

**PENERAPAN MEDIA *FLIPBOOK* BERBASIS *PROBLEM-BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS
SISWA KELAS VI SD**

Lailatul Ismayati¹, Panca Dewi Purwati²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

¹lailatulismayati615@students.unnes.ac.id, ²pancadewi@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a *Problem-Based Learning Flipbook* media to improving the critical thinking skills of 6th-grade students. The developed *Flipbook* is designed as a learning tool. The research method employed a mixed-method approach with a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 15 students. Expert validation results indicate that the developed *Flipbook* media meets the criteria of being valid, practical, and effective. Trials conducted with 6th-grade students demonstrated a significant improvement in critical thinking skills. Therefore, this PBL-based *Flipbook* media can serve as an innovative learning alternative to support the development of 21st-century skills.

Keywords: Flipbook, Problem-Based Learning, critical thinking skills, 6th-grade students.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Flipbook* berbasis *Problem-Based Learning* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 6. *Flipbook* yang dikembangkan dirancang sebagai sarana pembelajaran. Metode penelitian menggunakan campuran (mix method) dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media *Flipbook* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Uji coba pada siswa kelas 6 menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, media *Flipbook* berbasis PBL ini dapat dijadikan alternatif inovasi pembelajaran untuk mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

Kata Kunci: Flipbook, Problem-Based Learning, keterampilan berpikir kritis, siswa kelas 6.

A. Pendahuluan

Bagian Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan esensial yang perlu dikembangkan pada siswa dalam rangka menghadapi tantangan abad ke-21. Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 menerangkan bahwa terdapat lima langkah pengalaman

belajar yang digunakan dalam pendekatan saintifik, mulai dari mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mengumpulkan informasi/mencoba (*experimenting*), menalar/mengasosiasi (*associating*) dan mengkomunikasikan (*communicating*). Keterampilan ini tidak hanya membantu siswa dalam memecahkan masalah secara logis,

tetapi juga membentuk mereka menjadi individu yang mampu mengambil keputusan secara mandiri dan bertanggung jawab. *Flipbook* adalah media dengan format elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan mengkombinasikan animasi, teks, video, gambar, audio, dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif, sehingga pembelajaran lebih menarik (Diani & Hartati, 2018).

Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis adalah *Problem-Based Learning*. Pendekatan ini menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka dihadapkan pada situasi atau masalah nyata yang menuntut penyelesaian secara kolaboratif dan kreatif. Dalam mendukung penerapan PBL, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses eksplorasi, analisis, dan refleksi siswa terhadap masalah yang dihadapi. Penelitian terdahulu tentang Kvisoft *Flipbook* Maker Pro telah dilakukan oleh Mulyaningsih dan saraswati (2017), Yulinar (2019) serta Agustina dan Fitridajati (2020). Mulyaningsih dan saraswati (2017) membahas tentang “Penerapan Media Pembelajaran Digital *Flipbook* dengan Kvisoft *Flipbook* Maker”, Yulinar (2019) membahas tentang “Pengembangan media Pembelajaran *Flipbook* Kvisoft berbasis Android di Kelas X SMAN Jenopoto”. Agustina dan Fitridajati (2020) membahas tentang “Pengembangan *Flipbook* Berbasis *Problem-Based Learning*

(PBL) Pada Submateri Pencemaran Lingkungan untuk Melatih keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA”. Penggunaan media Flash Flip Book dapat menambah motivasi belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik (Ramdania, 2013).

Media *Flipbook*, sebagai salah satu bentuk media digital interaktif, memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pembelajaran berbasis PBL. *Flipbook* memungkinkan penyajian materi secara menarik, interaktif, dan fleksibel, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Flipbook* berbasis PBL yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas 6. Untuk mencapai pelaksanaan pembelajaran yang optimal, penting untuk memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal ini bertujuan untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan dengan efektif (Hidayatullah et al., 2022). Menurut Ramdania dan Nazeri dalam (Mulyadi, Wahyuni, & Handayani, 2016). Bawa media *Flipbook* dapat meningkatkan pemahaman dan juga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Keterampilan dalam berpikir kritis dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk berpikir dengan cara yang rasional, reflektif, sistematis, dan produktif sambil memiliki pertimbangan atau membuat penilaian. (Mulyadi & Wahyuni, 2016).

Penerapan media digital *Flipbook* berbasis kontekstual dalam pengajaran IPS di sekolah dasar tidak hanya dapat dibayangkan tetapi juga berhasil; Ini juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis tentang apa yang mereka pelajari. (Prasasti et al., 2023) Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan media flip book maker. (Hidayatullah et al., 2016). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan secara keseluruhan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dengan presentase 85,71% dan ahli materi 82,4% dikategorikan sangat layak serta respon dari guru dan siswa terhadap media dikategorikan sangat baik. (Kodi at al., 2019)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mix method*) dengan bentuk penelitian *one group pretest posttest design*. Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa kelas III di SD Negeri 1 Sumpersari. Pemilihan

desain ini disebabkan karena hanya terdapat satu kelas yang artinya tidak ada kelas atau kelompok pembanding yang digunakan. Pada penelitian ini, perlakuan akan diberikan pada saat sebelum dan sesudah. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan dan dianalisis menggunakan uji untuk menentukan keefektifan.

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

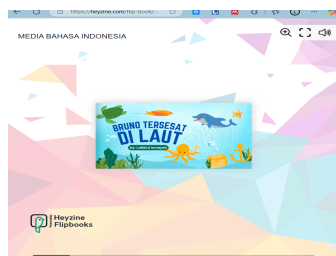
Pretest	Perlakuan	Posttest
Y ₁	X	Y ₂

Penelitian ini menggunakan metode sampel jenuh, di mana seluruh siswa dijadikan sampel. Data dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu pretest dan posttest. Penelitian berlangsung dalam satu pertemuan. Di awal sesi, pretest dilakukan untuk menilai kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis model Problem-Based Learning (PBL).

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan SPSS, menggunakan uji paired sample t-test untuk menguji hipotesis, serta uji prasyarat berupa uji normalitas dengan Shapiro-Wilk. Data dianalisis menggunakan SPSS versi 27.

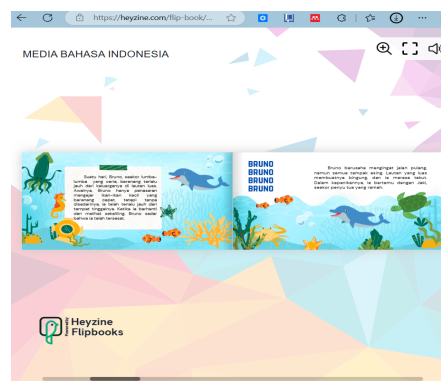
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media *Flipbook* adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses belajar dalam bentuk buku digital yang bisa dibaca seperti bentuk buku fisik, yaitu menggunakan *website* yang dikembangkan untuk meningkatkan proses berpikir kritis dan kompetensi membaca pada elemen membaca di kelas 6 Sekolah Dasar.



Gambar 1. Cover halaman beranda Heyzine

Penerapan media *Flipbook* berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas 6. Media *Flipbook* yang dikembangkan memiliki desain yang interaktif, menarik, dan relevan dengan tema pembelajaran. Hal ini menciptakan suasana belajar yang kondusif, di mana siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Media *Flipbook* pada Cerita Naratif Bruno Tersesat di Laut

Melalui pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), siswa diberikan berbagai masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti menyusun teks narasi atau menganalisis isi bacaan. Masalah-masalah ini dirancang untuk memancing rasa ingin tahu dan mendorong siswa menggunakan kemampuan berpikir kritis dalam mencari solusi.



Gambar 3. Media *Flipbook* Cerita Naratif Menggapai Cita-cita

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media *Flipbook* memenuhi kriteria validitas dengan skor yang tinggi dalam aspek isi, konstruksi, dan bahasa. Para ahli menilai bahwa materi yang disajikan dalam *Flipbook* sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan

dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Tabel 2. Kategori Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008 : 33

Tabel 3. Tafsiran Efektivitas N-Gain Score

Presentase	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake, R.R, 1999

Tabel 4. Hasil N-Gain Mean dan Persen Score
Descriptive Statistics

N		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	12	.40	1.00	.7833	.24802
Ngain_persen	12	40.00	100.00	78.3333	24.80225
Valid N (listwise)	12				

Hasil dari nilai N-Gain Mean Score dihasilkan yaitu 0,7833 lebih besar dari 0,7 yang artinya masuk dalam kategori efektivitas tinggi. Untuk N-Gain Persen yang dihasilkan yaitu 78,3333 lebih besar dari 76 yang artinya penggunaan suatu metode sudah efektif.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Pretes dan Posttest

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.882	15	.205
POSTTEST	.711	15	.059

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil tabel 5 uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk Hasil Belajar Teks Narasi pada pretest dan posttest menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* normal karena pada *pre-test* lebih dari 0,205 > 0,05 dan *posttest* 0,59 Dengan demikian, kedua data tersebut memenuhi asumsi normalitas dan dapat dianalisis menggunakan prosedur parametrik.

Tabel 6. Uji Paired Sample t Test Pretest dan Posttest

Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
PaiPRE	-	22.71	5.865	-	-	-4.319	14	.001
r 1 - POS	33	25.35		37.912	12.754			
T								

Berdasarkan dari hasil Uji *Paired Sample t Test* nilai signifikansi (2-tailed) menunjukkan 0,001 kurang dari 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang

bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Flipbook* berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kompetensi membaca siswa kelas 6 SD. *Flipbook* yang dirancang interaktif dan menarik, sesuai dengan tema pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kondusif. Melalui pendekatan PBL, siswa dihadapkan pada berbagai masalah kontekstual yang relevan, seperti menyusun teks narasi dan menganalisis bacaan, sehingga merangsang rasa ingin tahu serta mengasah kemampuan berpikir kritis mereka.

Hasil validasi oleh para ahli menegaskan bahwa media *Flipbook* memiliki tingkat validitas tinggi dalam aspek isi, konstruksi, dan bahasa. Hal ini sejalan dengan pencapaian kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis efektivitas dengan *N-Gain Score* menunjukkan hasil rata-rata sebesar 0,7833, yang masuk dalam kategori tinggi. *N-Gain* Persen juga

menunjukkan efektivitas penggunaan metode dengan skor rata-rata 78,33%, lebih besar dari batas minimum efektivitas sebesar 76%.

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest dan posttest memenuhi asumsi normalitas. Selain itu, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Hal ini mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan media *Flipbook* berbasis PBL terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Aperta, M., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kvisoft *Flipbook* Maker Pro di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1025–1032.
- Diani, R., & Hartati, N. S. (2018). *Flipbook* berbasis literasi Islam: Pengembangan media pembelajaran fisika dengan 3D pageflip professional. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 234–244.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2>.

- 20819
- Fitri, N. D. (2020). Pengembangan Media Buku Digital *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 471. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.850>
- Hardiansyah, D., & Sumbawati, M. S. (2016). Pengembangan Media Flash *Flipbook* dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, 1(2), 5–11.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83–88.
- Kodi, A. I., Hudha, M. N., & Ayu, H. D. (2019). Pengembangan Media *Flipbook* Fisika Berbasis Android untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Topik Perpindahan Kalor. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015*, 1–8.
- Mulyadi, D. U., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2016). Development of Flash *Flipbook* Media to Improve Students' Creative Thinking Skills in Science Learning in Middle School. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296-301–301.
- Noor Mayaminiy Maulidah, Achmad Dhany Fachrudin, & Lailatul Mubarakah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(1), 75–84. <https://doi.org/10.51836/je.v7i1.231>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Redaksi, . (2015). Jurnal Teknologi Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(2), 178–184. <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329>
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). gembangan Media *Flipbook* Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik

Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8314–8330.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>