Psikosospen : Jurnal Psikososial dan Pendidikan
https://publisherqu.com/index.php/psikosospen/
Vol. 2 No. 3 September 2026
https://issn.brin.go.id/terbit/detail/20250326030437435

PENGEMBANGAN FLIPBOOK INTERAKTIF BERBASIS HOTS DALAM PENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH

Saniya Salma[1], Muhammad Nasrul Waton[2]
Institut Agama Islam Bani Fattah Jombang, Indonesia
saniyasalmaaa12@gmail.com[1] , muhammadnasrulwathon@iaibafa.ac.id[2]

Abstract

Islamic Cultural History (SKI) learning in Islamic elementary schools requires learning media that not only present historical information but also engage students in analyzing, evaluating, and constructing understanding. This study aimed to describe the development of a Higher Order Thinking Skills (HOTS)-based interactive flipbook, examine changes in students' critical-thinking scores following its use, and describe students' responses to the media. The study employed a Research and Development approach using the ADDIE model: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial involved 31 fifth-grade students at MI Madinatul Ulum Jombang. Data were collected through observation, interviews, expert validation, response questionnaires, pretests, posttests, and documentation, and were analyzed descriptively using qualitative and quantitative techniques. Material validation reached 96% and media validation 98%, both categorized as very valid. Student responses reached 94.5%, categorized as very good. The mean score increased from 82.1 on the pretest to 94.7 on the posttest, with an N-Gain of 0.70, categorized as high. Changes were also reported in analyzing (C4), evaluating (C5), and creating (C6). These findings indicate that the developed flipbook is a feasible alternative for SKI learning and that its use was accompanied by increased critical-thinking scores. Nevertheless, the one-group design without a control group does not allow the increase to be attributed conclusively to the flipbook alone.
Keywords: interactive flipbook; HOTS; critical thinking; Islamic Cultural History; ADDIE.

Abstrak

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah ibtidaiyah membutuhkan media yang tidak hanya menyajikan informasi sejarah, tetapi juga memberi ruang bagi peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengonstruksi pemahaman. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan flipbook interaktif berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS), mengidentifikasi perubahan kemampuan berpikir kritis setelah penggunaannya, serta menjelaskan respons peserta didik terhadap media tersebut. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek uji coba terdiri atas 31 peserta didik kelas V MI Madinatul Ulum Jombang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket respons, pretest, posttest, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi ahli materi mencapai 96% dan ahli media

98%, keduanya berkategori sangat valid. Respons peserta didik mencapai 94,5% dengan kategori sangat baik. Rata-rata nilai meningkat dari 82,1 pada pretest menjadi 94,7 pada posttest, dengan N-Gain 0,70 yang dikategorikan tinggi. Perubahan juga dilaporkan pada indikator menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Temuan ini menunjukkan bahwa flipbook yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran SKI dan penggunaannya diikuti peningkatan skor berpikir kritis. Namun, desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol tidak memungkinkan peningkatan tersebut diatribusikan secara pasti hanya kepada penggunaan media.
Kata kunci: flipbook interaktif; HOTS; berpikir kritis; SKI; ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, tidak hanya dalam aspek pengetahuan, tetapi juga dalam kemampuan berpikir, bersikap, dan mengambil keputusan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman, menganalisis informasi, mengevaluasi suatu persoalan, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu aspek penting dalam proses tersebut. Anderson dan Krathwohl (2001) menjelaskan bahwa proses kognitif menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) termasuk dalam kategori keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills atau HOTS).

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pemanfaatan media digital menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat dirancang untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Mayer (2009) menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi unsur verbal dan visual dapat mendukung proses pembelajaran multimedia. Dengan demikian, penggunaan media digital perlu diarahkan bukan sekadar untuk mengubah materi cetak menjadi format elektronik, melainkan untuk menghadirkan aktivitas belajar yang mendorong pemahaman dan keterampilan berpikir peserta didik. Kebutuhan tersebut juga relevan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah. Pembelajaran SKI memuat kisah perjuangan, perkembangan peradaban, dan keteladanan tokoh Islam yang dapat menjadi sumber pembelajaran nilai bagi peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran SKI idealnya tidak

hanya menekankan penguasaan nama tokoh dan urutan peristiwa, tetapi juga mengajak peserta didik menganalisis tindakan tokoh, mengevaluasi nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah, serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan berbasis HOTS dapat digunakan untuk mengarahkan peserta didik pada proses berpikir tersebut melalui kegiatan analisis, evaluasi, dan penyusunan gagasan berdasarkan materi yang dipelajari. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di kelas V MI Madinatul Ulum Jombang, pembelajaran SKI masih mengandalkan buku paket, lembar kerja peserta didik, papan tulis, dan penjelasan guru yang dilanjutkan dengan tanya jawab serta pemberian tugas. Sebagian peserta didik telah menunjukkan keaktifan, tetapi sebagian lainnya masih cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Penggunaan media digital interaktif juga belum dilakukan secara rutin. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih variatif, visual, dan interaktif, sekaligus memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami materi SKI.

Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah flipbook interaktif. Media ini memungkinkan penyajian materi dalam bentuk buku digital yang memadukan teks, gambar, video, audio, serta aktivitas evaluasi. Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian pesan dan mendukung proses pembelajaran. Akan tetapi, pemanfaatan flipbook dalam pembelajaran perlu dirancang secara terarah agar tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan digital. Integrasi aktivitas HOTS, seperti menganalisis informasi (C4), mengevaluasi nilai atau tindakan (C5), dan menyusun gagasan atau karya (C6), dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam proses berpikir yang lebih mendalam. Dalam pembelajaran SKI, aktivitas tersebut dapat diterapkan melalui materi keteladanan Utsman bin Affan.

Penelitian terdahulu telah membahas penggunaan media flipbook, pengembangan perangkat pembelajaran berbasis HOTS, dan penerapan model pembelajaran untuk mendukung kemampuan berpikir kritis. Anggraini (2022) mengembangkan media flipbook interaktif pada pembelajaran keterampilan menyimak materi Sekapati kelas IV sekolah dasar. Fitriyana (2020) mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis HOTS, sedangkan Maulida (2020) mengkaji penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. Penelitian-penelitian tersebut memberikan landasan bagi pemanfaatan media dan pendekatan pembelajaran untuk mendukung aktivitas berpikir peserta didik. Meskipun demikian, fokus penelitian Anggraini terletak pada keterampilan menyimak,

penelitian Fitriyana pada LKPD berbasis HOTS dalam pembelajaran matematika, sedangkan penelitian Maulida pada penerapan model Problem Based Learning. Berdasarkan kajian tersebut, ruang penelitian yang hendak diisi adalah pengembangan flipbook interaktif yang mengintegrasikan aktivitas HOTS secara khusus dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah, terutama pada materi keteladanan Utsman bin Affan, untuk mendukung kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan flipbook interaktif berbasis HOTS pada pembelajaran SKI kelas V MI Madinatul Ulum Jombang menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Secara khusus, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media, mengetahui validitas media dan respons peserta didik, serta menganalisis perubahan skor kemampuan berpikir kritis setelah penggunaan media. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran SKI yang mengintegrasikan penyajian materi digital dengan aktivitas berpikir tingkat tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE sebagaimana digunakan dalam pengembangan program pembelajaran (Branch, 2009; Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan di MI Madinatul Ulum Jombang dengan subjek uji coba sebanyak 31 peserta didik kelas V. Materi yang dikembangkan berfokus pada keteladanan sahabat Utsman bin Affan. Tahap Analysis dilakukan melalui observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru SKI untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, media yang digunakan, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pengembangan. Pada tahap Design, peneliti menyusun struktur media, materi, tampilan, navigasi, dan aktivitas yang mengarah pada kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), serta mencipta (C6). Tahap Development mencakup pembuatan produk, validasi ahli materi dan ahli media, serta revisi. Tahap Implementation dilakukan melalui penggunaan media dalam pembelajaran, didahului pretest dan diakhiri posttest serta angket respons. Tahap Evaluation memanfaatkan hasil validasi, hasil tes, dan respons peserta didik untuk menilai produk. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli, tes pretest-posttest, angket respons peserta didik, dan dokumentasi. Validasi materi dilakukan oleh guru SKI kelas V, sedangkan validasi media dilakukan oleh dosen Program Studi PGMI. Persentase validitas dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor

maksimal, kemudian dikalikan 100%. Respons peserta didik dihitung menggunakan rumus yang sama. Perubahan skor kemampuan berpikir kritis dianalisis melalui perbandingan rata-rata pretest dan posttest serta N-Gain. Data kualitatif dari observasi, wawancara, dan saran validator digunakan untuk menjelaskan kebutuhan serta revisi produk. Uji coba menggunakan desain satu kelompok pretest-posttest. Karena tidak melibatkan kelompok kontrol, hasilnya ditafsirkan sebagai perubahan skor yang terjadi setelah implementasi, bukan bukti kausal yang memastikan bahwa seluruh perubahan disebabkan oleh media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Flipbook Interaktif Berbasis HOTS

Pengembangan flipbook interaktif berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas V MI Madinatul Ulum Mojokrapak. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Branch (2009) menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan kerangka desain pembelajaran yang sistematis untuk mengembangkan produk melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penerapan model ini memungkinkan proses pengembangan media dilakukan secara terstruktur, mulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran hingga evaluasi produk, sehingga media yang dihasilkan diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Tahap analisis (analysis) kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, dan penggunaan media yang tersedia menjadi dasar penentuan arah produk. Hasil penelitian menemukan bahwa pembelajaran SKI masih menggunakan media yang terbatas, terutama buku paket, LKPD, dan papan tulis. Pembelajaran berlangsung melalui penjelasan guru, tanya jawab, dan tugas. Wawancara juga menunjukkan bahwa media digital belum digunakan, sementara sebagian peserta didik cenderung pasif dan mudah bosan. Selain itu, kegiatan pembelajaran masih banyak berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat rendah (Lower Order Thinking Skills atau LOTS), sedangkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah belum berkembang secara optimal. Berdasarkan kebutuhan tersebut, flipbook dirancang sebagai media yang menggabungkan materi sejarah, unsur visual, serta pertanyaan dan refleksi yang mendorong keterlibatan peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, media

tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses analisis dan pemecahan masalah.

Pada tahap desain (design**)** dan pengembangan, produk disusun dengan materi keteladanan Utsman bin Affan. Struktur media mencakup tampilan awal, petunjuk penggunaan, materi, kuis dan refleksi, serta ringkasan materi. Aktivitas pembelajaran diarahkan pada proses kognitif C4, C5, dan C6. Penyusunan aktivitas berbasis HOTS menjadi bagian penting dalam tahap perancangan karena tujuan pengembangan media tidak hanya untuk membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik diarahkan untuk menganalisis peristiwa, mengevaluasi sikap dan keteladanan Utsman bin Affan, serta menghubungkan nilai-nilai tersebut dengan situasi yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini dipahami sebagai kemampuan peserta didik dalam memahami dan menganalisis informasi, melakukan penilaian terhadap suatu persoalan, serta menentukan keputusan berdasarkan alasan yang logis. Oleh karena itu, aktivitas dalam flipbook dirancang agar peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menyediakan ruang untuk menelaah isi dan merespons pertanyaan.

Pada tahap Development, rancangan flipbook interaktif berbasis HOTS direalisasikan menjadi produk media pembelajaran SKI kelas V pada materi keteladanan Utsman bin Affan r.a. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan dari aspek media dan substansi materi. Hasil validasi menunjukkan persentase penilaian sebesar 98% dari ahli media dan 96% dari ahli materi, yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan untuk dilanjutkan ke tahap implementasi. Masukan dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Proses revisi ini dilakukan agar media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik dari segi penyajian maupun ketepatan materi. Validasi ahli menjadi bagian penting dalam pengembangan media karena membantu memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan model ADDIE yang menempatkan tahap pengembangan sebagai proses menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar sebelum diterapkan dalam pembelajaran (Branch, 2009).

Selanjutnya, tahap implementasi (implementation**)** dilakukan dengan menerapkan flipbook interaktif berbasis HOTS dalam pembelajaran SKI kelas V. Pada tahap ini, peserta didik menggunakan media yang telah dikembangkan untuk mempelajari materi keteladanan

Sahabat Utsman bin Affan dan mengerjakan berbagai aktivitas yang tersedia. Implementasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media dalam situasi pembelajaran serta memperoleh respons dari pengguna. Selain peserta didik, guru juga memberikan penilaian terhadap penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran. Tahap implementasi menjadi bagian penting karena media yang telah dirancang dan divalidasi perlu diuji penggunaannya secara langsung untuk mengetahui kesesuaian antara rancangan produk dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap evaluasi (evaluation) merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang bertujuan menilai kelayakan dan menyempurnakan produk yang dikembangkan. Evaluasi dalam penelitian ini didasarkan pada hasil validasi ahli, respons guru dan peserta didik, serta hasil penerapan flipbook dalam pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media sebagai dasar perbaikan produk. Sugiyono (2019) menekankan pentingnya evaluasi dalam penelitian dan pengembangan untuk menilai serta menyempurnakan produk yang dihasilkan. Dengan demikian, tahap evaluasi diarahkan untuk memastikan bahwa flipbook interaktif berbasis HOTS tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga layak digunakan dan mendukung proses pembelajaran SKI.

Alur tersebut memperlihatkan bahwa pengembangan media tidak berhenti pada pembuatan tampilan digital. Produk juga perlu diperiksa kesesuaian materi, fungsi fitur, dan keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran. Revisi yang dilaporkan dalam penelitian meliputi penambahan identitas kelas pada sampul, nomor halaman, profil Utsman bin Affan sebagai Dzun Nurain, serta asesmen diagnostik pada awal pembelajaran. Perbaikan tersebut memperjelas identitas dan alur penggunaan media sekaligus memberi konteks awal bagi peserta didik.

Secara konseptual, karakter interaktif flipbook menjadi bermakna ketika fitur yang tersedia mendukung aktivitas belajar, bukan sekadar memperindah penyajian. Materi memberi landasan informasi, sedangkan kuis dan refleksi dapat digunakan untuk meminta peserta didik mengolah informasi, mengemukakan alasan, serta menghubungkan nilai keteladanan dengan konteks kehidupan. Oleh sebab itu, kesesuaian antara isi, aktivitas HOTS, dan tujuan pembelajaran merupakan aspek penting dalam menilai kualitas produk.

Kelayakan Flipbook Berdasarkan Validasi Ahli

Validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan awal produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian ahli media mencapai 98% dan ahli materi mencapai 96%;

keduanya berada pada kategori sangat valid sebagaimana dilaporkan dalam penelitian. Nilai tersebut menunjukkan bahwa produk memperoleh penilaian positif dari aspek media dan isi. Validasi media berkaitan dengan kualitas penyajian dan desain produk, sedangkan validasi materi berhubungan dengan kesesuaian isi pembelajaran. Kedua aspek perlu dipertimbangkan secara bersamaan karena tampilan yang menarik tidak akan cukup apabila materi tidak sesuai, demikian pula materi yang tepat memerlukan penyajian yang dapat digunakan peserta didik.

Masukan validator juga berfungsi sebagai bagian dari proses pengembangan, bukan sekadar pelengkap angka kelayakan. Revisi pada sampul, penomoran halaman, profil tokoh, dan asesmen diagnostik memperlihatkan bahwa produk disempurnakan agar lebih sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Meskipun hasil validasi berada pada kategori sangat valid, penilaian ini tetap harus dipahami dalam batas instrumen dan validator yang terlibat. Validasi ahli memberikan bukti kelayakan berdasarkan penilaian pakar, tetapi tidak dengan sendirinya membuktikan efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Ahli materi memberikan skor 48 dari skor maksimal 50 atau 96%. Ahli media memberikan skor 49 dari skor maksimal 50 atau 98%. Kedua hasil tersebut termasuk kategori sangat valid berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian.

Validator	**Skor**	**Persentase**	**Kategori**
Ahli materi	48/50	96%	Sangat valid
Ahli media	49/50	98%	Sangat valid

Tabel 1. Hasil validasi flipbook interaktif berbasis HOTS

Saran ahli materi meliputi penambahan profil Utsman bin Affan sebagai Dzun Nurain dan asesmen diagnostik pada awal pembelajaran. Sementara itu, ahli media menyarankan pencantuman kelas V pada sampul dan penambahan nomor halaman. Produk direvisi berdasarkan masukan tersebut sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Proses validasi dan revisi ini penting agar isi, tampilan, serta susunan media lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Perubahan Skor Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis diukur melalui pretest sebelum penggunaan flipbook dan posttest setelah pembelajaran menggunakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest peserta didik adalah 82,1, sedangkan rata-rata posttest mencapai 94,7. Dengan demikian, terdapat kenaikan rata-rata sebesar 12,6 poin setelah pembelajaran menggunakan flipbook. Nilai N-Gain yang dilaporkan sebesar 0,70 dan termasuk kategori tinggi. Hasil ini

memperlihatkan perubahan skor pada kelompok yang mengikuti pembelajaran. Akan tetapi, karena penelitian menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, perubahan tersebut tidak dapat ditafsirkan sebagai bukti bahwa flipbook merupakan satu-satunya penyebab peningkatan. Pengalaman belajar, penjelasan guru, latihan selama pembelajaran, dan familiaritas terhadap bentuk tes juga mungkin berkontribusi.

Indikator	Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	Perubahan yang dilaporkan
Menganalisis (C4)	29,2	33,5	+4,3
Mengevaluasi (C5)	27,3	31,5	+4,2
Mencipta (C6)	25,6	29,7	+4,1
Keseluruhan	82,1	94,7	+12,6

Tabel 2. Perbandingan skor kemampuan berpikir kritis

Pada indikator menganalisis (C4), rata-rata skor meningkat dari 29,2 menjadi 33,5. Pada indikator mengevaluasi (C5), rata-rata meningkat dari 27,3 menjadi 31,5. Sementara itu, indikator mencipta (C6) meningkat dari 25,6 menjadi 29,7. Pola tersebut memperlihatkan kenaikan pada ketiga indikator yang digunakan dalam instrumen penelitian. Perlu dicatat bahwa angka per indikator mengikuti ringkasan hasil yang dilaporkan dalam skripsi; sebelum naskah dikirim ke jurnal, angka ini sebaiknya dicocokkan kembali dengan tabel data mentah dan perhitungan pada lampiran.

Pada indikator C4, yaitu menganalisis, penelitian melaporkan peningkatan sebesar 4,3 poin. Dalam konteks materi keteladanan Utsman bin Affan r.a., aktivitas analisis dapat diarahkan pada kemampuan peserta didik memilah informasi penting, mengenali hubungan antara peristiwa dan tindakan tokoh, serta menjelaskan alasan yang mendasari suatu kesimpulan. Soal yang meminta peserta didik menghubungkan informasi dari materi lebih sesuai dengan tujuan analisis dibandingkan soal yang hanya meminta pengulangan fakta. Kenaikan skor C4 memberikan indikasi bahwa hasil pada indikator ini membaik setelah pembelajaran, meskipun penjelasan kausal tetap dibatasi oleh desain penelitian.

Pada indikator C5, yaitu mengevaluasi, peningkatan yang dilaporkan sebesar 4,2 poin. Kemampuan evaluasi melibatkan penilaian terhadap informasi atau tindakan dengan menggunakan alasan dan kriteria yang relevan. Dalam pembelajaran SKI, peserta didik dapat diarahkan untuk menilai nilai keteladanan yang muncul dalam materi dan menjelaskan relevansinya dengan situasi sehari-hari. Pertanyaan evaluatif perlu meminta alasan atau dasar

penilaian, bukan hanya pilihan jawaban tanpa penjelasan. Hasil yang dilaporkan menunjukkan adanya perubahan skor pada indikator C5, tetapi data ini belum cukup untuk memastikan bahwa kemampuan evaluasi akan bertahan dalam jangka panjang.

Pada indikator C6, yaitu mencipta, penelitian melaporkan peningkatan sebesar 4,1 poin. Proses mencipta menuntut peserta didik menyusun gagasan, respons, atau alternatif berdasarkan pemahaman terhadap materi. Aktivitas refleksi dan tugas yang memberi ruang untuk merumuskan contoh penerapan nilai keteladanan dapat mendukung proses tersebut apabila disertai kriteria penilaian yang jelas. Angka peningkatan C6 dicantumkan sesuai hasil yang dilaporkan dalam skripsi. Rincian nilai rata-rata pretest dan posttest C6 tidak ditampilkan di sini karena tidak tersedia pada ringkasan data yang digunakan untuk penyusunan artikel.

Secara keseluruhan, perubahan pada C4, C5, dan C6 sejalan dengan arah pengembangan flipbook yang mengintegrasikan aktivitas HOTS. Ketiga indikator tersebut memberi gambaran aspek berpikir tingkat tinggi yang menjadi fokus produk. Meski demikian, kemampuan berpikir kritis merupakan konstruk yang luas; pengukuran pada tiga proses kognitif ini belum mencakup seluruh dimensi berpikir kritis. Penelitian lanjutan dapat memperkuat instrumen, melaporkan indikator secara lebih terperinci, dan menggunakan penilaian tugas terbuka untuk melengkapi hasil tes.

Secara pedagogis, kenaikan skor tersebut dapat dibaca bersama karakteristik media. Materi, pertanyaan HOTS, kuis, dan refleksi ditempatkan dalam satu alur sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk membaca informasi, mempertimbangkan pertanyaan, dan merumuskan jawaban. Aktivitas seperti ini sejalan dengan taksonomi Anderson dan Krathwohl (2001), yang membedakan proses mengingat dan memahami dari proses analisis, evaluasi, serta kreasi. Namun, desain satu kelompok tanpa pembanding berarti kemungkinan pengaruh faktor lain, misalnya pengalaman mengerjakan pretest atau pembelajaran yang berlangsung selama penelitian belum dapat dikesampingkan.

Respons Peserta Didik dan Kelayakan Produk

Hasil angket terhadap 31 peserta didik kelas V MI Madinatul Ulum Jombang menunjukkan bahwa flipbook interaktif berbasis HOTS memperoleh skor 147 dari skor maksimal 155, dengan persentase 94,5% dan kategori sangat baik. Sebanyak 31 peserta didik menyatakan media mudah dipahami, 30 peserta didik menilai media menarik untuk dibaca dan membantu memahami materi SKI, 29 peserta didik menyatakan media menunjang pembelajaran, serta 27 peserta didik menilai bahasa dan tulisan yang digunakan tidak

membingungkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif, terutama pada aspek kemudahan pemahaman dan daya tarik penyajian materi.

Aspek respons	**Jumlah respons positif**
Media menarik untuk dibaca	30
Tulisan dan bahasa tidak membingungkan	27
Media mudah dipahami	31
Membantu memahami materi SKI	30
Menunjang pembelajaran	29

Tabel 3. Ringkasan respons peserta didik (n = 31)

Respons yang tinggi menunjukkan penerimaan yang positif terhadap tampilan dan penggunaan media pada kelompok uji coba ini. Meski demikian, respons positif merupakan ukuran persepsi pengguna dan tidak dengan sendirinya membuktikan efektivitas pembelajaran. Karena itu, hasil angket perlu dibaca bersama hasil validasi dan perubahan skor tes, bukan dijadikan satu-satunya dasar untuk menyimpulkan keberhasilan produk.

Kelebihan, Keterbatasan, dan Implikasi

Flipbook interaktif berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) yang dikembangkan memiliki kelebihan dalam mengintegrasikan teks, gambar, video, kuis, pertanyaan HOTS, dan refleksi ke dalam satu media pembelajaran digital. Integrasi tersebut memungkinkan penyajian materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) secara lebih variatif serta mendukung keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) bahwa media pembelajaran berperan dalam memperjelas penyampaian materi, serta Mayer (2009) yang menekankan pentingnya integrasi unsur verbal dan visual dalam pembelajaran multimedia. Selain menyajikan materi, flipbook ini memuat aktivitas yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik melalui proses menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Di sisi lain, penggunaan flipbook interaktif masih memiliki keterbatasan, terutama terkait kebutuhan perangkat elektronik dan koneksi internet pada fitur tertentu. Kondisi tersebut dapat memengaruhi aksesibilitas media dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, pengujian produk hanya melibatkan 31 peserta didik di satu madrasah dan tidak menggunakan kelompok kontrol. Dengan demikian, temuan penelitian perlu ditafsirkan sesuai dengan ruang lingkup penelitian dan belum cukup untuk memastikan bahwa perubahan hasil belajar sepenuhnya disebabkan oleh penggunaan media. Penelitian ini juga belum mengkaji keberlanjutan

peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam jangka panjang. Pengukuran kemampuan berpikir tingkat tinggi difokuskan pada indikator C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta), sehingga cakupan penilaian masih terbatas pada indikator tersebut.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa flipbook interaktif berbasis HOTS berpotensi digunakan sebagai media pendamping dalam pembelajaran SKI di madrasah ibtidaiyah. Pemanfaatannya perlu diintegrasikan dengan kegiatan diskusi, penelaahan sumber sejarah, dan refleksi nilai agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas dari beberapa madrasah, menggunakan kelompok pembanding, serta menyajikan informasi mengenai validitas dan reliabilitas instrumen secara lebih terperinci. Pengembangan media juga perlu mempertimbangkan ketersediaan versi yang dapat diakses dengan keterbatasan koneksi internet agar penggunaannya lebih adaptif terhadap kondisi pembelajaran yang beragam.

KESIMPULAN

Flipbook interaktif berbasis HOTS untuk pembelajaran SKI kelas V dikembangkan melalui lima tahap ADDIE, dengan materi keteladanan Utsman bin Affan r.a. Hasil Penelitian ini menghasilkan flipbook interaktif berbasis HOTS untuk pembelajaran SKI kelas V pada materi keteladanan Utsman bin Affan melalui lima tahap ADDIE. Validasi ahli materi mencapai 96% dan ahli media 98%, keduanya berkategori sangat valid. Respons peserta didik mencapai 94,5% dengan kategori sangat baik. Rata-rata skor berpikir kritis meningkat dari 82,1 pada pretest menjadi 94,7 pada posttest, dengan N-Gain 0,70 yang dikategorikan tinggi. Peningkatan dilaporkan pada indikator menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Berdasarkan hasil tersebut, flipbook interaktif berbasis HOTS menunjukkan hasil yang efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran SKI. Hal ini tercermin dari peningkatan skor pretest dan posttest, nilai N-Gain kategori tinggi, serta respons positif peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Dengan demikian, flipbook ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran SKI yang layak dan berpotensi mendukung pembelajaran berorientasi HOTS. Meskipun demikian, karena penelitian menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, efektivitas yang ditemukan perlu dikonfirmasi melalui penelitian lanjutan dengan kelompok pembanding dan cakupan sampel yang lebih luas agar hasilnya dapat digeneralisasikan secara lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman.

Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. RajaGrafindo Persada.

Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer.

Daryanto. (2018). Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Gava Media.

Ennis, R. H. (1996). Critical thinking. Prentice Hall.

Ennis, R. H. (2011). The nature of critical thinking: An outline of critical thinking dispositions and abilities. University of Illinois.

Maulida, Y. N., Eka, K. I., & Wiarsih, C. (2020). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sikap kerjasama di sekolah dasar. MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-Ilmu Sosial, 4(1), 16–21.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.

Nafiah, N., Ghufron, S., Hartatik, S., Mariati, P., & Rulyansah, A. (2023). The effect of flipbook-based digital books on elementary school students' interest in learning. World Journal on Educational Technology: Current Issues, 15(4).

Pribadi, B. A. (2016). Desain dan pengembangan program pembelajaran. Kencana.

Purwasi, L. A., & Fitriyana, N. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. [Lengkapi volume, nomor, halaman, dan DOI jika tersedia berdasarkan sumber asli].

Saputra, A. P., Febriyanto, B., & Rosidah, A. (2026). Kajian literatur: Efektivitas media flipbook digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar. Buletin Ilmiah Pendidikan, 5(2).

Solehah, N. F., Suminar, T., & Raharjo, T. J. (2025). Pengembangan bahan ajar flipbook berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V pada materi IPAS. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3).

Sugiyono. (2019). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Velinda, F., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Analisis kebutuhan media digital flipbook interaktif berbasis web untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 8(2).