmiah. Spesialis media validasi mencetak 91%, dengan skor kategori luar biasa untuk aplikasi praktis dalam pengajaran dan pembelajaran. Menurut studi Asna Mariatul Kibtiyah, pembelajaran digital berbasis flipbook untuk pembelajaran IPS sangat diminati. Flipbook adalah media yang berguna, tetapi tidak ada yang mengklaim itu meningkatkan pemikiran kritis siswa. (Siregar et al., 2017).

Melalui pengembangan media digital dan pemanfaatan software *Flipbook* HTML Maker digunakan dalam pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar (Wayudi et al., 2020). Penelitian dengan judul "Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis peserta didik" direncanakan mengingat fakta bahwa perangkat lunak memungkinkan variasi yang lebih besar dalam penyajian media, memungkinkan penggabungan gambar, teks, audio, kuis, dan video ke dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). (Sugiyono, 2020) menyatakan bahwa Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah studi tentang bagaimana membuat dan mengevaluasi suatu produk. Penelitian ini menggunakan desain penelitian ADDIE untuk produksi medianya, yang didasarkan pada siklus berulang analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan bantuan ahli materi pelajaran, profesional media, dan siswa Kelas IV di MIS Al-Furqon Klumpang Kebun, proyek ini bertujuan untuk menciptakan produk berupa media digital berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran IPS dan menguji kelayakannya.

Pada 12 April 2023, penelitian ini dilakukan. Sebuah MIS Al-Furqon di Dusun XVII Karang Sari Klumpang Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang adalah lokasi penelitian. Delapan belas siswa kelas empat dari MIS Al-Furqon Klumpang Kebun berpartisipasi dalam penelitian ini selama tahun akademik 2022-2023. Penelitian ini akan berpusat pada proses pembuatan flipbook sebagai semacam media digital. Model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi telah diadaptasi untuk

digunakan dalam strategi penelitian ini. Istilah "mengadaptasi model pengembangan ADDIE" menggambarkan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Paradigma pengembangan ADDIE yang digunakan dalam desain sistem pembelajaran dikembangkan oleh Dick and Carry. (Arifah, 2022)

Kuesioner digunakan sebagai metode utama pengumpulan data. Kuesioner digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk penyelidikan ini. Materi pembelajaran dievaluasi dengan kuesioner untuk menilai validitas konten, organisasi, pertanyaan untuk latihan, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan daya tarik estetika.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Pada Angket Lembar Validasi Media

Skor	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Untuk melihat kevalidan dari media digital berbasis *flipbook*, maka dapat menggunakan tabel kriteria validitas perangkat pembelajaran berikut :

Tabel 2. Kriteria Validitas Perangkat Pembelajaran

Skor	Kriteria
$3,5 \leq Sr < 4,0$	Sangat Valid
$2,5 \leq Sr < 3,5$	Valid
$1,5 \leq Sr < 2,5$	Tidak Valid
$1,0 \leq Sr < 1,5$	Sangat Tidak Valid

(Wahyuni, 2022)

Evaluasi utilitas media flipbok dalam konteks media pembelajaran dilakukan. Hasil belajar siswa dapat digunakan untuk tujuan ini. Kinerja siswa pada ujian diperiksa dengan memberikan pre- dan post-test, dengan yang pertama menilai pengetahuan siswa sebelum mereka terkena flipbook dan yang terakhir mengukur penguasaan media mereka. Setelah uji coba selesai, ambil rata-rata hasil dari pre- dan post-test menggunakan rumus N-Gain (*g*). Tabel klasifikasi N-Gain (*g*) di bawah ini dapat digunakan untuk mengevaluasi kemandirian media flipbook.:

Tabel 3. Klasifikasi *N-Gain* (*g*)

Besarnya <i>N-Gain</i> (<i>g</i>)	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,3$	Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap-tahap Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook*

Pada titik ini dalam proses, para peneliti telah mengumpulkan informasi yang cukup untuk melanjutkan ke tahap pengembangan berikutnya: analisis. Hasil dari analisis karakteristik dan kebutuhan siswa di kelas mengungkapkan bahwa banyak peserta didik berjuang untuk memahami gambaran besar presentasi instruktur mereka dan untuk memperoleh keterampilan studi sosial

yang diperlukan. (Nurwidiyanti & Sari, 2022). Untuk memahami suatu topik sepenuhnya, siswa memerlukan berbagai alat pedagogis, tidak hanya buku. Kebutuhan media guru diidentifikasi dalam survei yang dilakukan oleh Dewan Nasional Kualitas Guru. Tahap selanjutnya dalam memastikan bahwa kegiatan kelas berjalan tanpa hambatan setelah memeriksa kebutuhan siswa dan pendidik adalah memeriksa proses area konten dan tujuan pembelajaran. (Purnamadewi & Wiyasa, 2022) Prosedur materi dianalisis dengan mengkaji keterampilan dasar dan indikator isi pembelajaran IPS, materi, dan jenis tenaga kerja berdasarkan residensi. Para peneliti menciptakan media pembelajaran flipbook untuk membantu guru dan siswa mempelajari konten berdasarkan tempat tinggal mereka. (Damayanti, 2020)

Tahap kedua yaitu tahap desain. Peneliti merancang media pembelajaran yang meliputi; 1) mencari buku/website/artikel referensi untuk isi materi menyesuaikan KD berdasarkan pembelajaran di tingkat MIS di kelas IV ; 2) mendesain cover, latar belakang melalui aplikasi canva; 3) kemudian menambahkan beberapa gambar yang menarik agar siswa tertarik; 4) lalu dilanjutkan dengan menambahkan quiz refleksi pembelajaran, video dan lagu berupa link (youtube) yang dapat di klik pada bagian halaman materi pada *flipbook* ; 5) Soft copy yang terbentuk ialah buku dengan file pdf; 6) untuk menampilkan layar buku *Flipbook*nya tambahkan *software fliphtml* untuk menunjang *Flipbook* lebih nyata lagi dan berbeda, seperti ketika anak didik membuka/mengklik link lalu mereka bisa melihat dan mendengar lagu bersama-sama dalam *Flipbook* tersebut. (Endaryati et al., 2021)



Gambar 1. Desain Cover Flipbook



Gambar 2. Tampilan Awal Flipbook

Ketiga, pengembangan. Membuat materi pembelajaran yang bermanfaat melalui kegiatan perencanaan meliputi observasi, pembuatan poster, dan latihan soal serta mengutak-atik item yang ada.; Ini termasuk materi subjek dan gambar seperti jenis pekerjaan di daerah pesisir, daerah pegunungan, dan daerah dataran rendah. Alat pembuatan media digital berbasis flip book (Wicaksono et al., 2022). Setelah itu, program yang dikenal sebagai Canva digunakan untuk menyatukan semua komponen individu yang sebelumnya disiapkan selama langkah desain. Pada titik ini dalam proses, spesialis material dan pakar media, serta revisi, bertanggung jawab untuk melakukan validasi I. Setelah ini, media yang divalidasi dan ditingkatkan dikirim ke siswa di kelas empat di MIS Al-Furqon.

Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan Media Pembelajaran Flipbook diketahui dari validasi ahli media. Hasil validasi oleh ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	SKOR PENILAIAN
1.	Rekayasa Media	a. Menu sajian	4
		b. Keefektifan dalam penggunaan	4
		c. Petunjuk penggunaan	4
		d. Daya Tarik media	4
		e. Mudah digunakan	5
2	Tampilan	a. Penggunaan jenis dan penggunaan huruf	3
		b. Keterbacaan teks dan pengaturan jarak	5
		c. Penyajian antar halaman	3
		d. Keserasian warna dan keseimbangan pemilihan warna	4
		e. Kesesuaian gambar yang mendukung materi	4
		f. Kerapian desain	4
		g. Keseimbangan proporsi gambaryang disajikan	4
		Nilai Rata-rata	

Beberapa iterasi dengan bantuan validator ahli media menghasilkan skor validasi rata-rata 4,0 di antara pakar media; ini menempatkan klasifikasi dalam kategori yang sangat valid dengan interval 3,5 Sr 4,0. Revisi media termasuk penggunaan teks dan tipografi yang lebih baik, mengklarifikasi ulang presentasi antar halaman, dan memeriksa kompatibilitas gambar lain.

Kelayakan Materi Pembelajaran

Kelayakan Materi Pembelajaran IPS diketahui dari validasi ahli materi. Hasil validasi oleh ahli materi sebagai berikut;

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	SKOR
1	Aspek Materi	a. Kebenaran Konsep	3
		b. Kemukhtahiran Materi	3
		c. Urutan Penyajian	4
		d. Kesesuaian Contoh Yang Diberikan	3

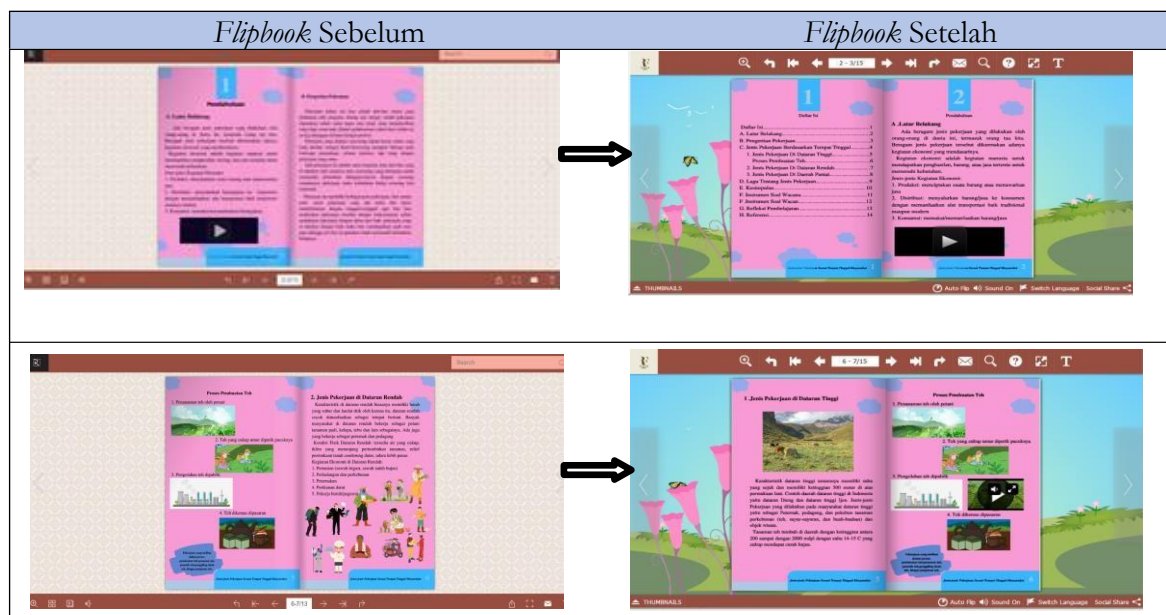
2	Aspek Kesesuaian Dengan Model/Metode Pembelajaran (Aspek Pembelajaran)	a. Keakuratan konsep, Kesesuaian penggunaan media dengan media	3
3	Aspek Kebahasaan	a. Menggunakan Bahasa yang benar dan mudah untuk dipahami	4
4	Mendorong berpikir kritis	a. Interpretation (memahami makna informasi dan masalah)	4
		b. Menganalisis argument c. Memfokuskan pertanyaan dan pendapat dari diri sendiri	4
Nilai rata-rata			3,5

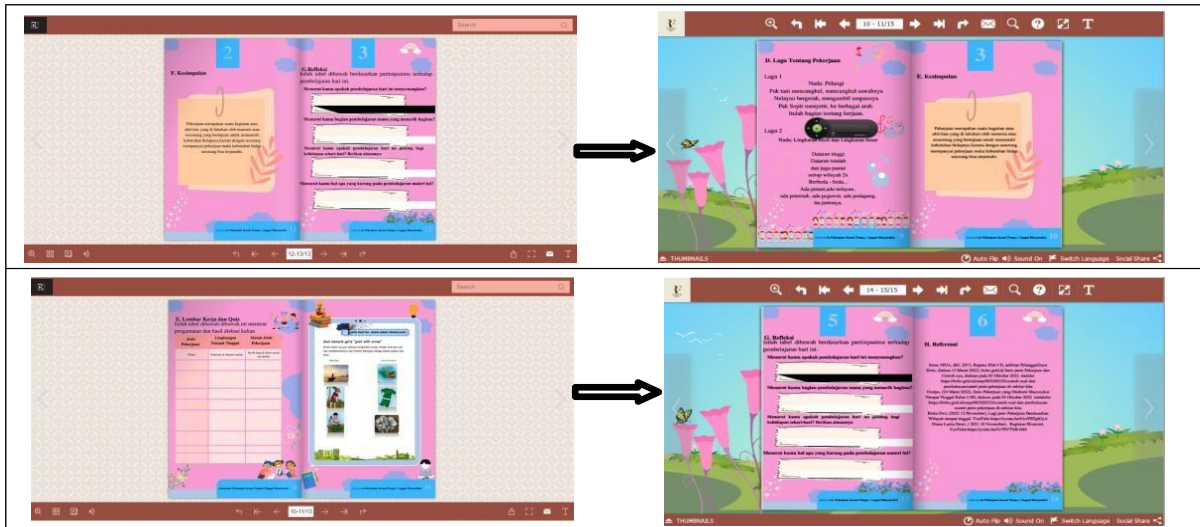
Berdasarkan hasil data skor rata-rata validasi materi yaitu 3,5 sudah termasuk kategori sangat valid dengan klasifikasi pada interval $3,5 \leq Sr < 4,0$, sehingga materi pada pembelajaran IPS dapat digunakan tanpa revisi. Sehingga materi pembelajaran IPS cocok digunakan oleh Siswa kelas IV MIS Al-Furqon sesuai dengan indikator dan tujuan pada pembelajaran yang ingin dicapai.

Tabel 6. Rekapitulasi Penilaian Dari Validator

NO	JENIS VALIDATOR	SKOR RATA-RATA KESELURUHAN	KRITERIA
1	Ahli Materi	3,5	Sangat Valid
2	Ahli Media	4,0	Sangat Valid
	Rata-rata	3,7	

Berdasarkan tabel 6, dapat dilihat bahwa hasil dari rekapitulasi penilaian oleh validator sebagai berikut:





Langkah selanjutnya adalah aktualisasi. Pada titik ini, siswa diberikan versi pre dan post-test dari media yang telah diproduksi untuk mengumpulkan data untuk analisis. Pada titik ini, guru memberikan siswa mereka informasi yang mereka butuhkan untuk berhasil. Kemudian, sesi pembelajaran MIS Al-Furqon termasuk uji coba.

Tabel 7. Rekapitulasi Nilai *Pretest* Dan *Posttest*

No	Subek	Perolehan Nilai Rata-Rata	
		Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	18 Siswa Kelas IV	47,5	75,4
2	Rata-rata N-Gain (g)	0,53	
3	Rata rata N-Gain (g)persen	53%	

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis materi media digital berbasis FLIBOOK yang dikerjakan berdasarkan tempat tinggal hanya cukup efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV MIS. N-Gain (g) yang diperoleh dari nilai rata-rata pre- dan post-test adalah 0,53; Itu termasuk dalam kategori interval 0, 3 g 0, 7. Kelayakan media pembelajaran telah ditinjau oleh ahli materi pelajaran, ahli media, dan siswa kelas IV MIS Al-Furqon Klumpang Kebun untuk tahun ajaran 2022-2023; Tahap evaluasi penelitian ini sekarang telah dimulai. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media digital berbasis flipbook ini memenuhi kriteria penilaian, dibuktikan dengan skor validasi materi 3,5, skor validasi media 4,0, dan hasil rekapitulasi 3,75, menempatkannya dalam kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media digital berbasis *flipbook* masuk dalam kriteria yang valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar guru maupun siswa.

Media digital berbasis *flipbook* diharapkan dapat digunakan pada proses pembelajaran dan digunakan secara maksimal sebagai alternatif media pembelajaran yaitu pada mata pelajaran IPS (Andini & Qomariyah, 2022). Media digital berbasis *flipbook* dapat dikembangkan pada materi lainnya. Untuk siswa MIS di tahun keempat, ada kebutuhan untuk meningkatkan materi pembelajaran digital berbasis flipbook yang mencakup pekerjaan yang berbeda berdasarkan lokasi. Telah diusulkan bahwa pengembangan ini mendapat manfaat dari penyempurnaan lebih lanjut dan perluasan bahan yang sudah ada untuk membuat barang-barang berkualitas tinggi. Dalam penelitian pengembangan *flipbook* ini ada tiga hasil uji validitas yaitu efisiensi, efektifitas, dan kepraktisan. Efisiensi yang dihasilkan ialah media *flipbook* dapat mudah diakses, efektifitas media flipbook ialah dapat menghemat waktu, tenaga serta biaya, dan kepraktisan media *flipbook* ialah

memberikan manfaat dan pengalaman baru bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Aprilia, 2021).

Pembahasan

Penerapan media digital flipbook berbasis kontekstual dalam pengajaran IPS di sekolah dasar tidak hanya dapat dibayangkan tetapi juga berhasil; Ini juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis tentang apa yang mereka pelajari. Ini sesuai dengan konsensus pendapat. (Arnidah et al., 2020) yang menjelaskan bahwa E-book berfungsi baik sebagai alat bagi guru untuk menghemat waktu dan tenaga dan sebagai media yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Rasiman & Agnita menemukan bahwa media pembelajaran e-comic berbasis flipbook sangat baik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dan mempromosikan sifat-sifat positif seperti disiplin, kerja sama, kejujuran, kepercayaan diri, dan ketekunan di antara siswa MIS mereka (Rasiman & Agnita, 2014).

Setiap orang di generasi milenial saat ini harus akrab dengan dan memiliki komputer pribadi atau laptop. Anak-anak generasi Z, mereka yang lahir antara tahun 1995 dan 2010, telah menunjukkan tingkat melek komputer yang sama dengan rekan-rekan dewasa mereka. Teknologi dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk tujuan hiburan, tetapi juga untuk tujuan pendidikan. (Calvo-Porrall & Pesqueira-Sanchez, 2020). Siswa dapat menggunakan media digital flipbook ini secara bebas di sekolah atau di rumah, di bawah pengawasan guru dan orang tua, jika mereka sudah memiliki pemahaman dasar tentang cara menangani komputer atau laptop. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa media sains flipbook mudah digunakan dan sering menyertakan panduan tentang cara menerapkan media secara efektif (Amirudin, 2022; Fikriyati et al., 2023).

Karena kombinasi sumber daya visual, auditori, dan audiovisual seperti film pembelajaran yang ditemukan dalam flipbook berbasis konteks, bentuk media digital ini dikategorikan sebagai multimedia. Nilai pendidikan buku multimedia tergantung pada mereka memberikan siswa kebebasan untuk belajar dan membaca dengan kecepatan mereka sendiri. Kemampuan berpikir kritis siswa dapat dikembangkan melalui kegiatan diskusi media flipbook, yang mendorong siswa untuk bekerja sama dan berbicara. Belajar berpikir kritis melibatkan latihan dalam pengenalan pola, pembangunan teori, pengujian hipotesis, generalisasi, pengumpulan bukti (melalui matriks), dan presentasi. (R. Wulandari et al., 2019).

Prosedur studi eksperimental yang tepat telah diikuti untuk memastikan bahwa media digital flipbook dapat secara efektif menumbuhkan pemikiran kritis pada siswa kelas empat MIS. Namun, masih ada batasan tertentu tentang bagaimana hal itu dapat digunakan dalam praktik. Untuk memulai, kelas IV MIS topik IPS tetap domain eksklusif media flipbook digital. Kedua, media digital flipbook hanya dapat diakses melalui komputer pribadi atau laptop, oleh karena itu diperlukan infrastruktur atau fasilitas sekolah yang layak untuk penggunaannya dalam meningkatkan kapasitas siswa untuk berpikir kritis di lingkungan tertentu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, bahwa media digital berbasis *flipbook* ini memenuhi kriteria penilaian yang telah dibuktikan dengan adanya skor validasi materi dengan skor 3,5 dan skor validasi media 4,0 dengan hasil rekapitulasi sebesar 3,75 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa media digital berbasis *flipbook* masuk dalam kriteria yang valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar guru maupun siswa. Media digital berbasis *flipbook* diharapkan dapat digunakan pada proses pembelajaran dan digunakan secara maksimal sebagai alternatif media pembelajaran yaitu pada mata pelajaran IPS. Media digital berbasis *flipbook* dapat dikembangkan pada materi lainnya.

Media buku tradisional / paket IPS digunakan oleh kelompok kontrol, sedangkan flipbook digital digunakan oleh kelompok eksperimen. Nilai berpikir kritis siswa juga meningkat di kelas eksperimen menggunakan media flipbook digital dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang hanya menggunakan media dari buku teks IPS, menunjukkan bahwa penggunaan flipbook digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Jadi, dapat dikatakan bahwa menggunakan flipbook digital di kelas empat IPS meningkatkan kapasitas siswa untuk berpikir kritis.. Guru dan siswa sama-sama bisa mendapatkan keuntungan dari penggunaan media digital flipbook di kelas. Penggunaan media flipbook digital oleh pendidik adalah cara yang bagus untuk merampingkan penyampaian konten studi sosial. Konten yang disediakan oleh profesor di kelas studi sosial menjadi lebih mudah diakses oleh siswa. Selain itu, media flipbook digital yang mencakup berbagai konten interaktif, menghibur, dan berbasis kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak adalah alat yang ampuh untuk mengembangkan kemandirian belajar anak-anak sekolah dasar dan keterampilan berpikir kritis. Video, esai, dan latihan yang menunjukkan aplikasi praktis mereka melalui penggunaan foto dan media lain semuanya disertakan.

REFERENSI

- Agustina, D. W., & Fitrihidajati, H. (2020). Pengembangan Flipbook Berbasis Problem Based Learning (Pbl) pada Submateri Pencemaran Lingkungan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 9(2), 325–339. <https://doi.org/10.26740/BIOEDU.V9N2.P325-339>
- Amirudin, A. (2022). The Effect of Cooperative Learning Model of Structured Numbered Head (SNH) on The Learning Outcomes of Islamic Religious Education. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), Art. 2. <https://doi.org/10.31538/nzh.v5i2.2310>
- Andini, A. R., & Qomariyah, N. (2022). Validasi E-Book Tipe Flipbook Materi Sistem Pencernaan Manusia Berbasis PBL untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(2), 330–340. <https://doi.org/10.26740/BIOEDU.V11N2.P330-340>
- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21. <https://doi.org/10.21831/JPIPFIP.V14I1.32059>
- Arifah, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Berbasis Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV MIN 3 Kota Medan. (*Doctoral Dissertation, UNIMED*).
- Arnidah, A., Anwar, C. R., & Hasfat, H. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Buku Elektronik Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(2), 101–105. <https://doi.org/10.46680/JCI.V3I2.35>
- Calvo-Porrá, C., & Pesqueira-Sánchez, R. (2020). Generational differences in technology behaviour: Comparing millennials and Generation X. *Kybernetes*, 49(11), 2755–2772. <https://doi.org/10.1108/K-09-2019-0598/FULL/XML>
- Damayanti, A. N. (2020). Validitas Flipbook Interaktif pada Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 9(3), 443–450. <https://doi.org/10.26740/BIOEDU.V9N3.P443-450>
- Endaryati, A., Ragil, I., Atmojo, W., Slamet, S. Y., & Suryandari, K. C. (2021). Analisis E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 300–312. <https://doi.org/10.20961/JDC.V5I2.56190>
- Fauzan, R., Yawati, J., & Ribawati, E. (2019). Pengembangan Media Flash Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Sma Materi Sejarah Lokal Geger Cilegon 1888 Di Sma Negeri 1 Ciruas. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 2(2).

- Fidayani, E. F., & Ammar, F. M. (2023). The Use of Azhari Curriculum in Arabic Language Learning at Islamic Boarding School. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2866>
- Fikriyati, M., Katoningsih, S., & Hasan, S. (2023). Use of Loose Part Media With Cardboard and Sand Materials in Islamic Children's Schools. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2858>
- Fuadi, A., Nasution, W. N., & Wijaya, C. (2023). Management of Teacher Professionalism Development: A Multi-Site Study of State Madrasah Aliyah in Langkat Regency. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(1), Art. 1. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i1.444>
- Hisni, M., Ansori, H., & Sari, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Indriani, F. F., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan e-LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 8(1), 65–77. <https://doi.org/10.18592/PTK.V8I1.6414>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I1.2124>
- Kardi, K., Basri, H., Suhartini, A., & Meliani, F. (2023). Challenges of Online Boarding Schools In The Digital Era. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), Art. 1. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i1.11>
- Kibtiyah, A. M. (2022). Pengembangan Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Pati Kabupaten Pati. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 57–65. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7133944>
- Komalasari, M., Maharani, R. D., & Nurulloh, A. (2023). Studies on Ulama's Flow in The Modern Era from an Islamic Perspective. *Dirasab: International Journal of Islamic Studies*, 1(1), Art. 1.
- Landina, I. A. P. L., & Agustiana, I. G. A. T. (2022). Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa melalui Media Pembelajaran Flipbook berbasis Kasus pada Muatan IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 27(3), 443–452. <https://doi.org/10.23887/MI.V27I3.52555>
- Mawardi, M. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 292–304. <https://doi.org/10.24246/J.JS.2019.V9.I3.P292-304>
- Mulyadi, D. U., & Wahyuni, S. (2016). Pengembangan media flash flipbook untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296–301.
- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949–6959. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I4.3421>
- Pixyorida, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving. *Repository.Radenintan.Ac.Id*.
- Purnamadewi, D. U., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Pengembangan Media Flip Book Digital Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(2), 490–495. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I2.4175>
- Puspitasari, R., Hamdani, D., & Risdianto, E. (2020). Pengembangan e-modul berbasis HOTS berbantuan flipbook marker sebagai bahan ajar alternatif siswa SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(3), 247–254. <https://doi.org/10.33369/JKF.3.3.247-254>
- Rasiman, R., & Agnita, S. P. (2014). *Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students*.

- Rozak, A., Unipma, D., & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran SASA-AURA Untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendekia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1). <https://doi.org/10.30651/DIDAKTIS.V18I1.1267>
- Setiyo, E., Zulhermanan, Z., & Harlin, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 1–6. <https://doi.org/10.24036/INVOTEK.V18I1.171>
- Siregar, L. R., Harlin, H., & Syofii, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Mata Kuliah Diagnosis Kendaraan di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 4(1). <https://doi.org/10.36706/JPTM.V4I1.7168>
- Sugiyono, Prof. Dr. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Suryani, K., Utami, I. S., Khairudin, K., Ariska, A., & Rahmadani, A. F. (2020). Pengembangan Modul Digital berbasis STEM menggunakan Aplikasi 3D FlipBook pada Mata Kuliah Sistem Operasi. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 358–367. <https://doi.org/10.23887/MI.V25I3.28702>
- Sutarno, S. (2023). Supervision Management in Improving Madrasah Achievement in State Aliyah Madrasah. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(1), Art. 1. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v2i1.21>
- Wahyuni, W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Flipbook Marker untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak TK Darul Iman. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 491–500. <https://doi.org/10.26877/paudia.v11i1.11752>
- Wayudi, M., Suwatno, S., & Santoso, B. (2020). Kajian Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1), 67–82. <https://doi.org/10.17509/JPM.V5I1.25853>
- Wicaksono, A. A., Depra, L., Maharani, S., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 188–197. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I3.4290>
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856. <https://doi.org/10.31004/JOE.V5I2.933>
- Wulandari, R., Sarkadi, S., & Kurniawati, K. (2019). Pengaruh model pembelajaran integratif dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar sejarah siswa sma. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(2), 139–146. <https://doi.org/10.21831/JPIPFIP.V12I2.23473>
- Yayi F.P, yayi, & Yuliana A, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 2019 - Repo.Uniramalang.Ac.Id*.