

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK
MEMBENTUK KOMPETENSI BERPIKIR KRITIS PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 13 MALANG

OLEH
NELLI SILVIASARI
NIM.220102110020



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK UNTUK
MEMBENTUK KOMPETENSI BERPIKIR KRITIS PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 13 MALANG”**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Maulana
Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

OLEH

Nelli Silviasari

NIM.220102110020



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Membentuk Kompetensi Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang” oleh Nelli Silviasari ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus.

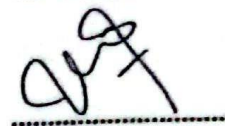
Dewan Penguji

Ketua Penguji

Umi Julaihah, Ph.D

NIP. 19790728 200604 2 002

Tanda Tangan



Penguji

Nur Cholifah, M.Pd

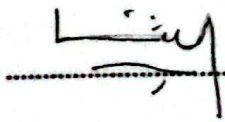
NIP. 19920324 201903 2 023



Sekretaris Sidang

Dr. H. Alfin Mustikawan, M.Pd

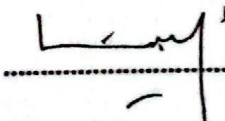
NIP. 19820416 200901 1 008



Dosen Pembimbing

Dr. H. Alfin Mustikawan, M.Pd

NIP. 19820416 200901 1 008



Mengesahkan.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana

Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A

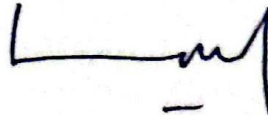
NIP. 19650403 199803 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Dengan Judul "Pengembangan Asesmen Autentik Berbasis Flipbook Untuk Membentuk Kompetensi Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 13 Malang" Oleh Nelli Silviasari ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 16 Juni 2026.

Pembimbing,



Dr. H. Alfin Mustikawan, M.Pd
NIP. 198204162009011008

Ketua Program Studi,



Dr. Saiful Amin
NIP. 198709222015031005

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. H. Alfin Mustikawan, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nelli Silviasari

Malang, 25 Mei 2026

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun Teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Nelli Silviasari

NIM : 220102110020

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Membentuk Kompetensi Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 13 Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan.

Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr,Wb

Pembimbing



Dr. H. Alfin Mustikawan, M.Pd

NIP. 198204162009011008

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nelli Silviasari
NIM : 220102110020
Progam Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Asesmen Autentik Berbasis Flipbook Untuk
Membentuk Kompetensi Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran
IPS Di SMP Negeri 13 Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir/skripsi/tesis ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata tugas akhir/skripsi/tesis ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 15 Juni 2026

Hormat Saya,



10000
METERAI
TEMPER
3-369A/X/1000000000

Nelli Silviasari

NIM. 220102110020

MOTTO

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan Syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala Rahman dan karunia-Nya, serta sholawat serta salam saya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan semua rasa bahagia, peneliti persembahkan karya untuk orang-orang yang paling berjasa bagi peneliti:

1. Paling pertama, saya mempersembahkan karya ini dengan rasa cinta dan hormat untuk orang tua saya, Bapak Muhammad Hariyadi dan Ibu Sri Utami atas semua doa, kasih dan sayang, dan dukungan yang tiada batasnya. Meskipun tidak pernah merasakan bangku perkuliahan, tetapi berkat bimbingan dan motivasi beliau tugas ini bisa selesai hingga akhir.
2. Untuk kakak saya Miftahul Azizah, terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik dalam masa-masa sulit peneliti.
3. Bapak Dr. H. Alfin Mustikawan, M.Pd selaku dosen pembimbing, Terima kasih telah memberikan bimbingan, dukungan, dan nasihat hingga bisa menyelesaikan tugas akhir.
4. Sahabat-sahabat peneliti, teman bimbingan, dan semua teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu membantu dan menemani peneliti melewati perjuangan ini.
5. Bapak/Ibu guru dan seluruh siswa/siswi SMPN 13 Malang yang sudah mau membantu saya dalam menuntaskan penelitian.

KATA PENGANTAR

Alhamdullilahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Taala atas limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Tanpa pertolongan dan ridhonya, niscaya penulis tidak akan mampu menyelesaikan penelitian ini hingga akhir. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW, suri tauladan bagi seluruh umat manusia yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, iman dan kemajuan. Proposal skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berorientasi Kompetensi Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 13 Malang*" ini disusun untuk memenuhi salah satu tugas akhir sekaligus sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa penyusunan proposal skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, doa serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan yang berbahagia ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan dan penyelesaian karya ilmiah ini. Tanpa dukungan tersebut, penulis tidak akan mampu menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Ucapan terima kasih secara khusus penulis tujukan kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP sebagai rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd sebagai ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Dr. H Alfin Mustikawan. M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, saran dan bimbingan dalam penulisan proposal skripsi ini.
5. Segenap keluarga besar SMP Negeri 13 Malang yang telah memberikan izin serta membantu dalam penelitian di sekolah.

Malang, 04 Juni 2026

Penulis

Nelli Silviasari

NIM.220102110020

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
هستخلص البحث.....	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Asumsi Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk	10
G. Orisinalitas Pengembangan.....	12
H. Definisi Istilah.....	16
I. Sistematika Penulisan	18
BAB II	20
TINJAUAN PUSTAKA.....	20
A. Kajian Teori	20
B. Perspektif Teori Dalam Islam	29
C. Kerangka Berpikir.....	31
BAB III.....	34
METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34

B.	Model Pengembangan.....	35
C.	Prosedur Pengembangan.....	37
D.	Uji Produk.....	42
E.	Jenis Data.....	43
F.	Instrumen Pengumpul Data.....	44
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	48
H.	Analisis Data.....	50
BAB IV		53
HASIL PENGEMBANGAN		53
A.	Proses Pengembangan.....	53
B.	Penyajian Dan Analisis Data Uji Produk.....	61
C.	Revisi Produk.....	74
BAB V		76
A.	Proses Pengembangan.....	76
B.	Tingkat Kelayakan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Flipbook</i>	80
BAB VI		84
A.	Kesimpulan	84
B.	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN		90

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan.....	15
Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	32
Tabel 3.1 kisi-kisi wawancara.....	37
Tabel 3.2 Instrumen Validitas Ahli Materi	45
Tabel 3.3 Instrumen Validitas Ahli Media.....	46
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Praktisi	47
Tabel 3.5 Instrumen Uji Produk	47
Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Skor Validator	51
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Skor Angket.....	52
Tabel 4.1 Indikator Bepikir Kritis.....	55
Tabel 4.2 Penilaian Ahli Materi	61
Tabel 4.3 Indikator Penilaian Ahli Media.....	63
Tabel 4.4 Indikator Penilaian Praktisi Pembelajaran	64
Tabel 4.5 Kuesioner Uji Coba Kecil Siswa Kelas VIII	66
Tabel 4.6 Kuesioner Kelas VIII I.....	67
Tabel 4.7 Kuesioner Kelas VIII H	68
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kecil	70
Tabel 4.9 Hasil Asesmen Autentik Kelas VIII I	71
Tabel 4.10 Hasil Asesmen Autentik Kelas VIII H.....	71
Tabel 4.11 Hasil Revisi Ahli Materi	74
Tabel 4.12 Hasil Revisi Ahli Media.....	74
Tabel 4.13 Hasil Revisi Ahli Praktisi Pembelajaran	74
Tabel 5.1 Hasil Validasi Para Ahli.....	69
Tabel 5.2 Hasil Asesmen Autentik.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 model ADDIE	37
Gambar 2.1 Gambar Observasi Pra Penelitian	54
Gambar 2.2 Gambar 2.2 Asesmen dalam media pembelajaran	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	90
Lampiran 2 :Surat Validator Materi	91
Lampiran 3 : Surat Validator Media	92
Lampiran 4 : Hasil Validator Materi	93
Lampiran 5 : Hasil Validator Media	95
Lampiran 6 : Hasil Validator Praktisi Pembelajaran	97
Lampiran 7 : Kuesioner Respon Siswa	98
Lampiran 8 : Hasil Uji Coba	100
Lampiran 9 : Media Pembelajaran.....	102
Lampiran 10 : Dokumentasi	106

ABSTRAK

Silviasari, Nelli, 2026. Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Membentuk Kompetensi Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 13 Malang. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing skripsi: Dr. H. alfin mustikawan, M.Pd

Kata Kunci: Asesmen, Flipbook, Berpikir Kritis, IPS, ADDIE

Perkembangan pendidikan abad 21 yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis. Pada observasi awal ditemukan bahwa kompetensi berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang perlu ditingkatkan, yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih monoton dan kurang variatif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran flipbook berorientasi kompetensi berpikir kritis pada mata pelajaran IPS, sekaligus mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya dalam pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri satu ahli materi, satu ahli media, satu praktisi pembelajaran, serta siswa kelas VIII yang terlibat dalam uji coba kecil dan uji coba besar. Instrumen penelitian berupa observasi, wawancara, lembar validasi setiap ahli, angket respons siswa, serta tes berpikir kritis. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Uji yang dilakukan meliputi uji validitas produk oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran, serta uji kepraktisan melalui angket respons guru dan siswa pada tahap implementasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook yang dikembangkan dalam kategori valid, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 97,2, ahli media sebesar 94,4, dan praktisi pembelajaran sebesar 95,8. Selain itu, media dinyatakan praktis berdasarkan respons siswa dengan persentase 82,86. Pada uji kompetensi berpikir kritis, hasil uji coba kecil memperoleh persentase ketuntasan 73,68, sedangkan uji coba besar meningkat menjadi 88,7. Dengan demikian, media pembelajaran flipbook berorientasi kompetensi berpikir kritis dinyatakan layak, praktis, dan mampu membantu meningkatkan kompetensi berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS.

ABSTRACT

Silviasari, Nelli, 2026. Development of Flipbook Learning Media Oriented Towards Critical Thinking Competence for Social Studies at SMP Negeri 13 Malang. Social Science Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim University of Malang. Thesis Supervisor: Dr. H. Alfin Mustikawan, M.Pd

Keywords: Assessment, Flipbook, Critical Thinking, IPS, ADDIE

The evolution of 21st-century education requires students to possess critical thinking skills. Preliminary observations revealed a need to enhance students' critical thinking competence in Social Studies (IPS) lessons at SMP Negeri 13 Malang, a need stemming from the use of instructional media that was monotonous and lacked variety. This study aimed to develop a flipbook-based learning medium oriented toward critical thinking competence for Social Studies, while also assessing its feasibility and practicality for classroom instruction.

This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which encompasses the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of a subject matter expert, a media expert, an instructional practitioner, and eighth-grade students who participated in both small-scale and large-scale trials. Research instruments included observations, interviews, expert validation sheets, student response questionnaires, and critical thinking tests. Data were analyzed using both quantitative and qualitative descriptive analysis. The assessments conducted included product validity testing by the subject matter expert, media expert, and instructional practitioner, as well as practicality testing via teacher and student response questionnaires during the implementation stage.

The research results indicate that the developed flipbook medium falls into the "valid" category, with validation scores of 97.2 from the subject matter expert, 94.4 from the media expert, and 95.8 from the instructional practitioner. Furthermore, the medium was deemed practical based on student responses, achieving a score of 82.86%. Regarding the critical thinking competency assessment, the small-scale trial yielded a mastery rate of 73.68%, while the large-scale trial showed an increase to 88.7%. Thus, the flipbook learning medium—designed to foster critical thinking—is considered feasible, practical, and capable of enhancing students' critical thinking skills in Social Studies instruction.

هستخلص البحث

سيلفيازاري، نيلي، 2026. تطوير تقييم أصيل قائم على الكتب التفاعلية لتنمية مهارات التفكير النقدي لدى طلاب الدراسات الاجتماعية في مدرسة SMP Negeri 13 مالانج. رسالة ماجستير. برنامج دراسات تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية الإسلامية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم، مالانج. المشرف على الرسالة: د. ح. ألفين موستيكون، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: التقييم، الكتاب التفاعلي، التفكير النقدي، نموذج ADDIE للدراسات الاجتماعية.

يتطلب تطور التعليم في القرن الحادي والعشرين امتلاك الطلاب لمهارات التفكير النقدي. وقد كشفت الملاحظات الأولية عن الحاجة إلى تعزيز كفاءة التفكير النقدي لدى الطلاب في دروس الدراسات الاجتماعية (IPS) بمدرسة "SMP Negeri 13 Malang"؛ وهي حاجة نبعت من الاعتماد على وسائل تعليمية تتسم بالرتابة وتفتقر إلى التنوع. وعليه، هدفت هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية تعتمد على صيغة "الكتيب الرقمي التفاعلي" (flipbook) وتُعنى بتنمية كفاءة التفكير النقدي في مادة الدراسات الاجتماعية، مع تقييم مدى جدواها وعمليتها في سياق التدريس الصفّي.

تعتمد هذه الدراسة منهجية البحث والتطوير (R&D) استناداً إلى نموذج "ADDIE"، الذي يشمل مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. ويتمثل المنتج المطور في كتاب رقمي تفاعلي (Flipbook) يتضمن محتوىً حول الصراع الاجتماعي، ومقاطع فيديو، وروابط داعمة، وأدوات تقييم واقعية صُممت لتنمية مهارات التفسير والتحليل والتقييم واستخلاص النتائج وحل المشكلات. وتشير نتائج التحقق من الصلاحية إلى أن هذا الكتاب الرقمي ملائم وعملي للاستخدام في تدريس الدراسات الاجتماعية.

تشير نتائج البحث إلى أن وسيلة "الدفتّر التفاعلي الرقمي" (flipbook) المطوّرة تندرج ضمن فئة "الوسائل الصالحة للاستخدام"، حيث حصلت على درجات صلاحية بلغت 97.2 من خبير المحتوى، و94.4 من خبير الوسائط، و95.8 من الممارس التربوي. وعلاوة على ذلك، أثبتت الوسيلة فاعليتها العملية بناءً على استجابات الطلاب، محققةً نسبة 82.86%. وفيما يتعلق بتقييم كفاءة التفكير النقدي، أظهرت التجربة الأولية المحدودة معدل إتقان بلغ 73.68%، بينما ارتفعت النسبة إلى 88.7% في التجربة الموسعة. وبناءً على ذلك، تُعد وسيلة التعلم هذه - المصممة لتعزيز التفكير النقدي - وسيلة مجدية وعملية وقادرة على تنمية مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب في تدريس الدراسات الاجتماعية.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-latin berpedoman pada Transliterasi berdasarkan Keputusan Menteri agama RI dan Menteri Pendidikan RI No 158/1987 dan No 0543 b/U/1987 secara garis besar diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = H	ط = Th	ؤ = E
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = `	ء = `
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vocal (a) Panjang = â
Vocal (i) Panjang = î
Vocal (u) Panjang = û

C. Vokal Diftong

اؤ = Aw
اي = Ay
أو = û
إي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era revolusi industri 4.0, perkembangan dunia pendidikan pada abad ke-21, menuntut adanya pergeseran paradigma pembelajaran dari transfer pengetahuan yang bersifat konvensional yang cenderung hanya mengukur kognitif tingkat rendah dan gagal menangkap proses berpikir siswa. Menjadi sebuah pengembangan keterampilan hidup dan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higer Order Thinking skills*/HOTS. HOTS adalah metode yang mampu menciptakan kompetensi berpikir kritis, kreatif, dan logis yang mampu membantu siswa memecahkan masalah dan menciptakan solusi terbaik¹. Salah satu keterampilan esensial yang menentukan keberhasilan akademik, sosial, dan profesional adalah keterampilan berpikir kritis. Yang menjadi dasar dalam menyaring informasi, menganalisis konflik, serta pengambilan keputusan secara tepat dan logis².

Berpikir kritis (*critical thinking*) merupakan salah satu kompetensi fundamental yang harus dikuasai oleh siswa dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Siswa bukan hanya sekedar menerima informasi mentah, tetapi siswa

¹ Yunika Lestaria Ningsih et al., "Analisis Kebutuhan Instrumen Tes Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Materi Geometri," *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2025): 325–35, <https://doi.org/10.31851/indiktika.v7i2.18470>.

² Muntari Muntari et al., "PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN BERPIKIR KRITIS SISWA," *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.29303/jppm.v1i1.502>.

dituntut untuk memiliki keterampilan kognitif tingkat tinggi. Hal ini mencakup proses intelektual untuk menganalisis masalah, mengevaluasi sumber informasi, mengidentifikasi berbagai sudut pandang dan penarikan kesimpulan berdasarkan informasi terpercaya³.

Kompetensi berpikir kritis sangat penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena mata pelajaran ini berkaitan langsung dengan fenomena sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat. Dalam pembelajaran IPS, siswa bukan hanya dituntut untuk menghafal konsep, tetapi memahami, menganalisis, serta mengevaluasi berbagai permasalahan sosial yang kompleks. Dengan ini, pembelajaran IPS seharusnya mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam melihat fakta atau realita sosial di lingkungan sekitar.

Namun fakta dilapangan, kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah⁴. Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 13 Malang kondisi pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS, masih banyak siswa yang cenderung pasif, kurang mampu menyampaikan pendapat, dan belum terbiasa pada persoalan analisis suatu permasalahan secara mendalam. Siswa juga sering mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep materi IPS dengan soal yang berkonteks dunia nyata. Sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan hanya berfokus pada hafalan konsep materi saja.

³ Yuyun Elizabeth Patras et al., *Pembelajaran Berbasis STEM di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Rangka Menyongsong Pencapaian Kompetensi Siswa Abad 2*, 12 (2024).

⁴ Ely Syafitri et al., *Aksiologi Kemampuan Berpikir Kritis*, n.d.

Mengajarkan siswa untuk membentuk kompetensi berpikir kritis merupakan tujuan utama dari proses belajar mengajar. Sebagai seorang guru harus bisa membuat suasana belajar yang dapat melatih siswa untuk membentuk kompetensi berpikir kritis⁵. Untuk menemukan informasi belajar mandiri dan partisipatif yang membantu siswa membentuk kerangka berpikir sendiri. Namun, pada faktanya mayoritas siswa yang kurang memiliki kompetensi berpikir kritis, terutama dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial⁶. Masih banyak ditemui siswa yang kesulitan memahami masalah yang kompleks, mudah termakan informasi *hoax*, sulit menyampaikan pendapat, dan mudah mengambil keputusan tanpa melihat akar permasalahan. Kondisi ini membuat proses belajar-mengajar kurang optimal, karena siswa kesulitan menganalisis masalah, cenderung mudah mencerna informasi secara langsung tanpa melihat kebenaran. Kurangnya kompetensi berpikir kritis juga terlihat dalam keterlibatan siswa yang cenderung pasif, kurang percaya diri, kurang mampu mengembangkan ide-ide kreatif, sulit menyajikan argumen yang jelas, yang mempengaruhi pada hasil belajar siswa.

Salah satu penyebab kondisi tersebut karena penggunaan media pembelajaran yang masih monoton atau tidak variatif dan belum sepenuhnya mampu memfasilitasi pengembangan berpikir kritis siswa. Pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar konvensional seperti LKS dan

⁵ Dede Nuraida, *PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN*, 4, no. 1 (2019).

⁶ Ulfatur Rusda Elsabrina et al., *Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Creative Problem Solving*, n.d.

metode satu arah atau biasa disebut dengan metode ceramah. Sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, menganalisis, mengembangkan pemikiran secara aktif.

Seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang pesat. Maka perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman baru dalam pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan juga bermakna bagi siswa. Salah satu media yang bisa dikembangkan adalah flipbook, yang merupakan media pembelajaran digital interaktif yang penyajian materi dalam bentuk buku elektronik yang dilengkapi dengan efek suara membalik.

Flipbook merupakan lembaran-lembaran media digital interaktif yang menyajikan teks dan gambar dengan efek suara layaknya membalik buku fisik. Flipbook membantu mengemas pembelajaran dari mulai materi, gambar, video, tautan interaktif, dan penilaian dalam media yang terintegrasi dengan multimedia. Media *flipbook* ini dirasa mampu mengubah pandangan siswa pada pembelajaran yang monoton dan membosankan, menjadi lebih aktif dan mendorong motivasi siswa dalam menuntaskan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran IPS diharapkan bisa membantu siswa untuk memahami materi secara lebih kontekstual dan visual. Selain itu, media *flipbook* ini juga dapat menyajikan permasalahan-permasalahan sosial yang menuntut siswa untuk menggunakan kompetensi berpikir kritis dalam menganalisis, mengevaluasi, menyimpulkan, dan mencari

solusi atau strategi yang tepat untuk fenomena yang sedang dihadapi. Dengan demikian, flipbook tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi saja, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kompetensi berpikir kritis siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *flipbook* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar, sehingga bisa mendorong aktivitas berpikir tingkat tinggi. Hal ini selaras dengan penelitian Kusuma dan Fitrihidajati ⁷, mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan media *flipbook* ekosistem berbasis *problem based learning* mampu melatih keterampilan berpikir siswa. Kemudian pendapat dari Citramestika dan Mimihariyani ⁸, mengatakan bahwa penggunaan *flipbook* berbasis proyek memberi dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta dapat digunakan sebagai media yang terbukti mendorong siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif saat proses pembelajaran.

Menurut Prasasti dan Anas (2023), media pembelajaran berbasis *flipbook* merupakan media digital interaktif yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan latihan soal ke dalam satu media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel⁹.

⁷ Adjeng Mayura Kusuma and Herlina Fitrihidajati, *Pengembangan Flipbook Ekosistem Berbasis Problem Based Learning Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X Sma*, 13, no. 1 (2024).

⁸ Citramastika Citramastika and Mimihariyani Mimihariyani, "Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran Flip book Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 15, no. 1 (2025): 184–93, <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2417>.

⁹ Riska Dwi Prasasti and Nirwana Anas, "Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik," *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 3 (2023): 694–705, <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>.

Sementara Sudiarti dkk. (2023), bahwa media *flipbook* yang dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus kemampuan berpikir kritis siswa¹⁰. Hal ini disebabkan karena *flipbook* menyajikan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui kombinasi materi visual dan asesmen yang mendorong siswa untuk menganalisis, interpretasi, dan pemecahan masalah.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukan adanya pengembangan suatu media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa dalam membantu peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan dari observasi awal di SMPN 13 Malang yang menunjukkan perlunya peningkatan dalam membentuk kompetensi berpikir kritis siswa. maka diperlukan adanya pengembangan suatu media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa dalam membantu peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berorientasi Kompetensi Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 13

¹⁰ Siti Aisyah Nur et al., “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar Muatan IPS bagi Peserta Didik Kelas 5,” *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual* 8, no. 1 (2024): 120, https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i1.939.

Malang”, yang diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran IPS yang lebih bermakna dan berbasis HOTS, khususnya di SMP Negeri 13 Malang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* berorientasi kompetensi berpikir kritis pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang?
2. Bagaimana tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *flipbook* berorientasi kompetensi berpikir kritis pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti menemukan tujuan pengembangan sebagai berikut :

1. Mengetahui tahapan pengembangan media *flipbook* dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi konflik sosial.
2. Mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media *flipbook* berorientasi kompetensi berpikir kritis pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang

D. Manfaat Penelitian

Ditemukannya hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Dalam penelitian ini, beberapa manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap bahwasanya penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pendidikan, khususnya dalam pembentukan strategi berpikir kritis siswa melalui media pembelajaran berbasis *flipbook* pada pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang membahas efektivitas media *flipbook* menjadi integrasi media berisikan materi sekaligus asesmen guna menunjang berpikir kritis siswa di lingkungan sekolah atau madrasah.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Lembaga

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak SMPN 13 Malang dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran *flipbook* untuk mengupayakan peningkatan kualitas pendidikan dan inovasi sekolah. Terkhusus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi lembaga dalam memperbaiki proses pembelajaran yang akan berdampak pada kualitas akademik.

2) Bagi Guru

Guru akan memperoleh wawasan baru tentang proses pengembangan bahan ajar atau asemen berbasis digital secara mandiri. Penelitian ini memberikan contoh penerapan media digital *flipbook* untuk meningkatkan cara berpikir siswa, sehingga pembelajaran berlangsung dengan efektif.

3) Bagi Siswa

Siswa menjadi lebih terampil dalam menganalisis masalah, tidak hanya menghafal informasi tetapi dilatih untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi melalui media *flipbook*. Strategi ini diharapkan mendorong mereka untuk membentuk cara berpikir untuk terbiasa menganalisis, mengevaluasi dan menilai argumen yang tersaji secara multimedia, sehingga mereka menjadi lebih kritis dan tidak mudah menerima informasi mentah.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman empiris tentang cara menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan dan mengevaluasi strategi efektif untuk membentuk kemampuan berpikir kritis siswa SMP, terkhusus pada mata pelajaran IPS. Selain itu, hasil penelitian menjadi kontribusi orisinal bagi literatur pendidikan.

E. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan diasumsikan mampu menjadi sarana yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi konflik sosial kelas VIII SMP Negeri 13 Malang, setelah proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang diasumsikan memiliki perangkat digital seperti gawai, laptop, atau tablet, dan internet, sehingga bisa menggunakan media *flipbook* dalam proses pembelajaran. Pengintegrasian materi dan asesmen dalam media *flipbook* diasumsikan bisa merangsang kemampuan berpikir kritis siswa secara kontekstual dan relevan.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berwujud e-book interaktif dengan efek membalik halaman layaknya buku fisik, yang bisa diakses melalui perangkat-perangkat tertentu seperti gawai, laptop, tablet. Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi konflik sosial.
2. Pengembangan produk ini memiliki nama "*flipbook*" yang di dalamnya memuat beberapa bagian sebagai berikut :
 - 1) Terdapat beberapa halaman *flipbook* yang bisa menampilkan video dan *link* mengerjakan soal asesmen.

- 2) Sampul pertama memuat judul, mata pelajaran, kelas, dan identitas.
 - 3) Sampul materi, menyajikan konteks pengetahuan dan informasi dasar terkait konflik sosial yang diperlukan siswa sebelum di uji kompetensi berpikir kritis secara autentik. Pada media ini menyediakan, penjelasan ringkas dan padat mengenai konsep konflik sosial yang dihubungkan dengan dunia nyata. Terdapat penyematan video dan tautan yang bisa diakses untuk memperkaya wawasan siswa.
 - 4) Sampul *flipbook*, inti dari media *flipbook* adalah materi dan asesmen dibuat untuk melihat kompetensi berpikir kritis siswa dalam konteks dunia nyata. Penyajian konflik sosial yang memerlukan argumentasi dan solusi.
3. Mekanisme pengerjaan individual, pembentukan kompetensi berpikir kritis memerlukan data yang valid mengenai kemampuan setiap individu. Pengerjaan kelompok dirasa kurang efektif karena dapat menghilangkan kontribusi individu dan menimbulkan *free-riding* (mengandalkan teman) ¹¹.
 4. Spesifikasi produk yang saya kembangkan adalah media pembelajaran *flipbook* dengan memuat materi dan asesmen yang merancang skenario nyata dan relevan dengan kehidupan siswa yang membutuhkan pengetahuan dan keterampilan untuk menyelesaikan. Dengan menambahkan elemen interaktif seperti efek membuka halaman,

¹¹ Destiana Mulia Pradina and Effy Wardati Maryam, "Dampak Kohesivitas Kelompok terhadap Social Loafing di Kalangan Mahasiswa," *Journal of Islamic Psychology* 1, no. 1 (2024): 12, <https://doi.org/10.47134/islamicpsychology.v1i1.59>.

memunculkan video, dan mencantumkan formulir *respons* untuk mencatat jawaban siswa.

G. Orisinalitas Pengembangan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma dan Fitrihidajati yang berjudul *Pengembangan Flipbook Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Sub materi Pencemaran Lingkungan untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA¹²*, yang dilakukan di SMA Muhammadiyah IV Surabaya. Penelitian Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan mengintegrasikan PBL ke dalam flipbook untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media flipbook yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan metode R&D. Perbedaannya terletak pada jenjang, mata pelajaran, dan strategi yang digunakan. Penelitian tersebut dilakukan di SMA pada mata pelajaran Biologi dengan pendekatan PBL, sementara penelitian ini mengembangkan media flipbook interaktif yang memuat materi konflik sosial untuk meningkatkan berpikir kritis..
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk. (2025) berjudul *Optimalisasi Problem Based Learning melalui Media Flipbook Digital untuk*

¹² Kusuma and Fitrihidajati, *PENGEMBANGAN FLIPBOOK EKOSISTEM BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS X SMA*.

*Mengakselerasi Kemampuan Berpikir Kritis Pelajaran IPS*¹³. yang diterbitkan dalam *Journal of Instructional and Development Researches*. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media flipbook digital berbasis Problem Based Learning mampu mengakselerasi kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran IPS. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan media flipbook digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS. Perbedaannya terletak pada pendekatan pembelajaran dan model penelitian yang digunakan, di mana penelitian tersebut menerapkan model Problem Based Learning, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan asesmen ke dalam media *flipbook* sebagai sarana pengukuran dan pembentukan berpikir kritis siswa kelas VIII SMP dengan model ADDIE.

3. Penelitian dari Okra dan Novera dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMPN 3 Kecamatan Pangkalan*, dari Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi¹⁴. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D model Four-D, penelitian yang bertujuan untuk media pembelajaran dalam bentuk e-book menggunakan sigil. Hasilnya, media digital IPA yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dengan melalui uji produk dari para ahli diantaranya ahli media, ahli materi, ahli

¹³ Maya Kartika Sari et al., "Optimalisasi Problem Based Learning Melalui Media Flipbook Digital untuk Mengakselerasi Kemampuan Berpikir Kritis Pelajaran IPS," *Journal of Instructional and Development Researches* 6, no. 2 (2026): 165–76, <https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.734>.

¹⁴ Riri Okra and Yulia Novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," *Journal Educative : Journal of Educational Studies* 4, no. 2 (2019): 121, <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>.

pengetahuan, dan ahli bidang informatika. Jika dibandingkan dengan penelitian yang saya lakukan, sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis digital untuk memperbaiki kualitas belajar siswa. Penelitian ini yang secara rinci menjelaskan proses pengembangan media *flipbook* yang menjadi penunjang pembelajaran serta melihat efektivitasnya. Sementara, Okra dan Novera lebih menjelaskan pada proses pembuatan media digital menggunakan software sigil.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Prasasti dan Anas (2023) berjudul *Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Peserta Didik*¹⁵. yang diterbitkan dalam Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Penelitian ini mengembangkan media digital berbasis flipbook yang terbukti membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis tentang materi yang dipelajari. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media flipbook digital dengan orientasi berpikir kritis. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Penelitian Prasasti dan Anas dilakukan di tingkat sekolah dasar, sementara penelitian ini dilakukan di jenjang SMP pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan metode R&D model ADDIE.

¹⁵ Prasasti and Anas, "Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik."

5. Penelitian dengan judul *pengembangan media pembelajaran flipbook digital* yang dilakukan Ni`mah dkk dari Universitas PGRI Kanjuruhan¹⁶. Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan media *flipbook* pada mata pelajaran ekonomi. Hasil penelitian membuktikan media *flipbook* efektif dan layak digunakan. Dengan data penelitian tingkat kelayakan media sebesar 95%, materi sebesar 80%, bahasa sebesar 93%. Penelitian dari Ni`mah dkk, memanfaatkan media *flipbook* untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Sementara, penelitian ini memanfaatkan media *flipbook* untuk melihat hasil belajar siswa yang berorientasi berpikir kritis pada materi konflik sosial.

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan

No	Nama Peneliti, Judul Dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Agustina dan Fitrihidajati (2020), “pengembangan flipbook berbasis PBL untuk melatih berpikir kritis siswa”	Flipbook, berpikir kritis, RnD	Jenjang SMA, materi IPA	Jenjang SMP, materi IPS
2.	Sari dkk. (2025) “optimalisasi PBL melalui media flipbook untuk akselerasi berpikir kritis”	Flipbook, berpikir kritis, IPS	Pendekatan PBL, PTK, materi ekonomi	Penelitian RnD, dengan materi konflik sosial
3.	Okra dan Novera “Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Pangkalan”	Meneliti pengembangan media pembelajaran	Hasil belajar, model pengembangan	Pengembangan media pembelajaran untuk membentuk berpikir kritis siswa
4.	Prasasti dan Anad (2023), “pengembangan media digital berbasis flipbook	Flipbook, media digital, berpikir kritis	Jenjang SD	Pengembangan media flipbook untuk siswa

¹⁶ Ana Fajriyatin Ni`mah, *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital*, n.d.

No	Nama Peneliti, Judul Dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
	untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis”			SMP, pelajaran IPS.
5.	Ni`mah dkk. (2021), “pengembangan media pembelajaran flipbook digital”	Flipbok, pembelajaran IPS	Jenjang SMA, materi ekonomi	Jenjang SMP, materi konflik sosial.

Berdasarkan tabel orisinalitas diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwa mengembangkan media flipbook digital yang berorientasi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis, penelitian ini menawarkan inovasi melalui integrasi asesmen ke dalam media *flipbook*. Selain itu, penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, sehingga memiliki konteks, karakteristik peserta didik, dan strategi pengembangan yang berbeda dibandingkan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada jenjang SD atau SMA serta mengintegrasikan pendekatan Problem Based Learning.

H. Definisi Istilah

1. Media *Flipbook*

Media *flipbook* adalah teknologi media pembelajaran yang menyajikan materi dan asesmen dalam format buku elektronik yang mempunyai karakteristik seperti membuka halaman pada buku fisik. Dalam penelitian ini, *flipbook* berguna sebagai sumber dan asesmen belajar serta alat komunikasi informasi yang dikembangkan untuk kemudahan pemahaman konsep IPS secara visual dan mendorong siswa berinteraksi aktif dengan materi. Yang akan menjadi stimulus pertama dalam pengembangan kompetensi berpikir kritis siswa.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan instrumen yang berfungsi untuk komunikasi siswa dengan materi pelajaran, serta untuk merangsang perasaan dan pengetahuan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan efisien. Media pembelajaran bisa berupa fisik seperti buku dan gambar, atau penggunaan teknologi seperti video, aplikasi digital dan komputer. Dengan tujuan untuk memudahkan siswa memahami materi, meningkatkan keaktifan siswa, dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah proses berpikir secara aktif, sistematis dan rasional dalam menganalisis, mengevaluasi, menarik kesimpulan, serta menilai suatu informasi atau konflik sebelum mengambil keputusan. Dalam berpikir kritis, siswa tidak langsung menerima informasi mentah, tetapi memeriksa kebenaran, mencari bukti yang kuat, dan melihat beberapa sudut pandang untuk membedakan antara opini atau fakta. Tujuan dari berpikir kritis adalah untuk menghasilkan keputusan yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS adalah pelajaran yang mempelajari fenomena, gejala, peristiwa serta konflik sosial di masyarakat dengan tujuan untuk siswa memahami kehidupan sosial masyarakat dan mampu berperan aktif dalam susunan masyarakat. Dalam konteks penelitian ini, IPS berfungsi sebagai wadah

pembelajaran dimana media pembelajaran berbasis *flipbook* diterapkan untuk membentuk berpikir kritis siswa

I. Sistematika Penulisan

Untuk arah penulisan skripsi menjadi lebih jelas, terstruktur, dan ketetapan cakupan isi secara komprehensif, maka diperlukan uraian sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab yang menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat masalah, spesifikasi produk, orisinalitas, definisi istilah dan sistematika penulisan yang akan menjadi dasar dari seluruh penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir. Penyajian kajian pustaka mengacu pada teori-teori yang telah dirumuskan oleh ahli sebelumnya sehingga penelitian di arah yang benar.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab yang menggambarkan prosedur penelitian seperti jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan waktu, teknis uji coba, dan prosedur penelitian.

4. BAB IV HASIL

Bab ini merupakan inti dari penelitian yang memaparkan hasil temuan berdasarkan penelitian pengembangan media *flipbook* pada materi konflik sosial untuk membentuk kompetensi berpikir kritis siswa kelas VIII SMPN

13 Malang. Penyajian ini meliputi proses analisis, desain, pengembangan, implementasi, analisis data, uji produk dan revisi produk.

5. BAB V Pembahasan

Bab yang untuk memaparkan pembahasan dari hasil data yang disajikan bab sebelumnya. Hasil penelitian akan dikaitkan dengan teori yang sudah ada serta dibandingkan dengan penelitian terdahulu, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai keterlibatan penelitian.

6. BAB VI PENUTUP

Bab yang menyajikan simpulan dan saran bagi pengembangan dan pemanfaatan lebih lanjut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menjelaskan materi, tetapi juga memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari melalui penyajian yang lebih menarik, dan interaktif.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan pesat pada penggunaan media pembelajaran. Media yang dulunya didominasi oleh media teks kini berkembang menjadi media digital yang mampu memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas dalam satu kesatuan. Penggunaan media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun kolaboratif sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Menurut Rohmah (2021), media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, kreatif,

dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran¹⁷. Selain itu, Fatimah dan Bramastia (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampai pesan yang membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui penyajian informasi secara lebih konkret dan menarik¹⁸.

Sudianto (2021) menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar¹⁹. Dengan itu, guru perlu menggunakan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat dan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran bisa dirasakan oleh guru maupun siswa. Bagi guru, media pembelajaran membantu menyampaikan materi secara sistematis, menghemat waktu, serta menciptakan suasana pembelajaran baru. Bagi siswa, media pembelajaran bisa meningkatkan

¹⁷ Nafilatur Rohmah, *Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya*, 4 (2021).

¹⁸ Hikmah Fatimah and Bramastia Bramastia, "Literatur Review Pengembangan Media Pembelajaran Sains," *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* 10, no. 2 (2021): 125, <https://doi.org/10.20961/inkui.v10i2.57255>.

¹⁹ Sudianto Sudianto, "Penggunaan Media dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika," *Didactical Mathematics* 3, no. 1 (2021): 93–101, <https://doi.org/10.31949/dm.v3i1.3355>.

motivasi belajar, kemampuan memahami materi, dan keaktifan siswa ketika pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar, kemampuan pemecahan masalah, dan hasil belajar peserta didik. Menurut Yusmer dkk. (2025) menemukan bahwa media digital seperti video, e-book, dan presentasi interaktif mampu membantu peserta didik memahami materi yang sulit dipahami melalui pembelajaran konvensional²⁰.

Kriteria pemilihan media juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi, kondisi sekolah, dan kemampuan guru. Media terbaik yakni yang mudah digunakan, menarik, sesuai dengan kebutuhan, yang meningkatkan aktivitas siswa, serta tercapainya tujuan pembelajaran. media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan aspek aksesibilitas, fleksibilitas, dan interaktivitas agar bisa digunakan baik. Oleh karena itu, media digital seperti *flipbook* menjadi salah satu alternatif karena mampu menyajikan materi secara menarik, mudah diakses, dan mendukung aktivitas belajar siswa lebih aktif. Berikut ada beberapa jenis media pembelajaran:

- 1) Media visual, seperti gambar, foto, diagram, peta, grafik, dan poster.
- 2) Media audio, seperti radio, podcast, dan rekaman suara.

²⁰ Firdha Yusmar et al., *Tinjauan Literatur : Pemanfaatan Media Digital Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Smp*, 10 (2025).

- 3) Media audio visual, seperti video pembelajaran, film edukasi, dan animasi.
- 4) Media berbasis komputer atau multimedia interaktif, seperti e-learning, flipbook digital, website pembelajaran, aplikasi berbasis Android, serta augmented reality.

Perkembangan teknologi menyebabkan media digital menjadi salah satu media yang paling banyak dikembangkan karena bisa menggabungkan berbagai unsur multimedia dalam satu media, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi, kondisi sekolah, serta kemampuan guru. Media yang baik hendaknya mudah digunakan, menarik, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, mampu meningkatkan aktivitas belajar, serta mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran.

2. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa dalam proses belajar abad 21. Lebih khusus dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS), kompetensi ini sangat penting untuk membantu siswa menganalisis mengevaluasi, dan membantu siswa mengambil Keputusan secara logis. Dalam proses belajar IPS, kompetensi berpikir kritis sangat dibutuhkan untuk siswa memahami fenomena sosial secara

kompleks, serta membantu siswa untuk membuat solusi untuk permasalahan yang sedang terjadi.

Menurut Robert H. Ennis, berpikir kritis merupakan proses berpikir secara rasional dengan tujuan pada penetapan keputusan siswa terhadap permasalahan yang ada²¹. Dari deskripsi tersebut, bahwa kompetensi berpikir kritis bukan hanya tentang menghafal konsep, tetapi kemampuan siswa untuk menilai kevalidan dari informasi yang berada di masyarakat.

Sedangkan menurut Facione, berpikir kritis merupakan penilaian sistematis yang melibatkan interpretasi, analisis, evaluasi, penjelasan, serta pengaturan diri²². Dari deskripsi tersebut, siswa yang memiliki kompetensi berpikir kritis sanggup memahami permasalahan secara mendalam, menilai kevalidan informasi, Menyusun Kesimpulan berdasarkan fakta yang ada.

Dari gagasan ahli diatas, bisa disimpulkan bahwa kompetensi berpikir kritis merupakan kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan fenomena atau permasalahan dengan logis dan runtut untuk mendapatkan keputusan yang baik. Dalam penelitian ini, indikator berpikir kritis berpedoman pada teori Ennis dan Facione yang dianggap paling sesuai dengan karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan sosial

²¹ Miftahul Hasanah et al., "Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma Nurul Iman Tanjung Morawa," *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9, no. 1 (2023): 16–22, <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v9i1.540>.

²² Abd Qohar and I. Made Sulandra, "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Kelas X Dalam Memecahkan Masalah SPLTV," *Jurnal Pendidikan Matematika* 05, no. 02 (2021).

dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook*. Indikator tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Interpretasi

Interpretasi adalah kemampuan yang layak dimiliki setiap siswa, untuk menjelaskan makna dari informasi atau permasalahan yang ada. Kemampuan interpretasi ini bisa dilihat ketika siswa bisa menjelaskan atau memahami konflik sosial, membaca data, serta menjelaskan inti permasalahan dengan gaya bahasa sendiri.

2. Analisis

Menganalisis merupakan kemampuan siswa untuk mengetahui hubungan antara fakta, opini, dan sebab akibat dari konflik sosial. Kemampuan analisis ini membantu siswa melihat konflik sosial secara lebih dalam dan bisa melihat konflik dari berbagai sudut pandang.

3. Evaluasi

Evaluasi merupakan kemampuan siswa dalam menilai kevalidan informasi yang menyebar di masyarakat. Evaluasi sangat penting, agar siswa bisa membedakan antara informasi yang benar atau fakta, atau hanya opini masyarakat yang tersebar luas. Dari evaluasi informasi tersebut, siswa bisa memberikan penilaian suatu konflik secara objektif.

4. Menyimpulkan

Kemampuan menarik Kesimpulan berdasarkan dari hasil pengamatan, analysis informasi yang beredar, dengan fakta dalam konflik. Menyimpulkan dari mulai sebab, dampak, dan solusi yang tepat dari suatu konflik berdasarkan fakta yang ada di masyarakat. Kemampuan ini, menjadi salah satu yang paling penting dalam indikator berpikir kritis karena menggambarkan kemampuan siswa dalam mengolah informasi secara logika.

5. Pemecahan masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah penentu strategi atau solusi yang tepat dari suatu konflik. Kemampuan pemecahan masalah, bisa dilihat ketika siswa memberikan solusi terhadap konflik yang terjadi di masyarakat dengan tepat. Kemampuan ini mampu membentuk kemampuan berpikir kreatif, aktif, dan mampu bertanggung jawab atas keputusan yang sudah diambil.

3. *Flipbook* Dalam Pembelajaran

Flipbook pertama kali dipatenkan oleh John Barnes dengan sebutan “kineograph” yang berarti gambar bergerak. *Flipbook* merupakan buku digital dengan format informatif yang memiliki penampilan layaknya buku fisik, yang dilengkapi efek membalik lengkap dengan suara saat dioperasikan. *Flipbook* yang dilengkapi dengan materi, gambar, animasi,

video, dan suara sehingga tercipta proses belajar yang interaktif serta memotivasi siswa untuk belajar dan lebih mudah mengeksplorasi ²³.

Flipbook menjadi media pembelajaran yang sejalan dengan inovatif era digital, terkhusus dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam kompetensi abad 21. Penyajian materi dan model asesmen dengan desain visual kaya warna, animasi, dan gambar sehingga menciptakan suasana belajar ceria dan mengurangi kebosanan siswa. Karena saat pembelajaran siswa tidak sekedar membaca, namun bisa menonton dan mendengarkan. Sejalan dengan penelitian dari Septarani, penggunaan media pembelajaran interaktif akan menstimulasi siswa untuk membentuk kompetensi berpikir kritis ²⁴.

Penggunaan media pembelajaran *flipbook* akan sangat bermanfaat bagi siswa untuk memahami konsep dan mengingat materi tanpa adanya hafalan. Materi dan asesmen yang ada dalam *flipbook* melatih siswa untuk berpikir kritis dengan mengidentifikasi konflik dan mencari solusi efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian dari, bahwa penggunaan *flipbook* dalam pembelajaran membantu meningkatkan produktivitas belajar serta menjadi alat bantu guru dalam membentuk kompetensi berpikir kritis siswa ²⁵.

²³ Diana Rahayu et al., "Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education* 2, no. 2 (2021): 105–14, <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>.

²⁴ Ridhotin Alwiyana Septarini and Abd. Kholiq, "Pengembangan Media Prest Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Pada Materi Momentum Dan Impuls," *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika* 10, no. 1 (2021): 32–38, <https://doi.org/10.26740/ipf.v10n1.p32-38>.

²⁵ Tika Aprilia, "Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 10–21, <https://doi.org/10.21831/jpipip.v14i1.32059>.

Meskipun media *flipbook* memiliki banyak keunggulan dalam proses pembelajaran, *flipbook* memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penggunaan *flipbook* harus mewajibkan siswa mempunyai gawai dengan koneksi internet yang stabil. Kedua, penggunaan media digital dalam waktu yang lama akan berdampak pada kesehatan mata siswa. Terakhir, keterbatasan dalam media *flipbook* ada pada pembuatan media yang memerlukan penguasaan perangkat lunak, yang memungkinkan waktu lama dan keterampilan seorang guru ²⁶.

Dalam implementasi media pembelajaran *flipbook* untuk meningkatkan aktivitas dan cara berpikir siswa, ada beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a) Interaktif, tampilan visual menggunakan warna gambar, animasi, dan elemen multimedia seperti audio, video, ataupun tautan dapat membuat suasana belajar tidak monoton.
- b) Fleksibel, media pembelajaran berupa digital yang cukup dengan gawai dan internet, mempermudah siswa dalam mengakses dan membawa tanpa ribet.
- c) Penyajian, materi dan asesmen yang beragam membantu siswa untuk menguasai materi atau peristiwa yang belum disajikan dalam kelas.

²⁶ Sarah Rizqi Ramadhina and Khavisa Pranata, "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7265–74, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>.

- d) Efektivitas, penggunaan media flipbook dapat meningkatkan keaktifan, minat, motivasi, dan hasil akademik. Flipbook juga mampu melatih kompetensi berpikir kritis siswa ²⁷.

Flipbook memiliki banyak keuntungan bagi siswa maupun guru. Dengan *flipbook* guru bisa mempermudah penyampaian materi dan mengaktifkan pembelajaran IPS pada materi konflik sosial. Sedangkan bagi siswa, flipbook mempermudah pemahaman materi, mampu membentuk kompetensi berpikir kritis, karena menampilkan bermacam-macam konten interaktif, dan memberikan pengalaman dalam mengatasi konflik dalam kehidupan sehari-hari dengan cakupan asesmen yang relevan dengan konflik-konflik dunia sekolah.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Manusia diciptakan Allah SWT. dengan akal untuk berpikir dan untuk membedakan antara perkara benar dan salah. Kata berpikir dalam al-Quran berasal dari lafad *fikr* yang berarti kemampuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan ²⁸. Tujuan berpikir yang sesuai penjelasan al-Quran yakni untuk memperoleh ilmu pengetahuan, sebagaimana yang terkandung dalam surat Al-An`am ayat 50 :

²⁷ Diana Rossa Martatiyana et al., "Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas Iv Di Sekolah Dasar," *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (2022): 44, <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.7244>.

²⁸ M. Fahrurrozi, "Urgensi Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Qur'an Hadist," *JURNAL PENELITIAN KEISLAMAN* 17, no. 1 (2021): 39–50, <https://doi.org/10.20414/jpk.v17i1.3369>.

قُلْ لَا أَقُولُ لَكُمْ عِنْدِي خَزَائِنُ اللَّهِ وَلَا أَعْلَمُ الْغَيْبَ وَلَا أَقُولُ لَكُمْ إِنِّي مَلَكٌ إِنْ أَتَّبَعُ

إِلَّا مَا يُوحَىٰ إِلَيَّ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الْأَعْمَىٰ وَالْبَصِيرُ أَفَلَا تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: Katakanlah (Nabi Muhammad), “Aku tidak mengatakan kepadamu bahwa perbendaharaan (rezeki) Allah ada padaku, aku (sendiri) tidak mengetahui yang gaib, dan aku tidak (pula) mengatakan kepadamu bahwa aku malaikat. Aku tidak mengikuti kecuali apa yang diwahyukan kepadaku.” Katakanlah, “Apakah sama orang yang buta dengan orang yang melihat? Apakah kamu tidak memikirkan(-nya)?”.

Individu yang memiliki cara berpikir yang baik akan mempermudah membawanya dalam mengenal sang pencipta supaya lebih mendekat dengan-Nya. Selain itu, cara berpikir seorang yang positif mampu membawa individu pada akhlak yang baik. Hal ini tertuang dalam surat Al-Baqarah ayat 219-220:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ

مِن نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ

تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang khamar dan judi. Katakanlah, “Pada keduanya terdapat dosa besar dan beberapa manfaat bagi manusia. (Akan tetapi,) dosa keduanya lebih besar daripada manfaatnya.” Mereka (juga) bertanya kepadamu (tentang) apa yang mereka infakkan. Katakanlah, “(Yang diinfakkan adalah) kelebihan (dari apa yang diperlukan).”

Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir.

فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَيَسْأَلُونَكَ عَنِ الْيَتَامَىٰ قُلْ إِصْلَاحٌ لَهُمْ خَيْرٌ وَإِنْ تُخَالِطُوهُمْ فَإِحْوَالُكُمْ

وَاللَّهُ يَعْلَمُ الْمُفْسِدَ مِنَ الْمُصْلِحِ وَلَوْ شَاءَ اللَّهُ لَأَعْنَتَكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

Artinya: Tentang dunia dan akhirat. Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang anak-anak yatim. Katakanlah, “Memperbaiki keadaan mereka adalah baik.” Jika kamu mempergauli mereka, mereka adalah saudara-saudaramu. Allah mengetahui orang yang berbuat kerusakan dan yang berbuat kebaikan. Seandainya Allah menghendaki, niscaya Dia mendatangkan kesulitan kepadamu. Sesungguhnya Allah Maha perkasa lagi Maha bijaksana.

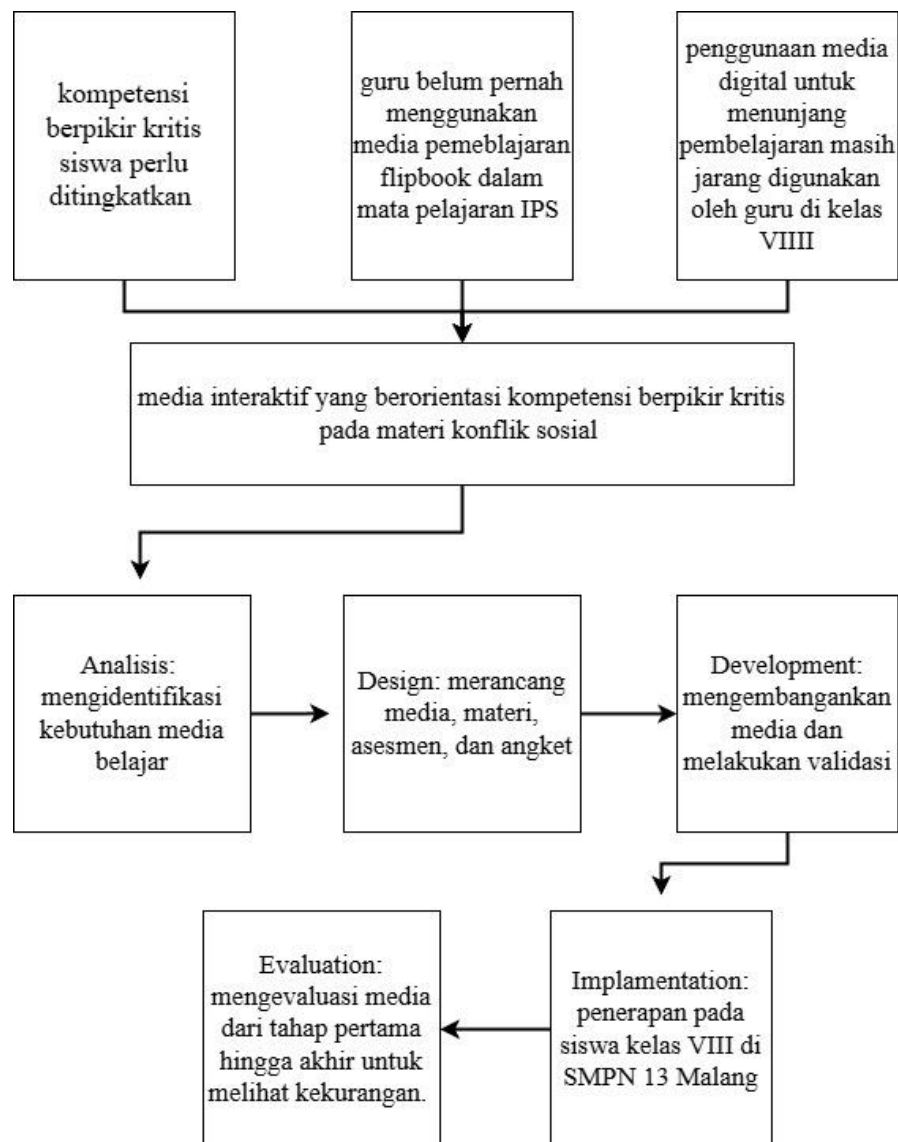
Dari ayat di atas dijelaskan, bahwa islam menegaskan pentingnya untuk berpikir, bernalar logis untuk bisa melihat manfaat dan mudarat sebelum menentukan keputusan. Ayat-ayat di atas sejalan dengan tujuan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang dikembangkan, yakni untuk melatih siswa dalam menganalisis, mengidentifikasi, mengevaluasi informasi, dan membuat keputusan dari konflik yang ada.

C. Kerangka Berpikir

Sesuai dengan paparan penjelasan di atas, produk yang dikembangkan adalah asesmen interaktif berbasis *flipbook* dengan tujuan membentuk kompetensi berpikir kritis siswa. Implementasi media pembelajaran berbasis *flipbook* yang berguna untuk melihat kompetensi berpikir kritis yang lebih mengunggulkan teknologi, karena pendidikan pada zaman sekarang siswa akan lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan teknologi. Penggunaan media

flipbook sebagai media pembelajaran ditujukan untuk melihat seberapa signifikan kompetensi berpikir kritis siswa, berikut kerangka berpikir pada penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Untuk Membentuk Kompetensi Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 13 Malang”

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir



Rendahnya kompetensi berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS memerlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran flipbook yang dikembangkan memadukan materi, video, dan asesmen yang berorientasi pada indikator berpikir kritis, sehingga diharapkan mampu membantu siswa dalam menginterpretasikan, menganalisis, mengevaluasi, menyimpulkan, dan memecahkan permasalahan sosial secara lebih efektif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran flipbook pada materi konflik sosial di SMP Negeri 13 Malang diharapkan menjadi alternatif media yang layak, praktis, dan mampu mendukung pembentukan kompetensi berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian menggunakan pengembangan media pembelajaran interaktif yakni Research and Development (RnD). Penelitian pengembangan merupakan model penelitian yang diaplikasikan untuk menciptakan produk dengan menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2013). Hal ini sejalan dengan pendapat²⁹, penelitian pengembangan yakni tahapan pengembangan dan mencipta produk yang sudah ada sebelumnya sehingga bisa dipertanggungjawabkan. Yang diartikan produk dalam hal ini perangkat lunak yang mampu dikembangkan lagi dengan mengemas kembali supaya lebih sempurna.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini, untuk mengembangkan dan menguji keabsahan produk telah diciptakan. Berdasarkan metode pengembangan ini, peneliti menyempurnakan *flipbook* sebagai media pembelajaran interaktif. Sejalan dengan pendapat Okpatrioka, media pembelajaran yang cocok dan menarik pada pembelajaran dapat mengembangkan kompetensi belajar siswa³⁰. Dengan produk ini, sangat

²⁹ Andi Rustandi and Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *JURNAL FASILKOM* 11, no. 2 (2021): 57–60, <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.

³⁰ Okpatrioka Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

diharapkan kegunaan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terkhusus pada kompetensi berpikir kritis siswa.

B. Model Pengembangan

Metode penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Model penelitian ini sangat banyak digunakan untuk mengembangkan berbagai bentuk seperti, strategi, model, metode, bahan ajar, dan media pembelajaran. model penelitian ini membantu membangun pembelajaran yang efektif dan dinamis, yang dibarengi dengan program pelatihan pada pihak pendidik. Model ADDIE dikenal sebagai pendekatan sistematis yang membagi tahap proses perencanaan menjadi beberapa macam dengan mengatur setiap tahap ke dalam urutan yang logis ³¹.

Model ADDIE merupakan metode yang terstruktur dan sederhana untuk membuat media ajar sehingga paling cocok diimplementasikan oleh peneliti dalam membuat produk menyempurnakan media *flipbook*. Adapun beberapa langkah pengembangan pada model ADDIE yakni, *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi).

Hakikat model ADDIE adalah landasan kerja yang digunakan untuk merancang dan menciptakan media pembelajaran dengan bagian inti. Pertama, *analyze* permasalahan dan kebutuhan pembelajaran serta memahami

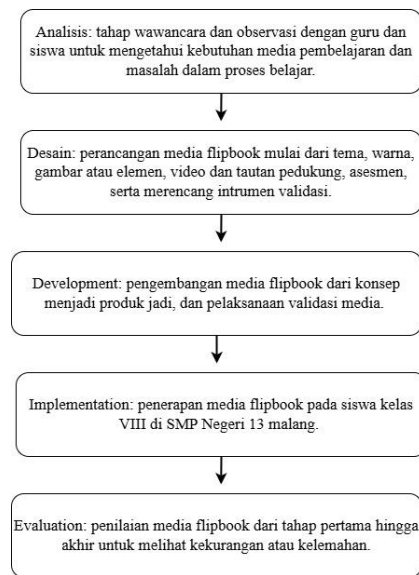
³¹ Ibrahim Maulana Syahid et al., “Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran,” *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 258–68, <https://doi.org/10.62504/jimr469>.

karakteristik siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada pengembangan ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan belajar di SMP Negeri 13 Malang dengan mewawancarai guru mata pelajaran IPS. Kedua, *design* atau perancangan strategi pembelajaran termasuk di dalamnya tujuan, model, metode dan sarana yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Ketiga, *development* atau pengembangan media pembelajaran yang menampung konten, materi, asesmen, dan media yang mendorong pembelajaran lebih efektif dan memudahkan siswa untuk memahami materi. Keempat, *implementation* dari media yang telah dibuat pengajar pada siswa. Keberhasilan implementasi media bisa dilihat dari interaksi antara guru dan siswa serta tanggapan baik saat proses belajar. Kelima, *evaluation* atau penilaian dari media yang telah diimplementasikan dengan pengumpulan tanggapan dari siswa untuk mengukur seberapa tercapai tujuan pembelajaran³². Perolehan tanggapan siswa melalui sesi pembelajaran.

Penggunaan model ADDIE didasarkan pada keandalan langkah yang terstruktur dan runtut pada setiap tahapan. Dengan memperhatikan setiap tahapan di atas, peneliti bisa menghasilkan produk yang valid sesuai dengan yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran. Berikut gambaran visual model ADDIE.

³² Alvina Rachma et al., “Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement,” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (2023): 506–16, <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.



Gambar 1.1 Model ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

1. Analisis

Pada tahap pertama, dimulai dengan wawancara dengan guru IPS untuk mengetahui tentang kebutuhan media pembelajaran, masalah dalam kegiatan belajar, serta asesmen yang telah diterapkan. Wawancara dilakukan di SMP Negeri 13 Malang. Wawancara yang dilakukan merupakan jenis wawancara tidak terstruktur. Berikut kisi-kisi wawancara dengan guru mata pelajaran IPS.

Tabel 3.1 kisi-kisi wawancara

No	Kisi-kisi pertanyaan wawancara
1.	Apakah selama kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang menggunakan media pembelajaran secara rutin?
2.	Media pembelajaran apa yang pernah diterapkan?
3.	Apakah sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam asesmen?
4.	Apakah terlihat perbedaan siswa saat menggunakan media pembelajaran dan tidak?

No	Kisi-kisi pertanyaan wawancara
5.	Bagaimana kompetensi berpikir kritis siswa saat pembelajaran IPS?

Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, penggunaan media, serta pelaksanaan asesmen di kelas. Pada hasil wawancara, beberapa guru sudah memanfaatkan media digital untuk mendukung pembelajaran. Media yang pernah digunakan dalam pembelajaran contohnya, PPT, video pembelajaran, dan asesmen digital.

Langkah selanjutnya, analisis dokumen yang fokus pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan jenis penilaian yang digunakan guru. Berdasarkan hasil analisis ATP, materi konflik sosial kelas VIII memiliki tujuan pembelajaran untuk siswa mampu memahami konsep konflik sosial, menganalisis penyebab dan dampaknya, serta memberikan solusi pada konflik sosial. Sementara, jenis penilaian yang digunakan selama pembelajaran masih didominasi oleh tes tertulis, seperti pilihan ganda dan uraian.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, beberapa guru sudah memanfaatkan media teknologi seperti PPT, video pembelajaran, dan asesmen digital. Tetapi masih sedikit guru yang mengintegrasikan materi dan asesmen menjadi satu media utuh. Maka perlu pengembangan media pembelajaran berupa *flipbook* yang mengintegrasikan materi konflik sosial dengan asesmen, yang diharapkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Langkah analisis terbagi menjadi dua tahap yakni analisis kebutuhan dan analisis kinerja. Analisis kebutuhan, diselenggarakan untuk menentukan media yang diperlukan siswa untuk membentuk kompetensi berpikir kritis. Sementara, tahap analisis kinerja diselenggarakan untuk mengenali dan mengelompokkan permasalahan yang sedang terjadi di sekolah. Dalam hal ini, terkait dengan media pembelajaran yang pernah diaplikasikan. Selanjutnya, membuat solusi dengan merevisi atau menyempurnakan media pembelajaran.

2. Desain

Mendesain produk merupakan tahap kedua setelah ditemukan permasalahan atau kebutuhan dari siswa. Pada tahap ini peneliti merancang produk *flipbook* dari pemilihan tema, warna, elemen, gambar, video, serta merancang instrumen untuk validasi produk. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan peneliti dalam mendesain produk :

- a) Menyusun materi, peneliti menyusun materi dan asesmen yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari sekolah yang disesuaikan dengan media *flipbook*.
- b) Merancang produk, peneliti mulai membuat konsep produk yang dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva. *Flipbook* dirancang dengan terintegrasi sampul depan, materi, gambar atau video pendukung, serta tautan untuk asesmen dan angket kemenarikan. Untuk menarik perhatian siswa, peneliti menggunakan fitur gambar, ikon, teks, dan elemen

lainnya. Setelah semua desain selesai, unduh file dengan jenis PDF standar yang berisi semua halaman *flipbook* secara runtut. Setelah *flipbook* dari canva sudah diunduh dengan lengkap, selanjutnya akan dirubah pada “Heyzine Flipbook” untuk mengatur tampilan seperti efek suara saat membalik, tombol navigasi, warna sampul, dan lain-lain. Setelah sesuai dengan kebutuhan siswa, simpan dan lanjut ke tahap selanjutnya yakni pengembangan media pembelajaran *flipbook*.

- c) Menyusun instrumen validasi media, angket kemenarikan, dan asesmen. Setiap indikator penilaian validator disesuaikan dengan keahlian setiap bidang. Lembar validasi disertakan catatan untuk ruang kritik dan saran. Angket kemenarikan terhadap media *flipbook*, berisi 9 pertanyaan berbentuk angket *check list*. Asesmen yang digunakan untuk mengukur apakah media *flipbook* mampu membentuk kompetensi berpikir kritis siswa selama pembelajaran.

3. Development

Pengembangan desain *flipbook* yang memanfaatkan teknologi Canva. Langkah pertama dalam perancangan *flipbook* yakni menentukan ukuran yakni menggunakan ukuran 3x5 atau format dokumen. Selanjutnya, peneliti membuat sampul depan yang berisikan tulisan, warna, gambar, dan angka. Selanjutnya membuat halaman materi, yang di dalamnya terdapat gambar, video, ataupun *link* pendukung pengetahuan siswa. Halaman selanjutnya yakni asesmen yang berisi 12 pertanyaan yang memecah kompetensi berpikir kritis siswa. Setelah semua tertata rapi, kemudian unduh file canva

dengan bentuk PDF standar. Tahap selanjutnya, membuat file pdf menjadi *flipbook* menggunakan web “Heyzine Flipbook” yang memiliki efek suara membalik, tombol navigasi, dan lain sebagainya.

Selanjutnya, melaksanakan validasi media kepada ahli media, ahli materi, ahli instrumen, dan praktisi pembelajaran. apabila terdapat perbaikan maka akan dilakukan pembenahan terlebih dahulu sehingga mendapatkan hasil validasi yang diinginkan. Setelah media *flipbook* dinyatakan valid, maka berikutnya peneliti menjalankan uji coba pada kelompok terbatas kepada 19 siswa dengan kompetensi berpikir kritis rendah, sedang, dan tinggi. Uji coba ini bertujuan apakah media *flipbook* layak digunakan langsung oleh siswa, kemenarikan media *flipbook*, dan benarkah ditemukan pembentukan kompetensi berpikir kritis siswa setelah menggunakan *flipbook*.

4. Implementasi

Tahap implementasi, media akan di uji cobakan ke lapangan sesuai dengan subjek yang telah ditentukan di atas. Implementasi dilakukan pada siswa kelas delapan sebanyak 62 anak. Pada tahap pertama, peneliti akan memberikan sedikit penjelasan mengenai materi dan juga penggunaan media pembelajaran *flipbook*. Tahap kedua, siswa melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan yakni media *flipbook*. Tahap ketiga, peneliti mengarahkan siswa untuk mengerjakan asesmen yang berjumlah lima butir. Langkah ini dilaksanakan untuk melihat perubahan cara berpikir kritis siswa.

5. Evaluasi

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Proses pengulasan produk secara menyeluruh. Setelahnya, jika terdapat aspek-aspek yang belum terpenuhi dalam produk ini maka akan diperbaiki dalam penelitian selanjutnya.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validitas Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Desain uji ahli yang diterapkan untuk mengetahui kepraktisan dan kevalidan produk yang dihasilkan. Ahli produk pengembangan adalah dosen yang berasal dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim yang ahli pada materi dan media. Sementara ahli praktisi pembelajaran diberikan kepada guru mata pelajaran IPS kelas delapan SMPN 13 Malang.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli mencakup satu praktisi pembelajaran, satu ahli materi, dan satu ahli media. Yang mana pada langkah ini para validator menyampaikan perbaikan dan saran pada media yang diciptakan. Hasil validasi para ahli yang diperoleh melalui tanggapan dan penilaian dari kritik dan saran. Hal ini yang digunakan untuk menilai kelayakan dari produk yang diciptakan.

2. Uji Coba

a. Desain Coba

Desain uji coba bertujuan untuk melihat kompetensi berpikir kritis siswa setelah memanfaatkan produk yang telah dikembangkan. Uji coba yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah uji coba kecil serta uji coba besar.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba kecil menerapkan teknik *purposive sampling*, yang memilih sampel berdasarkan perhitungan yang sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan. Uji coba dikerjakan oleh perwakilan dari kelas VIII yang terdiri dari 19 anak yang memiliki perbedaan kemampuan (tinggi, sedang, rendah). Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelemahan awal produk sebelum diterapkan secara luas. Sedangkan, uji coba besar dilakukan pada 30 siswa kelas VIII H dan 32 siswa kelas VIII I SMP Negeri 13 Malang. Keseluruhan siswa memiliki karakteristik berbeda sehingga bisa memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang kepraktisan dan efektifitas media pembelajaran berbasis *flipbook* dalam pembentukan kompetensi berpikir kritis.

E. Jenis Data

Berdasarkan data dari penelitian ini akan dikelompokkan menjadi dua, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari perolehan nilai, kritik, masukan, dan perbaikan dari para ahli media, ahli materi, dan praktisi

pembelajaran. Sedangkan, data kuantitatif didapatkan dari penskoran berbentuk persentase dari lembar validasi penilaian para ahli dan hasil asesmen siswa.

F. Instrumen Pengumpul Data

1. Instrumen Studi Pendahuluan

Pada tahap ini instrumen yang dipakai berupa wawancara guru yang berguna untuk melihat media *flipbook* dengan memberikan tanggapan dan inovasi dari media *flipbook* dalam materi konflik sosial dalam pembelajaran IPS.

2. Instrumen Validasi Media

Pengembangan media *flipbook* disusun dengan mengacu pada desain media pembelajaran yang menekankan antara aspek isi, tampilan dan kemudahan penggunaan. Secara umum, media yang dikembangkan harus mampu menyajikan materi secara sistematis, menarik, serta memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran dan mengerjakan asesmen secara mandiri³³.

Dalam perancangannya, media *flipbook* memperhatikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik. Tampilan media dirancang dengan susunan halaman yang runtut, penggunaan warna yang proporsional, jenis huruf yang mudah dibaca, serta penyajian gambar, video, dan tautan pendukung untuk memperkuat pemahaman siswa.

³³ Adelia Priscila Ritonga et al., *Pengembangan Bahan Ajaran Media*, n.d.

Acuan desain produk ini juga didasarkan pada prinsip bahwa media pembelajaran yang baik perlu memiliki daya tarik visual, kejelasan informasi, dan kemudahan akses. Oleh karena itu, pengembangan media flipbook diarahkan agar mampu menjadi media pembelajaran digital yang praktis, komunikatif, dan relevan dengan karakteristik pembelajaran IPS.

a) Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen yang dipakai berupa soal validitas berkaitan dengan bahasa, isi, dan keselarasan asesmen dengan pembelajaran konflik sosial berbasis *flipbook*. Bukan hanya isi atau materi, tetapi ahli materi mengoreksi tingkat kesukaran asesmen. Yang mana, instrumen ini juga berfungsi untuk merekomendasikan perbaikan pada asesmen pembelajaran pada materi konflik sosial disajikan Tabel 3.2.

Table 3.2 Instrumen Validitas Ahli Materi

No	Aspek	Kriteria
1.	Kualitas isi	1. Memberikan wawasan dan pengalaman baru 2. Sajian materi dengan soal asesmen dalam bentuk digital <i>flipbook</i> akan memberikan pengalaman baru tentang IPS bagi siswa 3. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
2.	Bahasa	1. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia 2. Menggunakan kalimat komunikatif 3. Penggunaan kalimat dalam penjelasan materi mudah dipahami. 4. Kalimat tidak memunculkan ambiguitas siswa.
3.	Ketepatan cakupan	1. Sesuai dengan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa 2. Sesuai dengan kehidupan sehari-hari

b) Instrumen Validasi Ahli Media

Pada penelitian pengembangan menerapkan instrumen yang berupa kuesioner validasi terkait, desain sampul, desain materi, desain asesmen, dan desain penutup media yang disajikan tabel 3.3.

Tabel 3.3 Instrumen Validitas Ahli Media

No	Aspek	Kriteria
1.	Ukuran <i>flipbook</i>	1. Memberikan pemahaman baru pada siswa.
2.	Desain layar sampul	1. Menunjukan gagasan perspektif yang terbaik 2. Skala ukuran <i>font</i> pada judul lebih besar dan proporsional dengan <i>font</i> penjelasan 3. Pemilihan palet warna pada judul <i>flipbook</i> selaras dengan warna latar belakang 4. Tidak banyak memakai campuran <i>font</i>
3.	Desain isi media <i>flipbook</i>	1. Keharmonisan tata letak 2. Tidak mengaplikasikan banyak gabungan jenis huruf 3. Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran 4. Ukuran formasi teks normal 5. Spasi antar kata normal 6. Spasi antar baris kalimat normal 7. Kejelasan kata dalam asesmen mudah dipahami 8. Keterkaitan gambar dengan materi 9. Perbandingan ukuran tulisan dengan gambar 10. Kemenarikan tampilan media <i>flipbook</i>

c) Instrumen Validasi Praktisi

Instrumen yang digunakan dalam validasi praktisi berupa kuesioner validasi yang berkaitan dengan kelayakan materi, kelayakan asesmen, tata bahasa, dan keselarasan media *flipbook* dalam pembelajaran konflik sosial, yang juga berfungsi untuk memberikan masukan pada media *flipbook* konflik sosial yang disajikan pada tabel 3.4.

Table 3.4 Instrumen Validasi Ahli Praktisi

No	Aspek	Kriteria
1.	Kualitas Media	1. Penataan paragraf pada media tepat. 2. Kesesuaian media dengan kebutuhan siswa. 3. Media mendeskripsikan materi dan asesmen sesuai dengan fakta bermasyarakat.
2.	Tampilan Media	1. Tampilan sampul media yang menarik. 2. Kesesuaian ukuran tulisan. 3. Media <i>flipbook</i> memiliki daya tarik untuk pembelajaran . 4. Warna judul selaras dengan <i>background</i> pada sampul.
3.	Desain Isi	1. Pada penulisan hanya menggunakan beberapa <i>font</i> harus. 2. Dalam media tidak berlebihan dalam membuat variasi huruf. 3. Spasi antar kata dan kalimat normal. 4. Ukuran, warna, bentuk, ukuran gambar atau objek sesuai.

3. Instrumen uji coba produk

Instrumen berupa kuesioner pada aspek *usability* yang digunakan pada media *flipbook* untuk mengumpulkan respon siswa. Pada penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengukur efektifitas dari penggunaan media *flipbook*. Berikut kisi-kisi kuesioner respons siswa terhadap *flipbook* yang disajikan pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 instrumen Uji Produk

No	Pernyataan Yang Dinilai.
1.	Ketika pelajaran IPS saya senang mengikuti pembelajaran hingga selesai.
2.	Saya menunggu dan mengikuti pembelajaran IPS dengan runtut.
3.	Pembelajaran yang dilakukan membuat saya termotivasi untuk terus belajar IPS.
4.	Proses pembelajaran saya ikuti dengan baik.
5.	Media <i>flipbook</i> membuat saya tertarik belajar.
6.	Jika mata pelajaran IPS menggunakan media tambahan seperti <i>flipbook</i> saya bertambah semangat dalam belajar.
7.	Desain media <i>flipbook</i> menarik.
8.	penampilan video atau gambar membantu pemahaman.
9.	Warna media <i>flipbook</i> menarik dan selaras.
10.	Saya dapat memecahkan masalah dalam media <i>flipbook</i> .
11.	Untuk saya bisa menggunakan <i>flipbook</i> untuk belajar di rumah.

Berdasarkan kisi-kisi yang telah dipaparkan di atas. Selanjutnya, menyusun lembar angket respon siswa dengan skala pengukuran menurut Saifudin Azwar (2017). Yakni dengan 4 kategori skala likert yang terdiri dari 14 pertanyaan yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Pada setiap pertanyaan siswa wajib menjawab dengan satu pilihan saja.

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan ini memiliki berbagai instrumen, di antaranya sebagai berikut :

a) Wawancara

Wawancara merupakan interaksi antara dua orang yakni narasumber dan pewawancara yang bertujuan untuk menggali informasi secara langsung. Hal ini berkesinambungan dengan penelitian Ardiansyah dkk, yang menjelaskan bahwa wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman lebih perihal pengalaman, perspektif dan perspektif seseorang pada peristiwa yang akan diteliti³⁴. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada salah guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 13 yaitu Laila Mailina, S.Pd untuk memperoleh informasi mendalam terkait karakteristik siswa, permasalahan

³⁴ Ardiansyah et al., “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif,” *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

dan kebutuhan siswa, serta media apa saja yang pernah diterapkan ketika pembelajaran IPS.

b) Observasi

Observasi adalah proses pengamatan lingkungan sekitar dengan tujuan untuk memperoleh informasi dari tempatnya langsung. Observasi ini dilakukan untuk mengamati bagaimana pembelajaran IPS setelah diaplikasikan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk mengetahui bagaimana respon siswa saat menggunakan.

c) Kuesioner

Kuesioner adalah alat pengumpulan data yang memuat pertanyaan tertulis untuk mendapatkan data valid dari para responden. Kuesioner diterapkan untuk memperkirakan indikator produk yang berkaitan pada materi, asesmen, visual, dan kualitas produk. Angket bisa berbentuk pilihan ganda dan bisa bentuk skala sikap³⁵.

Angket diberikan peneliti kepada para validator ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, serta respons siswa setelah diterapkan media *flipbook*. Kuesioner ini diterapkan dengan tujuan untuk mengetahui dan menghitung respons siswa, untuk melihat berapa persentase tingkat kevalidan media.

³⁵ Tomi Listiawan, "Pengembangan Learning Management System (Lms) Di Program Studi Pendidikan Matematika Stkip PGRI Tulungagung," *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 1, no. 01 (2016), <https://doi.org/10.29100/jipi.v1i01.13>.

d) Hasil belajar

Hasil belajar adalah metode yang diterapkan untuk mendapatkan informasi sejauh mana keefektifan media *flipbook* dalam proses belajar dikelas. Pada penelitian ini, hasil belajar yang menunjukkan kemampuan proses pembelajaran siswa sesudah menggunakan media *flipbook* di SMP Negeri 13 Malang.

e) Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data atau catatan kejadian yang berbentuk gambar, karya, tulisan, atau dokumen yang dibuat oleh orang lain. Dengan adanya dokumentasi untuk mendapatkan data berupa gambar proses implementasi media dan juga observasi media *flipbook* sebagai menunjang informasi yang diperoleh.

H. Analisis Data

Analisis data adalah komponen terpenting dalam penelitian. Pada penelitian ini menggunakan analisis data, sebagai berikut :

1. Analisis data kualitatif

Pada penelitian ini menggunakan analisis data pada informasi kualitatif berupa tanggapan, kritik, dan saran yang didapatkan dari para ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Hasil data yang didapatkan untuk kelayakan media pembelajaran interaktif dari para validator, untuk menentukan kelayakan media sehingga bisa dinyatakan layak untuk diuji coba.

2. Analisis data kuantitatif

1) Uji validitas media *flipbook*

Data yang didapatkan dari kuesioner dan validasi skala *likert* yang sudah ditabulasi. Merujuk dari Saifuddin Azwar (2017), dalam tahap analisis validitas media pembelajaran dengan menghitung persentase skor tiap butir pertanyaan dengan rumus berikut :

$$\text{presentase kevalidan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor max}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil dari rumus perhitungan di atas dapat di katagorikan dengan beberapa kriteria yang didasarkan perhitungan distribusi frekuensi pada tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Skor Validator

Interval (%)	Kriterai
100-76	Sangat Sesuai
75-51	Sesuai
50-26	Tidak Sesuai
25-0	Sangat Tidak Sesuai

(Saifuddin Azwar, 2017)

2) Uji kepraktisan media *flipbook*

Tahap selanjutnya menganalisis uji kepraktisan media pembelajaran menggunakan skala *likert* dengan cara, menentukan skor maksimal, menentukan skor yang didapat oleh masing-masing responden, kemudian menentukan persentase dengan rumus berikut:

$$\text{presentase kevalidan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor max}} \times 100\%$$

Selanjutnya perhitungan dari hasil rumus di atas dapat digolongkan dari beberapa kriteria validitas berdasarkan perhitungan distribusi frekuensi pada tabel 3.7

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Skor Untuk Angket

Interval (%)	Kriteria
100-76	Sangat Baik
75-51	Baik
50-26	Tidak Baik
25-0	Sangat Tidak Baik

(Saifuddin Azwar, 2017)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Berikut merupakan paparan dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk membentuk kompetensi berpikir kritis terhadap siswa SMP kelas VIII dalam mata pelajaran IPS. Penelitian merupakan penelitian dengan model pengembangan *ADDIE*:

1. Tahap Analisis (*analysis*)

Tahapan pertama yang dilakukan pada penelitian ini yakni, observasi dan wawancara analisis potensi dan kebutuhan di SMP Negeri 13 Malang. Tahap ini dilakukan untuk mendeteksi permasalahan yang perlu diatasi atau diberi solusi pada tahap pengembangan selanjutnya. Peneliti memperoleh informasi bahwa di SMP Negeri 13 Malang, khususnya di kelas VIII kurang adanya penggunaan media untuk menunjang asesmen setelah pembelajaran. Asesmen yang digunakan kebanyakan menggunakan buku yang dianggap sudah tradisional dan membosankan sehingga mengakibatkan peserta didik kurang tertarik. Tetapi terdapat beberapa guru yang menggunakan web untuk media asesmen. Saat ada guru yang menggunakan media interaktif, peserta didik lebih mudah mencerna soal yang diberikan, karena visualisasi yang memudahkan mereka untuk mengerjakan soal.

Hasil dari analisis yang dilakukan, perlu adanya pengembangan pada asesmen pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk membentuk minat siswa dalam pengerjaan asesmen. Selain meningkatkan minat siswa saat pengerjaan asesmen, peneliti memiliki tujuan untuk membentuk kompetensi berpikir kritis siswa melalui media interaktif. Analisis ini akan menjadi panduan peneliti untuk melanjutkan pengembangan media asesmen.

Gambar Observasi Pra Penelitian



Gambar 2.1

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahapan kedua, yakni perancangan atau *design*. Merancang konsep atau ide dari pengembangan produk sebagai penanganan dari analisis. Perancangan yang dilakukan meliputi:

1) Menentukan Materi

Pemilihan materi yang akan dibahas secara mendalam pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* ini adalah materi konflik sosial pada pembelajaran IPS. Materi terfokus pada capaian pembelajaran peserta didik, kemampuan menganalisis dan pemecahan masalah dalam

fenomena sosial. Serta, melihat fenomena yang terjadi dari berbagai perspektif, sehingga siswa mampu mempertanggung jawabkan solusi terbaik mereka. Media *flipbook* terdiri dari 21 halaman yang mencakup materi konflik sosial dan asesmen di dalamnya.

2) Desain Model produk

Rancangan konsep dari desain *flipbook* menggunakan aplikasi *canva* dan *heyzone flipbook* dari mulai desain dan isi media. Jenis huruf dan *font* yang digunakan dalam media *flipbook* ini meliputi: *Anton, Sarina, Poppins, Glacial Indifference, dan Times New Roman*. Pemilihan jenis huruf dan *font* disesuaikan dengan karakter siswa, yang sederhana dan juga menarik perhatian. Flipbook berbentuk media interaktif yang bisa diakses *online* maupun *offline*. Susunan *flipbook* terdiri dari sampul, pendahuluan (capaian pembelajaran/CP, tujuan pembelajaran/TP, dan alur tujuan pembelajaran/ATP), materi, asesmen, dan sampul belakang.

3) Merancang Instrumen

Pada tahap ini, penyusunan instrumen asesmen dengan menggabungkan teori Ennis dan Facione sebagai indikator kompetensi berpikir kritis. Indikator berpikir kritis yang digunakan yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, penarikan kesimpulan, dan pemecahan masalah.

No.	Indikator	Asesmen	Aspek karakter
1.	Pemecahan masalah	Pembangunan sebuah rumah ibadah di lingkungan yang mayoritas penduduknya	Toleransi dan gotong royong

No.	Indikator	Asesmen	Aspek karakter
		memiliki keyakinan berbeda memicu penolakan. Jika konflik ini diselesaikan melalui mediasi, maka peran mediator yang paling tepat adalah...	
2.	Analisis	Di kelas 7-A, terjadi konflik antara kelompok siswa laki-laki yang ingin bermain futsal di lapangan saat jam istirahat dengan kelompok siswa perempuan yang ingin menggunakan lapangan untuk latihan menari. Kelompok laki-laki merasa mereka lebih berhak karena futsal adalah olahraga fisik yang lebih berat. pandangan dasar yang memicu konflik tersebut adalah...	Keadilan dan menghargai perbedaan
3.	Evaluasi	Di sekolah sedang ramai dibicarakan bahwa tim Basket Kelas 7-A sengaja merusak bola milik tim Kelas 7-B karena kalah tanding. Doni, salah satu anggota tim Basket 7-B, merasa sangat marah dan ingin langsung mendatangi kelas 7-A untuk meminta ganti rugi. Namun, setelah di lihat berita tersebut diunggah oleh akun anonim (tanpa nama) dan tidak ada foto bukti kerusakan. Jelaskan alasanmu!	Bijak bermedia, objektif, dan pengendalian diri
4.	Evaluasi	Rani dan Shinta adalah sahabat baik. Suatu hari, Rani mendengar dari orang lain bahwa Shinta telah membocorkan rahasianya. Tanpa mencari tahu kebenaran informasi tersebut atau meminta penjelasan langsung kepada Shinta, Rani segera memblokir nomor teleponnya dan menjauhinya. Berdasarkan situasi tersebut, apakah keputusan Rani sudah tepat? Jelaskan alasanmu berdasarkan bukti yang ada	Komunikasi dan kejujuran
5.	Interpretasi	Di sebuah SMP diterapkan peraturan baru bahwa setiap siswa hanya boleh meminjam maksimal dua buku dari perpustakaan dalam satu minggu. Sebagian siswa yang gemar membaca merasa dirugikan karena tidak dapat meminjam lebih banyak buku, sedangkan pihak sekolah menjelaskan bahwa aturan tersebut dibuat agar seluruh siswa memiliki kesempatan yang sama untuk meminjam buku. Berdasarkan situasi tersebut, apa inti permasalahan yang menyebabkan munculnya perbedaan pendapat antara kedua pihak	Disiplin dan adil
6.	Menarik kesimpulan	Dalam diskusi kelompok, Rian terus memotong pembicaraan anggota lain dan memaksakan pendapatnya. Anggota kelompok yang lain akhirnya diam dan tidak mau lagi mengerjakan tugas.	Menghargai pendapat

No.	Indikator	Asesmen	Aspek karakter
		Jika terus dibiarkan tanpa adanya solusi apa dampak yang mungkin terjadi?	
7.	Pemecahan masalah	Dua ekstrakurikuler, paskibra dan PMR berebut jadwal aula untuk persiapan acara mendadak minggu depan. Keduanya merasa kegiatannya sama-sama penting dan tidak bisa diubah. Negosiasi gagal, perdebatan memanas, dan anggota ikut saling menyalahkan. Akhirnya, hubungan kedua ekskul retak. Apa solusi terbaik menurut anda?	Esai Musyawarah
8.	Evaluasi	Dalam banyak kasus tabrak lari, pelaku kerap diharapkan pada dua pilihan yaitu bertanggung jawab dengan ancaman masa atau menyelamatkan diri namun melanggar hukum. Apakah melarikan diri merupakan bentuk mempertahankan hidup?	Tabrak lari Tanggung jawab moral
9.	Analisis	Masyarakat yang menganggap main hakim, sendiri sebagai bentuk keadilan instan. Apakah perilaku ini berpotensi untuk memunculkan konflik baru secara horizontal?	Taat hukum
10.	Evaluasi	Apakah tindakan Hakim dan teman-temannya dapat dianggap sebagai candaan biasa atau sudah termasuk perundungan? Berikan alasan berdasarkan dampak yang ditimbulkan pada Sari.	Empati
11.	Analisi	Mengapa perundungan di grup WhatsApp seperti pada kasus sari bisa terjadi dan dibiarkan oleh banyak anggota grup. kira-kira faktor apa saja yang mempengaruhi pembulian tersebut?	Kepedulian
12.	Pemecahan masalah	Jika kamu menjadi anggota grup tersebut, langkah apa yang akan kamu lakukan untuk menghentikan perundungan tanpa memperburuk situasi? Jelaskan strategi yang kamu pilih.	Keberanian

Tabel 4.1 Indikator Berpikir Kritis

Instrumen asesmen yang dikembangkan terdiri atas 12 butir soal berbasis studi kasus yang berkaitan dengan konflik sosial. Setiap soal dirancang untuk mengukur kompetensi berpikir kritis berdasarkan lima indikator, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, penarikan kesimpulan, dan pemecahan masalah. Soal-soal disusun secara kontekstual sehingga

mendorong peserta didik memahami permasalahan, mengidentifikasi penyebab konflik, mengevaluasi keakuratan informasi, menarik kesimpulan secara logis, serta merumuskan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian, instrumen tidak hanya mengukur penguasaan konsep konflik sosial, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan pada situasi nyata

selanjutnya instrumen validasi, menggunakan 3 angket validasi yakni angket validasi media (*visual, fungsional, dan aksesibilitas flipbook*), validasi materi dan asesmen, dan praktisi pembelajaran. Angket validasi diberikan kepada 2 Bapak/Ibu dosen dan 1 guru mata pelajaran IPS di SMPN 13 Malang yang telah bersedia menjadi validator ahli. Dari hasil validasi yang telah diisi, dibuat untuk pedoman peneliti melihat berapa tingkat kelayakan dan kepraktisan *flipbook* sebelum diuji coba ke siswa.

Instrumen berbentuk *check list*. Ahli materi adalah Dr. Saiful Amin selaku dosen pendidikan IPS UIN Malang, ahli media adalah Nor Cholifah, M.Pd selaku dosen pendidikan IPS UIN Malang, dan praktisi pembelajaran adalah Laila Mailina, S.Pd. selaku guru IPS SMP Negeri 13 Malang.

Tahap uji coba dengan memberikan media pembelajaran *flipbook* dan kuesioner respon kepada kelas VIII I SMP Negeri 13 Malang. Hasil pengerjaan asesmen autentik digunakan untuk mengetahui persentase kompetensi berpikir kritis siswa terhadap asesmen konflik sosial.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga, yakni pelaksanaan dari tahapan sebelumnya, dari konsep menjadi produk jadi. Mulai dari sampul, pendahuluan (CP,TP,ATP), materi, dan asesmen autentik. Hasil pengembangan dapat dilihat pada link berikut:

https://drive.google.com/drive/folders/1DcL8iJ7Y3pH99j_6FMSBQwyJ34bdNsD. Adapun contoh dari *flipbook* pada pembelajaran konflik sosial pada Gambar 2.2



Gambar 2.2 Asesmen Dalam Pembelajaran

Pada gambar 2.2 bisa diketahui bahwa asesmen yang digunakan dalam media interaktif menggunakan soal yang merujuk pada kejadian nyata atau studi kasus. Selain soal yang diberikan, peneliti juga menambahkan gambar untuk membantu siswa memvisualisasikan soal. Peneliti membuat cerita yang

seolah-oleh siswa terlibat dalam kejadian tersebut, untuk melihat cara pandang dan penyelesaian masalah yang dibuat siswa.

Kemudian, tahap validasi yang dilakukan pada 3 validator ahli yakni, validator ahli materi atau asesmen, ahli media, dan praktisi pembelajaran untuk melihat kategori kelayakan *flipbook* yang telah dikembangkan dengan memperoleh masukan serta perbaikan dari masing-masing validator sebelum *flipbook* diaplikasikan pada siswa.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi, yang mana media sudah dikembangkan dan langkah selanjutnya adalah implementasi. Implementasi tahap pertama dilakukan pada 19 siswa kelas VIII A-I SMP Negeri 13 Malang. Implementasi pertama dilakukan untuk memperoleh gambaran apakah ada kelemahan dari *flipbook* yang telah dibuat. Implementasi dilakukan sesuai dengan pembelajaran di kelas, dengan membagi 2 kegiatan, yakni menjelaskan materi konflik sosial dan pengerjaan asesmen.

Setelah selesai pengerjaan asesmen dalam *flipbook*, siswa melakukan pengisian kuesioner terkait tanggapan siswa terhadap *flipbook*. Hasil kuesioner *respons* mendapat data dengan rata-rata 82,86%. Data tersebut sudah dikatakan baik, namun peneliti melihat adanya kesusahan dari beberapa siswa terkait kebahasaan yang dibuat dalam asesmen. Melihat hal tersebut, maka perlu adanya revisi terhadap media *flipbook* untuk lebih efektif dan efisien.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan terakhir pada penelitian model ADDIE, peneliti melakukan evaluasi. Tahap ini dilakukan dengan melihat analisis data dari masing-masing validator serta respons siswa. Tujuan dari evaluasi, untuk mengetahui berkenaan dengan perkembangan media pembelajaran *flipbook*. Dan melihat data yang menentukan kelayakan produk. Adanya saran dan catatan dari setiap validator ahli, ini berdampak besar untuk proses perbaikan produk yang telah dikembangkan sebelumnya. Agar sesuai dengan kriteria validitas yang telah ditentukan. Langkah ini mencakup proses perbaikan dari segi konten dalam *flipbook*, asesmen, serta desain *flipbook*.

B. Penyajian Dan Analisis Data Uji Produk

a) Proses Validasi

Validasi dilakukan untuk mendapatkan penilaian, kritik, dan masukan dari setiap ahli untuk melihat kecacatan dari media pembelajaran *flipbook* yang telah dihasilkan. Hasil dari validator sebagai berikut:

1) Ahli materi

Validator ahli materi yakni bapak Dr. Saiful Amin yang merupakan dosen sekaligus ketua program studi pendidikan IPS UIN Malang. Hasil validasi ahli bisa dilihat pada tabel 4.2

No	Indikator penilaian	Nilai
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
2.	Konsep, teori, data yang digunakan benar dan mutakhir.	4
3.	Penggunaan atau pemilihan bahasa mudah dipahami.	4

4.	Memberikan wawasan dan pengalaman baru.	4
5.	Kalimat sudah sesuai dengan kaidah bahasa.	4
6.	Menggunakan kalimat komunikatif	3
7.	Penjelasan tidak memiliki makna ganda	4
8.	Assessment mendorong siswa untuk berpikir kritis (HOTS).	4
9.	Masalah yang disajikan bersifat terbuka, sehingga memungkinkan banyak solusi.	4
Total Skor		35

Tabel 4.2 Indikator Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan hasil validator ahli media pada tabel 4.2, maka bisa dianalisis untuk data kuantitatif dan kualitatif sebagai berikut:

a. Data kuantitatif

Pada kuesioner ahli materi, ada 4 opsi pilihan dengan rentang 1- 4 jawaban untuk 9 pertanyaan yang disertakan. Berdasarkan tabel 4.2 bisa dilihat perhitungan persentase kevalidan media sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor validator}}{\text{jumlah skor semua butir}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{35}{36} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = 97,2 \%$$

Dari perhitungan diatas, maka diperoleh persentase kevalidan dari *flipbook* sebesar 97,2%. Hal ini menggambarkan bahwa *flipbook* sebagai media pembelajaran yang telah diciptakan mendapat kategori kevalidan sangat valid.

b. Data kualitatif

Data kualitatif dari saran dan catatan yang diberikan oleh validator. Adapun catatan dan saran yang diberikan yaitu merevisi sesuai saran dan diskusi yang sudah dilakukan.

2) Ahli Media

Validasi ahli media yaitu Nur Cholifah, M.Pd selaku dosen pendidikan IPS UIN Malang. Hasil dari validator ahli media dilampirkan sebagai berikut pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Indikator Penilaian Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Nilai
1.	Tata letak unsur-unsur media tidak membingungkan.	3
2.	Pemilihan font dan ukuran proporsional.	4
3.	Komposisi warna kontras.	3
4.	Kualitas gambar atau video jernih dan mendukung pemahaman.	4
5.	Kemudahan navigasi gambar, video dan link berfungsi dengan benar.	4
6.	Media mendukung proses pengerjaan tugas autentik.	4
7.	Media mudah digunakan (<i>user friendly</i>)	4
8.	Media tidak membutuhkan spesifikasi perangkat terlalu tinggi.	4
9.	Kecepatan akses (<i>loading</i>) masih dalam batas wajar.	4
Total Skor		34

a. Data Kuantitatif

Pada kuesioner validasi media tercantum 4 pilihan jawaban yakni dari 1 sampai 4 dengan jumlah 9 pertanyaan terlampir di kuesioner. Bersumber pada tabel 4.3 dapat dihitung persentase kevalidan media sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor validator}}{\text{jumlah skor semua butir}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{34}{36} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 94,4 \%$$

Dari kuesioner yang sudah diisi, memperoleh persentase skor sebanyak 94,4%. Hal ini menunjukkan bahwa *flipbook* sebagai

media pembelajaran pada materi konflik sosial mendapat kategori sangat valid.

b. Data Kualitatif

mengenai saran yang didapat dari validator ahli media yaitu

1. Terdapat beberapa gambar atau elemen yang perlu diperbaiki, karena dianggap terlalu rame.
2. Ada beberapa tulisan yang perlu diperjelas agar profesional (ada beberapa kesalahan ketik sehingga kata yang dibuat tidak terbaca dengan jelas).

3) Praktisi Pembelajaran

Validator praktisi pembelajaran adalah laila Malihah, S.Pd sebagai guru pengampu mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang. Hasil dari validator terlampir pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Indikator Penilaian Praktisi pembelajaran

No	Kriteria Penilaian	Nilai
1.	keselarasan materi dengan tujuan pembelajaran	4
2.	Konsep, teori, data yang digunakan benar dan mutakhir.	4
3.	Media menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa	4
4.	Memberikan wawasan dan pengalaman baru.	4
5.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	3
6.	Menggunakan kalimat komunikatif	3
7.	Penjelasan tidak memiliki makna ganda	3
8.	Assessment mendorong siswa untuk berpikir kritis (HOTS).	4
9.	Masalah yang disajikan bersifat terbuka, sehingga memungkinkan banyak solusi.	4
10.	Tata letak unsur-unsur media tidak membingungkan.	4
11.	Pemilihan font dan ukuran proporsional.	4
12.	Komposisi warna kontras.	4
13.	Kualitas gambar atau video jernih dan mendukung pemahaman.	4
14.	Kemudahan navigasi gambar, video dan link berfungsi dengan benar.	4

15.	Media mendukung proses pengerjaan tugas autentik.	4
16.	Media mudah digunakan (<i>user friendly</i>)	4
17.	Media tidak membutuhkan spesifikasi perangkat terlalu tinggi.	4
18.	Kecepatan akses (<i>loading</i>) masih dalam batas wajar.	4
	Total skor	69

a. Data Kuantitatif

Pada kuesioner validator praktisi pembelajaran terdapat 4 opsi jawaban yaitu dari 1 sampai 4 dengan jumlah 18 pertanyaan yang tersedia pada lembar angket. Pada tabel 4.4 bisa dihitung persentase kevalidan media dengan rumus berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor validator}}{\text{jumlah skor semua butir}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{69}{72} \times 100\%$$

$$\textbf{Persentase} = \mathbf{95,8 \%$$

Dari pengisian angket oleh siswa, memperoleh persentase skor sebanyak 95,8%. Hal ini menunjukkan bahwa *flipbook* sebagai media pembelajaran pada materi konflik sosial mendapatkan kategori sangat valid.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif didapatkan dari saran dan catatan dari validator praktisi pembelajaran. Adapun catatan dan saran dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi konflik sosial yaitu untuk menambahkan fitur unduh, untuk memudahkan siswa melihat kembali media saat di luar jam pembelajaran dan

PD	Indikator														JML
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	
R15	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
R16	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	48
R17	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54
R18	4	4	4	3	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	47
R19	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	40
R20	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	51
R21	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	40
R22	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	4	43
R23	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	42
R24	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	48
R25	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
R26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
R27	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	51
R28	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	41
R29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	45
R30	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	44
R31	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	45
R32	3	3	4	4	4	2	2	4	4	3	3	2	3	3	44
Jumlah Total Skor															1449

Tabel 4.7 Kuesioner Kelas VIII H

PD	Indikator														JML
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	
R1	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	48
R2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	47
R3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	45
R4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	44
R5	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	45
R6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
R7	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53
R8	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	47
R9	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55
R10	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	46
R11	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	51
R12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	44
R13	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	48
R14	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	46
R15	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	46
R16	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	48
R17	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54
R18	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	50

PD	Indikator														JML
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	
R19	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	44
R20	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	51
R21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	45
R22	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	47
R23	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	48
R24	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	50
R25	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	51
R26	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	43
R27	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	51
R28	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	44
R29	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	46
R30	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	49
Jumlah Total Skor															1428

Berdasarkan tabel 4.6 dan 4.7 mendapatkan 1.449 poin dikelas VIII I

kelas VIII H memperoleh jumlah skor 1.428 poin. Dari perolehan data diatas bisa dihitung untuk melihat persentase kepraktisan dari *flipbook* dengan rumus berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor responden}}{\text{jumlah skor total responden}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{(1449+1428)}{(4 \times 14 \times 62)} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{2877}{3472} \times 100 \%$$

Persentase kepraktisan= 82,86%

Hasil kuesioner siswa memperoleh persentase kepraktisan sebesar 82,86%. Hal ini menunjukan bahwa *flipbook* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPS dalam kategori praktis.

c) Hasil Asesmen Siswa

Asesmen yang diberikan kepada siswa merupakan tes tulis yang berisi 6 pertanyaan pilihan ganda dan 6 esai. Asesmen yang diberikan berkaitan dengan materi konflik sosial pada pelajaran IPS.

(1) Uji coba kecil

Uji coba kecil diaplikasikan kepada perwakilan siswa/i kelas VIII SMPN 13 Malang. Dengan total siswa uji coba kecil sebanyak 19 orang. Dari hasil implementasi uji coba kecil bisa dilihat pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kecil

PD	PILGAN	ESAI	SKOR	KRITERIA
R1	30	85	115	Tuntas
R2	30	76	106	Belum Tuntas
R3	35	90	125	Tuntas
R4	35	85	120	Tuntas
R5	35	80	115	Tuntas
R6	30	45	75	Belum Tuntas
R7	35	80	115	Tuntas
R8	30	85	115	Tuntas
R9	20	20	40	Belum Tuntas
R10	35	92	127	Tuntas
R11	10	25	35	Belum Tuntas
R12	35	82	117	Tuntas
R13	35	85	120	Tuntas
R14	25	92	117	Tuntas
R15	15	45	60	Belum Tuntas
R16	30	87	117	Tuntas
R17	35	86	121	Tuntas
R18	25	88	113	Tuntas
R19	35	90	125	Tuntas

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dihitung tingkat persentase kompetensi berpikir kritis siswa pada rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{siswa tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{14}{19} \times 100 \%$$

Persentase = 73,68%

Hasil uji coba kecil adalah 73,68%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kompetensi berpikir kritis siswa dalam kategori baik.

(2) Uji coba besar

Implementasi uji coba besar kepada seluruh kelas VIII H dan VIII I SMP Negeri 13 Malang. Seluruh siswa yang terlibat dalam uji coba besar sebanyak 62, yang terdiri dari 30 kelas VIII H dan 32 kelas VIII I. Peneliti melakukan uji coba besar dengan tujuan untuk mengetahui kompetensi berpikir kritis siswa setelah diterapkan pengembangan media flipbook. Hasil uji kompetensi berpikir kritis bisa dilihat pada tabel 4.9 dan 4.10

PD	PILGAN	ESAI	SKOR	KRITERIA
H1	35	88	123	Tuntas
H2	35	118	153	Tuntas
H3	35	110	145	Tuntas
H4	35	118	153	Tuntas
H5	35	0	35	Belum Tuntas
H6	35	94	129	Tuntas
H7	35	88	123	Tuntas
H8	30	80	110	Tuntas
H9	30	118	148	Tuntas
H10	30	50	80	Belum Tuntas
H11	35	95	130	Tuntas

H12	35	105	140	Tuntas
H13	35	105	140	Tuntas
H14	35	85	120	Tuntas
H15	35	105	140	Tuntas
H16	35	70	105	Belum Tuntas
H17	35	90	125	Tuntas
H18	35	92	127	Tuntas
H19	30	110	140	Tuntas
H20	30	90	120	Tuntas
H21	25	85	110	Tuntas
H22	30	106	136	Tuntas
H23	25	105	130	Tuntas
H24	35	80	115	Tuntas
H25	25	85	110	Tuntas
H26	30	115	145	Tuntas
H27	35	105	140	Tuntas
H28	25	45	70	Belum Tuntas
H29	35	92	127	Tuntas
H30	20	85	105	Belum Tuntas

Tabel 4.9 Hasil Kelas VIII I

PD	PILGAN	ESAI	SKOR	KRITERIA
I1	35	100	135	Tuntas
I2	35	110	145	Tuntas
I3	35	88	123	Tuntas
I4	35	115	150	Tuntas
I5	35	115	150	Tuntas
I6	30	92	122	Tuntas
I7	35	95	130	Tuntas
I8	35	110	145	Tuntas
I9	35	118	153	Tuntas
I10	35	118	153	Tuntas
I11	35	87	122	Tuntas
I12	35	105	140	Tuntas
I13	35	90	125	Tuntas
I14	20	105	125	Tuntas
I15	30	86	116	Tuntas
I16	25	110	135	Tuntas
I17	35	100	135	Tuntas
I18	25	75	100	Belum Tuntas

PD	PILGAN	ESAI	SKOR	KRITERIA
I19	35	96	131	Tuntas
I20	30	88	118	Tuntas
I21	30	90	120	Tuntas
I22	35	92	127	Tuntas
I23	30	75	105	Belum Tuntas
I24	35	75	110	Tuntas
I25	35	105	140	Tuntas
I26	35	115	150	Tuntas
I27	35	86	121	Tuntas
I28	35	91	126	Tuntas
I29	35	110	145	Tuntas
I30	30	115	145	Tuntas
I31	30	110	140	Tuntas
I32	35	78	113	Tuntas

Tabel 4.10 Hasil kelas VIII H

Hasil pada tabel 4.9 dan 4.10 diketahui siswa yang tuntas sebanyak 53 dan belum tuntas 7 siswa. Perhitungan persentase asesmen siswa sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{siswa tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{55}{62} \times 100 \%$$

Persentase = 88,7%

Hasil uji coba besar menunjukkan persentase yang diperoleh sebanyak 88,7%. Dengan hasil tersebut, menunjukkan pembentukan pada hasil belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dari hasil persentase ketuntasan uji coba kecil sebesar 73,68% dan uji coba besar kompetensi siswa meningkat dengan ketuntasan sebesar 88,7%. Menurut Jaitun dan Nurfathurrahman (2023), nilai persentase sebesar 88,7% sudah menunjukkan kategori sangat baik³⁶

³⁶ Siti Jaitun and Nurfathurrahmah Nurfathurrahmah, "Penerapan Metode Two Stay Two Stray dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPA1 SMAN 1 Belo Tahun Pelajaran 2022/2023," *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)* 4, no. 01 (2023): 1–5, <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v4i01.173>.

C. Revisi Produk

a) Revisi oleh Ahli Materi

Tabel 4.11 Hasil Revisi Ahli Materi

No.	Poin perbaikan	Sebelum perbaikan	Sesudah perbaikan
1.	Kelompokkan soal sesuai jenisnya.		

b) Revisi oleh praktisi pembelajaran

Tabel 4.12 Hasil Revisi Praktisi Pembelajaran

No.	Poin perbaikan	Sebelum perbaikan	Sesudah perbaikan
1.	Menambahkan fitur unduh		

c) Revisi oleh ahli media

Tabel 4.13 Hasil Revisi Ahli Media

No.	Poin perbaikan	Sebelum perbaikan	Sesudah perbaikan
1.	Terlalu banyak gambar atau elemen sehingga mengecoh bisa fokus siswa.		

No.	Poin perbaikan	Sebelum perbaikan	Sesudah perbaikan
2.	Nomor "1" menutupi soal		
3.	Tata letak gambar kurang profesional dan mengurangi elemen gambar.		

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan

Pengembangan media *flipbook* dalam penelitian ini didasarkan pada prinsip bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menyampaikan pesan secara efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut penjelasan Zahwa dan Syafi'i, bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara pada menyampaikan materi dari guru kepada siswa sehingga materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami³⁷. Sejalan dengan itu, Bambang Warsito menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran perlu memperhatikan kesamaan tujuan, isi (materi dan asesmen), karakteristik siswa, dan kemudahan pemakaian agar media efektif saat proses belajar³⁸. Berdasarkan pendapat tersebut, *flipbook* dikembangkan karena memiliki potensi untuk mengintegrasikan materi, gambar, video dan tautan, dan asesmen dalam satu tampilan interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan yang diterapkan dengan observasi, wawancara, dan analisis modul ajar , serta mendapatkan hasil modul ajar yang digunakan guru pada materi konflik sosial di kelas VIII.

³⁷ Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78, <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

³⁸ Bambang Warsita, "EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PENGENDALIAN KUALITAS," *Jurnal Teknodik*, April 8, 2019, 092–101, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.581>.

Analisis modul ajar difokuskan pada tujuan pembelajaran, materi, aktivitas pembelajaran, media, dan asesmen. Hasil analisis modul ajar memuat identitas pembelajaran, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, langkah-langkah pembelajaran, serta asesmen pembelajaran. Materi mencakup pengertian konflik sosial, penyebab dan dampak konflik, serta upaya penyelesaian konflik sesuai CP.

Dari hasil analisis ditemukan aspek yang masih perlu dikembangkan. Penyajian materi masih didominasi oleh teks dengan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar interaktif. Media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa buku paket, modul ajar, dan PowerPoint sehingga siswa belum memperoleh media digital yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, video, dan asesmen dalam satu media.

Berdasarkan media pembelajaran yang digunakan cenderung masih konvensional dengan desain tampilan yang kurang menarik dan masih sangat sedikit asesmen yang mampu mengukur pengetahuan dan keterampilan secara menyeluruh. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media digital untuk menambah pengetahuan, pengalaman, dan membuat suasana belajar baru dengan pengembangan media *flipbook*. *Flipbook* adalah media digital yang didesain secara tersusun dan runtut dengan tujuan siswa bisa belajar serta mengevaluasi kompetensi secara mandiri.

Tahap kedua yaitu perencanaan pengembangan media *flipbook* yang akan diciptakan. Pertama penentuan materi, materi singkat dengan didukung

penjelasan video dan tautan pendukung untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Selanjutnya, perancangan instrumen asesmen yang dirancang untuk melihat kompetensi berpikir kritis melalui penyajian konflik-konflik kontekstual.

Penyusunan instrumen asesmen mengacu pada indikator berpikir kritis yang menggabungkan teori dari Facione dan Ennis, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, menyimpulkan, dan pemecahan masalah. Pada indikator interpretasi, kemampuan siswa dalam menjelaskan inti informasi dan menghubungkan fakta dengan konsep konflik sosial. Indikator ini bertujuan mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami suatu konflik sebelum melakukan penalaran yang lebih kompleks.

Indikator analisis, soal yang mengharuskan siswa mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, membandingkan berbagai pendapat, serta menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya konflik sosial. Tidak ada jawaban salah atau benar dalam soal ini, karena soal yang dibuat untuk melihat pendapat berdasarkan informasi yang tersedia. Indikator evaluasi, dikembangkan melalui soal yang meminta siswa untuk menilai keakuratan informasi, membedakan fakta dengan opini, serta memberikan argumentasi terhadap berbagai penyelesaian konflik.

Pada indikator menyimpulkan (inference), instrumen mengukur kemampuan siswa menarik kesimpulan berdasarkan hasil interpretasi, analisis, dan evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya. Kesimpulan yang dihasilkan harus mencerminkan antara penyebab, dampak, dan penyelesaian

konflik sosial. Sehingga kemampuan siswa dalam mengintegrasikan berbagai informasi menjadi keputusan yang logis. Indikator pemecahan masalah dibuat melalui soal yang meminta siswa untuk merumuskan solusi terhadap konflik sosial berdasarkan kondisi nyata di lingkungan masyarakat. Kelima indikator tersebut dipilih karena sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPS yang menuntut siswa memahami konflik sosial secara menyeluruh³⁹.

Tahap desain selanjutnya, yakni perancangan desain *flipbook* dari sampul depan dan belakang, penentuan jenis dan ukuran huruf, penetapan tema dan gambar, dan menyelaraskan materi dan asesmen untuk memudahkan siswa. Terakhir, membuat instrumen validasi, kuesioner siswa, dan asesmen. Peneliti membuat instrumen validasi ahli dan kuesioner siswa menggunakan skala *likert* 1-4 (Simamora, 2022).

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pengembangan yakni menciptakan dan menyempurnakan produk yang selaras dengan konsep yang telah disusun sebelumnya. Selanjutnya validasi *flipbook*, bertujuan untuk melihat pengembangan produk sudah valid atau tidak. Pada hasil validasi setiap ahli, mendapatkan penilaian bahwa *flipbook* untuk media asesmen dikategorikan valid.

Tahap keempat adalah implementasi. Penerapan *flipbook* dalam pembelajaran, terdapat peningkatan keaktifan siswa saat pembelajaran. Pada tahap ini, sebelum siswa menggunakan media *flipbook* diberikan pendekatan

³⁹ Hasanah et al., "Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Nurul Iman Tanjung Morawa."

kontekstual untuk menemukan dan menyelesaikan konflik sosial. Tahap kelima adalah evaluasi. Dilakukan evaluasi untuk untuk menilai *flipbook* sebagai media pembelajaran yang telah implementasikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* sebagai media pembelajaran pada materi konflik sosial mencapai kriteria valid, sangat praktis, dan bisa membentuk kompetensi berpikir kritis siswa.

Pengembangan media *flipbook* ini juga relevan dengan teori berpikir kritis. Ennis menyatakan bahwa berpikir kritis adalah proses berpikir reflektif dan rasional yang digunakan untuk memutuskan apa yang harus dipercaya atau dilakukan. Sementara itu, Facione menegaskan bahwa berpikir kritis mencakup keterampilan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, dan penjelasan. Berdasarkan teori tersebut, *flipbook* yang memuat tugas berbasis permasalahan kontekstual dapat mendorong siswa untuk menganalisis informasi, membandingkan bukti, serta menyusun kesimpulan secara logis. Hal ini menunjukkan bahwa media flipbook tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyajian materi, tetapi juga sebagai pengalaman untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

B. Tingkat Kelayakan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook*

Media pembelajaran flipbook yang dikembangkan pada penelitian ini telah melalui tahapan pengembangan model ADDIE yang terdiri atas (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Melalui tahapan tersebut, media dirancang berdasarkan kebutuhan pembelajaran IPS

pada materi konflik sosial serta karakteristik siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Malang. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan media konvensional sehingga diperlukan media digital yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik sekaligus melatih kompetensi berpikir kritis siswa. Selanjutnya, pada tahap desain dan pengembangan, media disusun dengan mengintegrasikan materi, video dan tautan, dan asesmen yang tersaji dalam bentuk *flipbook* sehingga siswa bisa belajar secara aktif.

Sesuai dengan model ADDIE yang mengatakan bahwa pengembangan media harus secara sistematis untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan. Model ADDIE memungkinkan setiap tahap dievaluasi sebelum memasuki tahap berikutnya sehingga kualitas produk dapat meningkat dengan bertahap. Penelitian oleh Huwaidi dan Ansori (2024) menunjukkan bahwa model ADDIE mampu menghasilkan media *flipbook* yang efektif karena setiap tahap pengembangannya didasarkan pada kebutuhan dan tujuan pembelajaran⁴⁰. Pendapat tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa media *flipbook* dirancang berdasarkan kebutuhan nyata siswa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Kelayakan media pembelajaran *flipbook* ditunjukkan melalui hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Hasil

⁴⁰ Sri Rizki Juniati et al., *Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa terhadap Materi Organ Tubuh Manusia*, 6 (2025).

penelitian menunjukkan bahwa ahli materi memperoleh persentase 97,2%, ahli media 94,4%, dan praktisi pembelajaran 95,8%, yang seluruhnya termasuk kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan media yang telah dikembangkan memenuhi aspek isi, penyajian, bahasa, tampilan, kemudahan penggunaan.

Menurut Neveen, suatu media dikatakan berkualitas apabila memenuhi tiga aspek utama, yaitu valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, tingginya hasil validasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa media *flipbook* telah memenuhi kategori kelayakan sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung dengan penelitian dari Ni'mah dkk. (2021) yang menyatakan bahwa media *flipbook* memperoleh kategori layak sangat tinggi pada aspek materi, media, dan bahasa sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran⁴¹. sejalan dengan ini, Prasasti dan Anas (2023) memperoleh hasil bahwa media *flipbook* berada dalam kategori sangat valid setelah melalui validasi ahli⁴². Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* yang memenuhi aspek validitas mampu digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kepraktisan media pembelajaran menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan media oleh siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, respons siswa terhadap penggunaan media *flipbook* memperoleh

⁴¹ Ni'mah, *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital*.

⁴² Prasasti and Anas, "Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik."

persentase 82,86% dengan kategori positif, sedangkan hasil implementasi menunjukkan peningkatan ketuntasan kompetensi berpikir kritis dari 73,68% pada uji coba kecil menjadi 88,7% pada uji coba besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *flipbook* tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu membantu siswa memahami materi dan menyelesaikan asesmen secara lebih efektif.

Produk dikatakan praktis apabila pengguna bisa menggunakan media dengan mudah, mendapat manfaat, dan tidak mengalami kendala yang parah selama proses pembelajaran. Kepraktisan media juga terlihat dari kemudahan penggunaan, tampilan menarik, navigasi sederhana, serta kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar peserta didik. Hal ini diperkuat oleh penelitian dari Nur dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media *flipbook* mudah digunakan oleh siswa karena bisa diakses melalui perangkat digital, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS⁴³.

⁴³ Kusuma and Fitrihidajati, *PENGEMBANGAN FLIPBOOK EKOSISTEM BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS X SMA*.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Media pembelajaran *flipbook* berhasil dikembangkan dengan pengembangan model ADDIE, yang meliputi analisis, design, development, implamatisation, evaluation. Produk yang berhasil dibuat mencakup materi konflik sosial, video dan tautan pendukung, dan asesmen yang dirancang untuk melatih kompetensi berpikir kritis. Tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi media.
2. Media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Hasil validitas pada ahli materi 97,2%, dari ahli media memperoleh 94,4%, dan hasil dari praktisi pembelajaran memperoleh 95,8% semuanya dalam kategori sangat valid. Selain itu, hasil respon siswa menunjukkan persentase 82,86% dengan kategori praktis. Penggunaan media pembelajaran *flipbook* berorientasi kompetensi berpikir kritis mampu membantu meningkatkan kompetensi berpikir kritis siswa. Hasil asesmen menunjukkan peningkatan dari uji coba kecil sebesar 73,68% menjadi 88,7% pada uji coba besar. Hasil menunjukkan bahwa media *flipbook* bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran IPS.

B. Saran

Penelitian selanjutnya juga dapat menguji efektivitas media flipbook menggunakan desain eksperimen sehingga pengaruh media terhadap peningkatan kompetensi berpikir kritis dapat diketahui secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Nur, Siti, Atiqoh Atiqoh, and Hari Karyono. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar Muatan IPS bagi Peserta Didik Kelas 5." *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual* 8, no. 1 (2024): 120. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i1.939.
- Andi Rustandi and Rismayanti. "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda." *JURNAL FASILKOM* 11, no. 2 (2021): 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>.
- Aprilia, Tika. "Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 10–21. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Citramastika, Citramastika, and Mimihariyani Mimihariyani. "Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran Flip book Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 15, no. 1 (2025): 184–93. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2417>.
- Elsabrina, Ulfatur Rusda, Guruh Sukma Hanggara, and Setya Adi Sancaya. *Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Creative Problem Solving*. n.d.
- Fahrurrozi, M. "Urgensi Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Qur'an Hadist." *JURNAL PENELITIAN KEISLAMAN* 17, no. 1 (2021): 39–50. <https://doi.org/10.20414/jpk.v17i1.3369>.
- Fatimah, Hikmah, and Bramastia Bramastia. "LITERATUR REVIEW PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SAINS." *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* 10, no. 2 (2021): 125. <https://doi.org/10.20961/inkui.v10i2.57255>.
- Hasanah, Miftahul, Siti Zulmaidar Purba Silangit, Rini Putriani Jamil, and Wahida Nur Amanda. "ANALISIS TINGKAT KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMA NURUL IMAN TANJUNG MORAWA." *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9, no. 1 (2023): 16–22. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v9i1.540>.

- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary. "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 258–68. <https://doi.org/10.62504/jimr469>.
- Jaitun, Siti, and Nurfathurrahmah Nurfathurrahmah. "Penerapan Metode Two Stay Two Stray dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPA1 SMAN 1 Belo Tahun Pelajaran 2022/2023." *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)* 4, no. 01 (2023): 1–5. <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v4i01.173>.
- Juniati, Sri Rizki, Ani Nur Aeni, and Ali Ismail. *Pengembangan Media Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa terhadap Materi Organ Tubuh Manusia*. 6 (2025).
- Kusuma, Adjeng Mayura, and Herlina Fitrihidajati. *PENGEMBANGAN FLIPBOOK EKOSISTEM BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS X SMA*. 13, no. 1 (2024).
- Listiawan, Tomi. "PENGEMBANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA STKIP PGRI TULUNGAGUNG." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 1, no. 01 (2016). <https://doi.org/10.29100/jipi.v1i01.13>.
- Martatiyana, Diana Rossa, Lina Novita, and Ratih Purnamasari. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK MANFAAT ENERGI KELAS IV DI SEKOLAH DASAR." *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 1 (2022): 44. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.7244>.
- Muntari, Muntari, Agus Abhi Purwoko, Lalu Rudyat Telly Savalas, and Wildan Wildan. "PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN BERPIKIR KRITIS SISWA." *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.29303/jppm.v1i1.502>.
- Ni'mah, Ana Fajriyatin. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital*. n.d.
- Ningsih, Yunika Lestaria, Destiniar, Putri Fitriasari, and Dina Octaria. "Analisis Kebutuhan Instrumen Tes Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Materi Geometri." *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2025): 325–35. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v7i2.18470>.

- Nuraida, Dede. *PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN*. 4, no. 1 (2019).
- Okpatrioka Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Okra, Riri, and Yulia Novera. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan." *Journal Educative : Journal of Educational Studies* 4, no. 2 (2019): 121. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>.
- Patras, Yuyun Elizabeth, Clarissa Yolanita, Diki Akmal Wildan, and Lili Fajrudin. *Pembelajaran Berbasis STEM di Sekolah Dasar Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Rangka Menyongsong Pencapaian Kompetensi Siswa Abad 2*. 12 (2024).
- Pradina, Destiana Mulia, and Effy Wardati Maryam. "Dampak Kohesivitas Kelompok terhadap Social Loafing di Kalangan Mahasiswa." *Journal of Islamic Psychology* 1, no. 1 (2024): 12. <https://doi.org/10.47134/islamicpsychology.v1i1.59>.
- Prasasti, Riska Dwi, and Nirwana Anas. "Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik." *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 3 (2023): 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>.
- Qohar, Abd, and I. Made Sulandra. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Kelas X Dalam Memecahkan Masalah SPLTV." *Jurnal Pendidikan Matematika* 05, no. 02 (2021).
- Rachma, Alvina, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement." *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 08 (2023): 506–16. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.
- Rahayu, Diana, R. Ading Pramadi, Meti Maspupah, and Tri Wahyuni Agustina. "Penerapan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education* 2, no. 2 (2021): 105–14. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.66>.

- Ramadhina, Sarah Rizqi, and Khavisa Pranata. "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7265–74. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>.
- Ritonga, Adelia Priscila, Nabila Putri Andini, and Layla Iklimah. *Pengembangan Bahan Ajaran Media*. n.d.
- Rohmah, Nafilatur. *MEDIA PEMBELAJARAN MASA KINI: APLIKASI PEMBUATAN DAN KEGUNAANNYA*. 4 (2021).
- Sari, Maya Kartika, La Ode Hasirun, Nuswantari Nuswantari, and Suci Alfia. "Optimalisasi Problem Based Learning Melalui Media Flipbook Digital untuk Mengakselerasi Kemampuan Berpikir Kritis Pelajaran IPS." *Journal of Instructional and Development Researches* 6, no. 2 (2026): 165–76. <https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.734>.
- Septarini, Ridhotin Alwiyana, and Abd. Kholiq. "Pengembangan Media Prest Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Pada Materi Momentum Dan Impuls." *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika* 10, no. 1 (2021): 32–38. <https://doi.org/10.26740/ipf.v10n1.p32-38>.
- Sudianto, Sudianto. "Penggunaan Media dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika." *Didactical Mathematics* 3, no. 1 (2021): 93–101. <https://doi.org/10.31949/dm.v3i1.3355>.
- Syafitri, Ely, Dian Armanto, and Elfira Rahmadani. *AKSIOLOGI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS*. n.d.
- Warsita, Bambang. "EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PENGENDALIAN KUALITAS." *Jurnal Teknodik*, April 8, 2019, 092–101. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.581>.
- Yusmar, Firdha, Rayendra Wahyu Bachtiar, and Fauziyatul Iffah. *TINJAUAN LITERATUR : PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA SMP*. 10 (2025).
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. "PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id							
Nomor Lampiran Hal	: 970/Un.03.1/TL.01.04/05/2026 : - : Izin Survey	19 Mei 2026						
Kepada Yth. Kepala SMP Negeri 13 Malang di Tempat								
Assalamu'alaikum Wr. Wb. Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: Nelli Silviasari</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 220102110020</td> </tr> <tr> <td>Tahun Akademik</td> <td>: Genap- 2025/2026</td> </tr> </table> Judul Proposal : Pengembangan assesmen autentik berbasis flipbook untuk membentuk kompetensi berpikir kritis di SMP Negeri 13 Malang Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.			Nama	: Nelli Silviasari	NIM	: 220102110020	Tahun Akademik	: Genap- 2025/2026
Nama	: Nelli Silviasari							
NIM	: 220102110020							
Tahun Akademik	: Genap- 2025/2026							
 Dekan Muhammad Walid, MA NID 19730823 200003 1 002								
Tembusan : 1. Ketua Program Studi PIPS 2. Arsip								

Lampiran 2 : Surat Validator Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-542/Un.03.1/TL.01.04 /02/2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

03 Februari 2026

Kepada Yth.
Dr. Saiful Amin, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Nelli Silviasari
NIM	: 220102110020
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi	: Pengembangan Assesmen Autentik Berbasis Flipbook Untuk Membentuk Kompetensi Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 13 Malang
Dosen Pembimbing	: Dr. H. Alfin Mustikawan, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan
 Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197308232000031002

Lampiran 3 : Surat Validator Media


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-540/Un.03.1/TL.01.04 /02/2026 03 Februari 2026
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Nor Cholifah, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Nelli Silviasari
NIM	: 220102110020
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi	: Pengembangan Assesmen Autentik Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 13 Malang
Dosen Pembimbing	: Dr. H. Alfin Mustikawan, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
 Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197308232000031002

Lampiran 4 : Hasil Validator Materi

LEMBAR VALIDATOR
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI FLIPBOOK INTERAKTIF

Identitas Validator

Nama : Dr. Saiful Amin
NIP : 19870922 2015031005
Pekerjaan : Dosen
Instansi : UIN Malang

Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberi masukan terhadap media pembelajaran berikut meliputi aspek dan kreteria yang tercantum dalam instrumen.
Kriteria:

Kreteria	Skors
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

- Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang tersedia pada pertanyaan dibawah ini.
- Mohon untuk memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.
- Mohon intrumen ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.
Terima kasih saya ucapkan atas kerjasamanya.

Kriteria Penilaian

No	Kreteria Penilaian	Nilai				Saran
		STS	TS	S	SS	
A. Isi						
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
2.	Konsep, teori, data yang digunakan benar dan mutakhir.				✓	
3.	bahasa yang digunakan mudah dimengerti.				✓	
4.	Memberikan wawasan dan pengalaman baru.				✓	
B. Penyajian						
1.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓	

2.	Menggunakan kalimat komunikatif			✓	
3.	Penjelasan tidak memiliki makna ganda				✓
C. Asessment					
1.	Assessment mendorong siswa untuk berpikir kritis (HOTS).			✓	
2.	Masalah yang disajikan bersifat terbuka, sehingga memungkinkan banyak solusi.			✓	
Total Skor					

Penilaian umum, kesimpulan dan saran

1. Hal 12 Hal dan Sama - cek

2. Tidak ada di cek.

3. Kelompokkan Soal sesuai jenis.

4. Soal tidak cari sebanyak dari video.

5. Banyak soal yang Penilaian diberikan. cari referensinya.

Lembar validasi media flipbook ini:

- a. layak digunakan
- ☒ b. layak digunakan dengan perbaikan
- c. tidak layak digunakan

Malang, 19 Feb. 2026

Validator

Dr. Saiful Anwar

NIP. 198709222015036005

Lampiran 5 : Hasil Validator Media

LEMBAR VALIDATOR

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA FLIPBOOK INTERAKTIF

Identitas Validator

Nama : Mr Cholefah, M.Pd

NIP : 19920329201902023

Pekerjaan : Dosen

Instansi : UIN Mataram

Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberi masukan terhadap media pembelajaran berikut meliputi aspek dan kriteria yang tercantum dalam instrumen.

Kriteria:

Kriteria	Skors
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

- Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang tersedia pada pertanyaan dibawah ini.
- Mohon untuk memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.
- Mohon instrumen ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Terima kasih saya ucapkan atas kerjasamanya.

Kriteria Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Nilai				Saran
		STS	TS	S	SS	
A. Visual						
1.	Tata letak unsur-unsur media tidak membingungkan.			✓		
2.	Pemilihan font dan ukuran proporsional.				✓	
3.	Komposisi warna kontras.			✓		
4.	Kualitas gambar atau video jernih dan mendukung pemahaman.				✓	
B. Fungsional						
1.	Kemudahan navigasi gambar, video dan link berfungsi dengan benar.				✓	

2.	Media mendukung proses pengerjaan tugas autentik.				✓	
C. Aksesibilitas						
1.	Media mudah digunakan (<i>user friendly</i>)				✓	
2.	Media tidak membutuhkan spesifikasi perangkat terlalu tinggi.				✓	
3.	Kecepatan akses (<i>loading</i>) masih dalam batas wajar.				✓	
	Total Skor					

Penilaian umum, kesimpulan dan saran

- Terdapat beberapa gambar yang perlu diperbaiki
- Ada tulisan yang perlu diperjelas agar proporsional

Lembar validasi media flipbook ini:

- a. layak digunakan
- ⑥. layak digunakan dengan perbaikan
- c. tidak layak digunakan

Malang, 20 Feb 2020

Validator

Nur Cholifah, M.Pd

NIP.

Lampiran 6 : Hasil Validator Praktisi Pembelajaran

LEMBAR VALIDATOR
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA FLIPBOOK INTERAKTIF

Identitas Validator

Nama : Laila Marlina, S.Pd
NIP : 19900520 202221 2 011
Pekerjaan : Guru
Instansi : SMK Negeri 12 Malang

Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberi masukan terhadap media pembelajaran berikut meliputi aspek dan kriteria yang tercantum dalam instrumen.
Kriteria:

Kriteria	Skors
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

2. Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang tersedia pada pertanyaan dibawah ini.
3. Mohon untuk memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Mohon intrumen ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.
Terima kasih saya ucapkan atas kerjasamanya.

Kriteria Penilaian

No	Kreteria Penilaian	Nilai				Saran
		STS	TS	S	SS	
A. Visual						
1.	Tata letak unsur-unsur media tidak membingungkan.				✓	
2.	Pemilihan font dan ukuran proposional.				✓	
3.	Komposisi warna kontras.				✓	
4.	Kualitas gambar atau video jernih dan mendukung pemahaman.				✓	
B. Fungsional						
1.	Kemudahan navigasi gambar, video dan link berfungsi dengan benar.				✓	

2.	Media mendukung proses pengerjaan tugas autentik.				✓	
C. Aksesibilitas						
1.	Media mudah digunakan (user friendly)				✓	
2.	Media tidak membutuhkan spesifikasi perangkat terlalu tinggi.				✓	
3.	Kecepatan akses (loading) masih dalam batas wajar.				✓	
Total Skor						

Penilaian umum, kesimpulan dan saran

Link di akhir tidak ada dan tidak bisa di klik, tapi untuk keseluruhan sudah bagus

Lembar validasi media flipbook ini:
a. layak digunakan
b. layak digunakan dengan perbaikan
c. tidak layak digunakan

Malang, 11 Maret 2024
Validator
Laila Marlina, S.Pd
NIP. 19900520 202221 2 011

LEMBAR VALIDATOR
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI FLIPBOOK INTERAKTIF

Identitas Validator

Nama : Laila Marlina, S.Pd
NIP : 19900520 202221 2 011
Pekerjaan : Guru
Instansi : SMK Negeri 12 Malang

Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberi masukan terhadap media pembelajaran berikut meliputi aspek dan kriteria yang tercantum dalam instrumen.
Kriteria:

Kreteria	Skors
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

2. Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang tersedia pada pertanyaan dibawah ini.
3. Mohon untuk memberikan komentar atau saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Mohon intrumen ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.
Terima kasih saya ucapkan atas kerjasamanya.

Kriteria Penilaian

No	Kreteria Penilaian	Nilai				Saran
		STS	TS	S	SS	
A. Isi						
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
2.	Konsep, teori, data yang digunakan benar dan mutakhir.				✓	
3.	bahasa yang digunakan mudah dimengerti.				✓	
4.	Memberikan wawasan dan pengalaman baru.				✓	
B. Penyajian						
1.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia			✓		

2.	Menggunakan kalimat komunikatif				✓	
3.	Penjelasan tidak memiliki makna ganda				✓	
C. Assessment						
1.	Assessment mendorong siswa untuk berpikir kritis (HOTS).				✓	
2.	Masalah yang disajikan bersifat terbuka, sehingga memungkinkan banyak solusi.				✓	
Total Skor						

Penilaian umum, kesimpulan dan saran

instrumen ini sangat menarik, hanya saja di download akan lebih baik.

Lembar validasi media flipbook ini:
a. layak digunakan
b. layak digunakan dengan perbaikan
c. tidak layak digunakan

Malang, 11 Maret 2024
Validator
Laila Marlina, S.Pd
NIP. 19900520 202221 2 011

Lampiran 7 : Kuesioner Respon Siswa

LEMBAR ANGKET UJI COBA

PENGEMBANGAN *ASESMEN AUTENTIK* BERBASIS *FLIPBOOK* UNTUK MEMBENTUK KOMPETENSI BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 13 MALANG

Identitas Responden :

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Mohon teman-teman untuk memberi penilaian terhadap media pembelajaran berikut berdasarkan aspek dan kriteria yang ada dalam instrumen.

Kriteria:

Kriteria	Skors
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

2. Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang tersedia pada pertanyaan dibawah ini.
3. Hanya diperbolehkan memberi jawaban satu dalam satu pertanyaan, jika menjawab dari satu dianggap hangus.
4. Mohon instrumen ini dikembalikan dalam keadaan baik

Terima Kasih Saya Ucapkan Atas Kerjasamanya.

No.	Pertanyaan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
A. Visual					
1.	Media flipbook membuat penyampaian materi IPS menjadi lebih menarik.				
2.	Media flipbook meningkatkan ketertarikan saya dalam belajar.				
3.	Penamilan gambar dan video membantu saya dalam memahami suatu materi.				
4.	Saya terlibat aktif dan mengikuti seluruh tahapan belajar dengan baik.				
B. Aksesibilitas					
5.	Saya dapat mengakses flipbook ini dengan mudah melalui HP/leptop				
6.	Tombol dan perpindahaln halaman berfungsi dengan lancar dan tindak membingungkan.				
7.	Adanya video, gambar, dan juga link dalam flipbook membantu saya memahami dengan mudah.				
C. Assesment					
8.	Tugas yang disajikan dalam flipbook terasa nyata dan pernah saya temui di lingkungan sekitar.				
9.	Dalam pengerjaan tugas, saya diajak untuk menghubungkan berbagai informasi untuk menemukan solusi yang tepat.				
10.	Saya tidak hanya merasa mengerjakan tugas, tapi mencoba menyelesaikan masalah nyata.				
11.	Setelah mengerjakan tugas ini, saya menjadi lebih perhatian pada teman yang kurang sosialisai.				
D. Manfaat dan Motivasi					
12.	Saya merasa lebih bersemangat belajar menggunakan media flipbook dari pada buku LKS biasa.				
13.	Flipbook membuat saya lebih aktif berfikir dari pada menghafal konsep materi.				
14.	Saya ingin meteri pelajaran lain juga dikembangkan dalam bentuk flipbook.				

Lampiran 8 : Hasil Uji Coba

Nama: Syifa Sholihah 2.f
Kelas : 80

Alasan 20
Bukti 100

Jawab!

- (1) B. Adanya anggapan bahwa satu jenis kegiatan lebih penting daripada kegiatan lainnya.
- (2) C. Mencari bukti fisik bola yang rusak dan bertanya kepada saksi mata di lapangan.
- (3) A. Karena Rani memutuskan (medsos) tanpa melakukan verifikasi kebenaran informasi.
- (4) B. Perbedaan kepentingan antara hak individu untuk membaca dan keadilan bagi seluruh siswa.
- (5) C. Hasil kerja kelompok tidak akan maksimal karena hilangnya kerjasama antar anggota.
- (6)
 1. Memiliki waktu yang berbeda, karena ini adalah salah satu cara yang menurut saya tepat. Tanpa merugikan kedua belah pihak.
 2. Dengan memilihnya waktu / jam yang berbeda kedua ekstrakurikuler ini dapat menggunakan aula dengan tidak terburu-buru karena kedua belah pihak (ketua PMR dan Pasikibla) telah menentukan jadwal mereka selesai latihan.

Tabrak lari.

- Melarikan diri, main hakim?

1. Tidak, dengan tidak melarikan diri sama saja kita melepas tanggung jawab dan jika pelaku merasa bersalah akibat perilaku yang ia lakukan dan bisa saja mengalami gangguan mental. Sama saja seperti mengakhiri hidup secara berantakan.
2. Ya, karena dengan kita main hakim sendiri kita bisa saja akan memperparah permasalahan tersebut.

Berani membela yang terluka.

1. Dengan adanya kita diam saja saat melihat teman di bully, sama saja kita ikut membully secara tidak langsung dan membuat si pembully semakin semena-mena bahwa teman² yang lain berada di pihaknya.
2. Menurut saya dengan adanya hukuman seperti itu akan membuat pelaku tidak akan merasa jera atau menyepelkannya dan bisa saja akan mengulangi perlakuan tersebut. Sebaiknya hukuman yang harus di dapatkan yaitu: SP (Surat Peringatan), memanggil orang tua si pembully maupun korban.
3. "Hey, kenapa group ini malah menjadi tempat bully" dengan kita melakukan itu pembully akan merasa tersinggung dan memikirkan apa perbuatannya.

Syahrul Syahrul P 29/8A

1. A. ketidaksepatutan antara hak individu dan kepentingan penggunaan ruang publik

38

100

2. A. Memfasilitasi dialog agar kedua pihak menemukan solusi yg menghargai hak masing-masing.

1). B. Adanya anggapan bahwa 1 jenis kegiatan lebih penting daripada kegiatan lainnya.

2). C. Mencari bukti fisik, bola yg rusak dan bertanya kepada saksi mata di lapangan.

3). A. karena Rani memutuskan komunikasi (medsos) tanpa melakukan verifikasi kebenaran informasi.

4). B. Perbedaan kepentingan antara hak individu untuk membacakan keadilan bagi seluruh siswa

5). C. hasil kerja kelompok tdk akan maksimal karena hilangnya kerjasama antar anggota

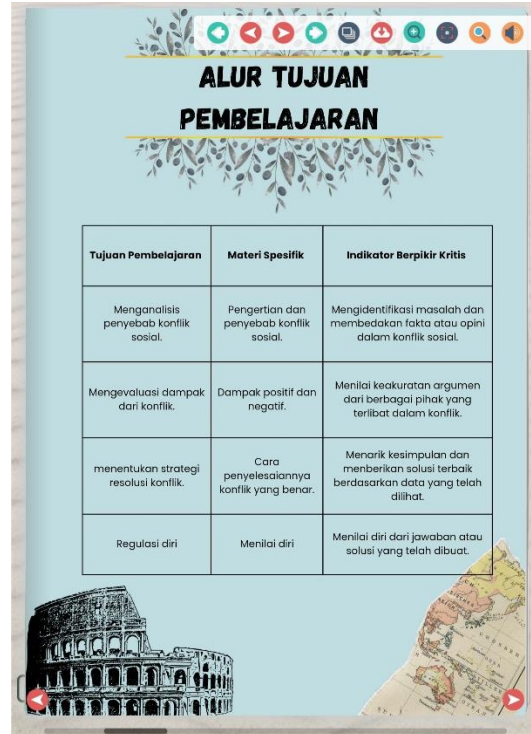
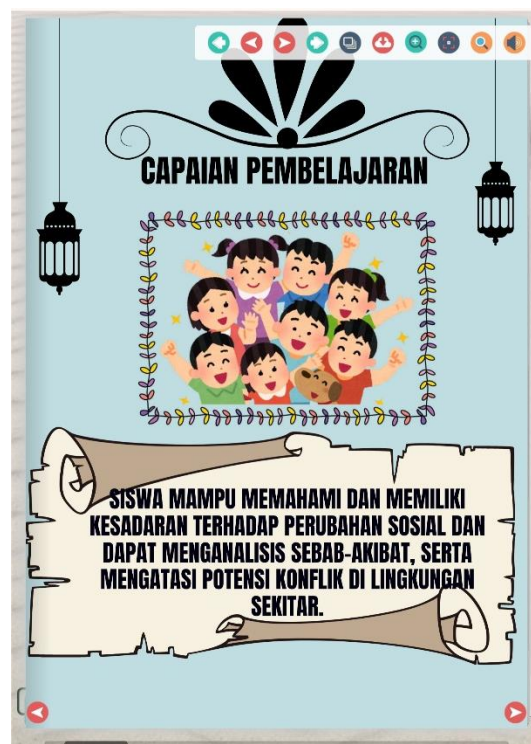
6). Dengan cara membuatkan jadwal bergantian di hari yg sama untuk menggunakan ruang aulanya, agar mereka tidak membuang waktu untuk berkonflik dan mereka bisa punya waktu latihan.

1. Tidak, karena meski ~~terdeteksi~~ melarikan diri kali akan tetap tertangkap melalui CCTV dan nomor plat akan terdeteksi untuk ~~mengetahui~~ mengetahui siapa pelaku tsb.

2. Iya, karena keluarga korban tidak akan terima karena ~~hukuman sendiri dan tidak ada keadilan.~~ karena ini ~~tentang nyawa~~ tidak ada bedanya

1. B. karena jika kita setuju dengannya, kita ~~akan~~ ~~tidak~~ ada bedanya ~~terkena kons~~ ~~hukuman~~ tsb sangat ~~gampang~~ brasa dengan si pembully itu dan kita juga

2. Tidak, karena ~~hukuman~~ tsb akan memiliki hukumannya jika ketahuan. bahkan pembully tsb akan ~~terkena~~ ~~konsekuensi~~ tercus tumbang berhenti. ↓

Lampiran 9 : Media *Flipbook*

MACAM BENTUK KONFLIK SOSIAL

Menurut Soerjono Soekanto ada lima bentuk konflik di masyarakat.



konflik pribadi

Konflik pribadi yaitu konflik yang terjadi di antara individu yang disebabkan karena masalah pribadi. Masalah tersebut terjadi karena adanya perbedaan cara pandang antarindividu terkait persoalan yang sama. Misalnya dua individu yang sedang adu argumentasi tentang masalah pembagian warisan dalam keluarga.



konflik politik

Konflik politik, yaitu konflik yang terjadi akibat adanya kepentingan atau tujuan politis yang berbeda. Hal ini bisa dilihat dari perbedaan pandangan antar partai politik karena perbedaan ideologi, asas perjuangan, dan kepentingan politik masing-masing. Contoh yang mudah dilihat adalah konflik antara pendukung partai yang berbeda menjelang pemilu atau pilkada.



konflik rasial

Konflik rasial, yaitu konflik yang terjadi di antara kelompok ras yang berbeda karena adanya kepentingan dan kebudayaan yang saling berbenturan. Kamu bisa mengetahui lebih jauh mengenai hal ini dalam konflik antara orang-orang kulit hitam dengan kulit putih akibat diskriminasi ras yang terjadi pada masa lampau di Amerika Serikat dan Afrika Selatan.

Informasi lanjutan bentuk dan macam konflik

MACAM BENTUK KONFLIK SOSIAL

Menurut Soerjono Soekanto ada lima bentuk konflik di masyarakat.

konflik antarkelas sosial



Konflik antarkelas sosial, yaitu konflik yang muncul karena adanya perbedaan kepentingan di antara kelas-kelas yang ada di masyarakat. Misalnya konflik antara karyawan dengan perusahaannya untuk menuntut kenaikan upah.

konflik internasional



Konflik yang bersifat internasional, yaitu konflik yang melibatkan beberapa kelompok negara karena perbedaan kepentingan masing-masing negara. Konflik semacam ini sangat terlihat antara Israel dan Palestina, ISIS dan negara-negara yang diteror lainnya.

PERHATIKAN DAN PIKIRKAN!



AKAN ADA BEBERAPA SOAL YANG HARUS KALIAN JAWAB. PASTIKAN JAWABAN KALIAN BISA MEMBANTU TEMAN YANG SEDANG MENGALAMI MASALAH.

COBA LIHAT BAGAIMANA KONFLIK DIBAWAH BISA TERJADI

1

Di sebuah kompleks perumahan, terjadi ketegangan karena salah satu warga sering memarkir mobilnya di jalan umum sehingga menghalangi akses warga lain. Jika dianalisis menggunakan konsep sosiologi, akar masalah dari konflik tersebut adalah...

A. Ketidakepakatan antara hak individu dengan kepentingan penggunaan ruang publik.
B. Kurangnya lahan parkir yang disediakan oleh pihak pengembang perumahan.



KONFLIK ANTARKELAS

2

Pembangunan sebuah rumah ibadah di lingkungan yang mayoritas penduduknya memiliki keyakinan berbeda memicu penolakan. Jika konflik ini diselesaikan melalui mediasi, maka peran mediator yang paling tepat adalah...

A. Memfasilitasi dialog agar kedua pihak menemukan solusi yang menghargai hak masing-masing.
B. Memberikan sanksi kepada pihak yang melakukan penolakan agar pembangunan berjalan lancar.



KONFLIK RAS

KERJAKAN MANDIRI

Di kelas 7-A, terjadi konflik antara kelompok siswa laki-laki yang ingin bermain futsal di lapangan saat jam istirahat dengan kelompok siswa perempuan yang ingin menggunakan lapangan untuk latihan menari. Kelompok laki-laki merasa mereka lebih berhak karena futsal adalah olahraga fisik yang lebih berat. pandangan dasar yang memicu konflik tersebut adalah...

A. Lapangan sekolah tidak cukup luas untuk semua siswa.
B. Adanya anggapan bahwa satu jenis kegiatan lebih penting daripada kegiatan lainnya.
C. Kurangnya jadwal penggunaan lapangan yang dibuat oleh guru olahraga.
D. Keinginan siswa laki-laki untuk mendominasi seluruh fasilitas sekolah.

Posisikan dirimu seperti narasi di setiap soal. kerjakan dengan fokus dan tulis jawaban kamu di kertas yang telah disediakan.

Di sekolah sedang ramai dibicarakan bahwa tim Basket Kelas 7-A sengaja merusak bola milik tim Kelas 7-B karena kalah tanding. Doni, salah satu anggota tim Basket 7-B, merasa sangat marah dan ingin langsung mendatangi kelas 7-A untuk meminta ganti rugi. Namun, setelah dilihat berita tersebut diunggah oleh akun anonim (tanpa nama) dan tidak ada foto bukti kerusakan.

A. Menunggu sampai banyak orang yang membicarakan berita tersebut di media sosial.
B. Langsung mendatangi kelas 7-A karena biasanya berita yang cepat menyebar adalah fakta.
C. Mencari bukti fisik bola yang rusak dan bertanya kepada saksi mata di lapangan.
D. Mencari orang yang mengunggah, untuk menanyakan kebenarannya.

TABRAK LARI



MELARIKAN DIRI

1. Seorang pengendara menabrak pejalan kaki di jalan sepi pada malam hari. Karena panik dan takut diamuk warga, ia memilih melarikan diri tanpa menolong korban. Apakah tindakan tersebut dapat dibenarkan atau merupakan pelanggaran hukum jelaskan alasan kalian!!

MAIN HAKIM?

2. Seorang pelaku tabrak lari tertangkap oleh warga dan tanpa menunggu aparat, massa langsung memukulinya hingga terluka parah. bagaimana tanggapan kalian tentang kejadian hakim sendiri??

BERANI MEMBELA YANG TERLUKA

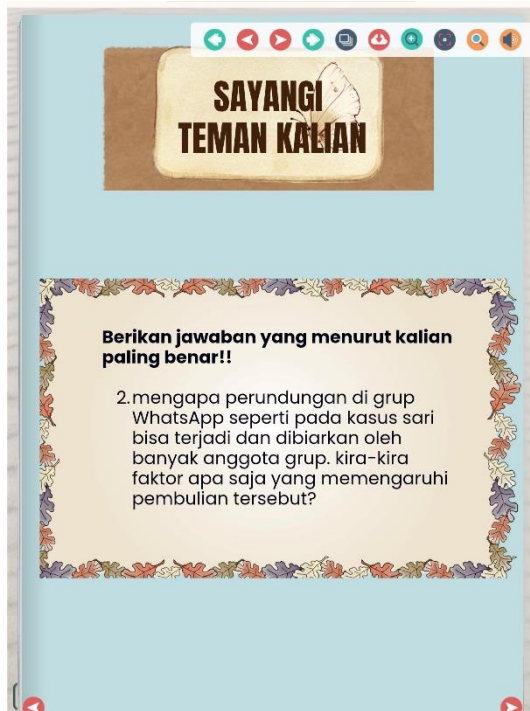


Suatu sore, grup WhatsApp kelas VIII mulai ramai seperti biasa. Awalnya kupikir hanya obrolan santai, tapi setelah dilihat ini merupakan bullying. Hakim, yang dikenal sebagai pentolan kelas, mengirim pesan-pesan bernada ejekan kepada Sari. Ia menyinggung warna kulit Sari yang gelap dan menertawakan penampilan yang cupu. Beberapa teman malah ikut membully dengan ketikan dan meme. Grup yang biasanya penuh tawa, kini terasa seperti arena perundungan. Menatap layar ponsel dengan perasaan marah, sedih, dan juga takut. Aku tahu Sari orangnya sensitif dan mudah merasa tidak percaya diri. Ia sering minder karena berbeda dari teman-teman yang lain. Melihat pesan-pesan itu pasti Sari sakit hati.

SAYANGI TEMAN KALIAN

Berikan jawaban yang menurut kalian paling benar!!

1. Coba kamu jelaskan, Apakah tindakan Hakim dan teman-temannya dapat dianggap sebagai candaan biasa atau sudah termasuk perundungan? Berikan alasan berdasarkan dampak yang ditimbulkan pada Sari.



Lampiran 10 : Dokumentasi



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Nelli Silviasari
 NIM : 220102110020
 Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 15 Januari 2004
 Program studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
 Alamat : Ringin Asri RT 033 RW 007 Desa Ringin Pitu
 Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi
 No. Hp : 087757930144
 e-mail : nlyslvii@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2010-2012 : TK Pertiwi 23
 2012-2017 : MI Miftahul Ulum I
 2027-2019 : Mts Miftahul Mubtadi`in
 2019-2022 : MAN 2 Banyuwangi
 2022-2026 : SI Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana
 Malik Ibrahim Malang