Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 2 Mei 2026

Pengembangan Media *Anyflip* untuk Berpikir Kritis dan Kesadaran Sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan

Dliya Mubarokah[1], Lelly Qodariah[2], Rudy Gunawan[3]
[1,2,3]Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka, Indonesia

[1] dliyamubarokah@gmail.com.
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.4063

Abstrak

Penelitian ini bertujuan pengembangan media *Anyflip* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam meningkatkan kesadaran sejarah. Modul atau buku digital dengan membahas tentang sejarah Pergerakan Kebangsaan Indonesia sebelum Indonesia merdeka. Jenis penelitian ini menggunakan Pendekatan Kuantitatif dengan metode R&D dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* Kelima tahapan tersebut merupakan panduan bagi peneliti agar dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang efektif dan memperoleh hasil optimal. Pengembangan media pembelajaran dianalisis dengan hasil efektivitas dari uji normalitas (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa, produk media pembelajaran dikembangkan berkategori valid dengan perolehan hasil tingkat kelayakan yakni layak; kedua kegiatan pembelajaran terlaksana sangat baik dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Anyflip* dengan nilai N-Gain sebesar 61,04% dari 30 data responden yang valid. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi *Anyflip* dengan menggunakan media digital yang dikembangkan kategori cukup efektif sebagai media pembelajaran dari aplikasi *Anyflip* untuk meningkatkan berpikir kritis dalam meningkatkan kesadaran sejarah.

Kata kunci: Media pembelajaran aplikasi *Anyflip*, Berpikir Kritis, Kesadaran Sejarah

Pendahuluan

Belajar sejarah diharapkan dapat membangkitkan rasa cinta kepada bangsa sendiri, peserta didik mampu merasakan cinta terhadap tanah air dan memiliki semangat patriotisme terhadap bangsanya. Pelajaran sejarah membantu menghubungkan masa lalu, masa kini, dan masa depan. Selain itu, pelajaran sejarah juga mendorong rasa peduli terhadap benda atau tempat bersejarah, serta mendorong partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan sejarah. Fungsi pelajaran sejarah memiliki dampak sosial dan budaya yang sangat penting, yaitu untuk membangun kesadaran terhadap nilai-nilai sejarah. Dengan memiliki kesadaran sejarah, masyarakat dapat membentuk kesadaran nasional yang kuat. Hal ini bertujuan untuk memberikan inspirasi dan aspirasi kepada peserta didik. Dengan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menyajikan fakta-fakta sejarah, pembelajaran sejarah membantu dalam membentuk karakter serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis, yang pada akhirnya dapat menciptakan kesadaran sejarah pada peserta didik.

Pembelajaran sejarah tidak hanya dianggap sebagai pelajaran hafalan atau materi yang hanya berkaitan dengan masa lalu tanpa relevansi bagi kehidupan sekarang. Peran pendidikan

sejarah dalam membangun sumber daya manusia (SDM) di era global bisa diwujudkan melalui proses pengembangan pembelajaran sejarah. Dalam pembelajaran sejarah, pemilihan jenis media pembelajaran yang tepat sangat penting, karena penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat memengaruhi hasil pembelajaran secara maksimal. (Herdin, 2023)

Guru berperan dalam kegiatan belajar dan mengajar harus bisa memilih model pembelajaran yang bisa digunakan sehingga pembelajaran yang akan dilaksanakan dapat berjalan dengan efektif, aktif, menyenangkan serta kondusif. Hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai membuat peserta didik lebih aktif dalam materi yang diajarkan guru sehingga hasil belajar dapat lebih baik bahkan meningkat. (Bunga, et all, 2020)

Namun, pembelajaran sejarah tidak hanya terbatas pada studi tentang hasil atau metode yang digunakan peserta didik. Model dan metode itu hanyalah salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran sejarah. Guru sejarah seharusnya tidak melupakan tujuan utama dan esensi pembelajaran sejarah, yaitu membentuk peserta didik Indonesia yang memiliki karakter. Selain itu, pembelajaran sejarah tidak hanya tentang menyebutkan rangkaian fakta dan data saja, tetapi juga tentang cara menggali pemahaman yang berasal dari masa lalu untuk mengaitkan dengan masa kini dan masa depan.

Peran guru lebih sebagai fasilitator, sementara peserta didik menjadi pusat kegiatan belajar mengajar, yang dikenal sebagai pendekatan berorientasi pada peserta didik. Dengan pendekatan ini, perlu diberikan wadah berupa model dan media belajar yang sesuai dengan materi dan mata pelajaran. Kebijakan ini mengusung pendekatan belajar yang lebih fleksibel dan berfokus pada pengembangan potensi setiap individu. Tujuannya adalah mengubah pola pendidikan tradisional menjadi sistem yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Dalam proses belajar, metode tidak lagi sama untuk semua, melainkan disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, dan potensi setiap peserta didik. Kurikulum Merdeka dikembangkan dengan tujuan membantu peserta didik menguasai kompetensi yang diperlukan di abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan berinovasi. Hal ini dicapai melalui penerapan strategi pembelajaran yang beragam, yang dirancang untuk membekali peserta didik menghadapi tantangan global yang semakin rumit dan berubah cepat. (Zachary et all., 2025)

Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum, atau rencana pembelajaran jangka panjang, merancang materi pembelajaran, serta membimbing proses pembelajaran di dalam kelas atau lingkungan lainnya. Model pembelajaran bisa dijadikan sebagai pilihan, artinya para guru dapat memilih model yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Pada tahap penalaran formal, peserta didik mulai berpikir mengenai pengalamannya di luar pengalaman yang konkret, mengasah ide-ide abstrak, menyusun gagasan-gagasan, serta berpikir secara idealis dan logis.

Penggunaan media pembelajaran bertujuan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Agar peserta didik dapat menerima materi dengan lebih baik. Media pembelajaran merupakan alat yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir, analisis, dan keterampilan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan di berbagai penjuru dunia. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dan penggunaannya semakin berkembang pesat terutama setelah era teknologi. Para pendidik dapat memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran tersebut dengan tujuan agar peserta didik lebih mudah menerima materi pelajaran, lebih mudah dalam penyampaian materi, mampu merangsang pikiran dan minat peserta didik, hingga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang efektif. (Made Indra, 2021)

Copyright © 2026 The Author(s)

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu, alat untuk menyampaikan pesan, alat penguatan (*reinforcement*), serta sebagai wakil guru dalam memberikan informasi secara lebih akurat, jelas, dan menarik. Namun dalam kenyataannya ketika peneliti melakukan observasi pra penelitian menemukan bahwa media pembelajaran yang ditemukan di SMK Catur Global menggunakan media pendukung buku paket, LKS dan video pembelajaran. Diperlukan inovasi dalam pemilihan media pembelajaran dan diperlukan metode mengajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran sejarah. Dengan terwujudnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai, tujuan penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan semangat baru, motivasi, pemahaman, dan rangsangan dalam proses belajar. Media juga mampu meningkatkan semangat belajar baik bagi peserta maupun pendidik, serta memudahkan pemahaman sehingga pesan yang disampaikan dapat terkenang. Media digunakan sebagai sarana interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, media juga dapat menerapkan konsep dasar yang benar dan realistis dalam proses pembelajaran.

Penyajian media pembelajaran dalam bentuk gambar harus dilakukan secara menarik, valid, mudah dipahami, dan mampu mengumpulkan informasi secara padat namun tetap memberikan suasana yang menyenangkan sehingga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar harus dilakukan secara utuh dan sesuai dengan tujuan serta materi pelajaran. Media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat hiburan yang menarik perhatian peserta didik, tetapi lebih pada fungsi utamanya yaitu mempercepat proses belajar mengajar serta membantu peserta didik memahami materi yang diberikan oleh guru. Penggunaan media ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. (Made Indra, 2021)

Bagi seorang guru, media bisa menjadi alat yang sangat efektif untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik atau mengarahkan perhatian mereka ketika mereka merasa materi yang diajarkan membosankan atau kurang informatif. Banyak guru sejarah masih menggunakan metode konvensional yang digunakan disebabkan materi sejarah yang dipaparkan begitu banyak serta jam pelajaran yang terbatas. Cenderung peserta didik merasa didongengi yang akhirnya mengantuk dan tertidur di kelas. (Bunga, et all, 2020)

Dalam pembelajaran sejarah, peserta didik perlu memahami fakta atau peristiwa sejarah agar dapat memiliki kesadaran sejarah yang baik. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik, sehingga peserta didik dapat memahami pelajaran dengan baik. Efisiensi belajar peserta didik meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar karena media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan keadaan peserta didik, kondisi lingkungan dan sosial setempat. Agar media yang digunakan dapat efektif, tepat sasaran dan sesuai dengan kemampuan peserta didik. (Hamzah, dkk, 2022)

Guru harus sekreatif mungkin dalam menyampaikan informasi materi dengan dibantu media digital. Penggunaan media digital yang digunakan harus menarik peserta didik sehingga bisa diterima dengan mudah. Bahan ajar yang dikembangkan menggunakan berbagai macam platform seperti *canva, google from, liveworksheet, heyzine, Anyflip, dan lain-lain*. Penulis memilih pemanfaatan aplikasi *Anyflip* sebagai media ajar digital dan sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran sejarah dan berpikir kritis pada pelajaran sejarah. Penggunaan *Anyflip*

berpeluang untuk mempermudah peserta didik dan pendidik dalam mengakses bahan ajar secara seksama. (Oktaviani et al, 2022)

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran modul atau buku digital dari aplikasi *Anyflip* bertujuan untuk kemampuan berfikir kritis dan meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), bersama dengan pengembangan media pembelajaran aplikasi *Anyflip* merupakan buku digital yang dikembangkan dan dapat diakses melalui komputer, laptop, dan *handphone.* Penggunaan aplikasi *Anyflip* bisa diterapkan sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dikemas dengan secara menarik, efisien, dan mudah untuk diakses. Kedua pengembangan media pembelajaran dari aplikasi *Anyflip* melibatkan validasi ahli, evaluasi tanggapan dari peserta didik dan guru. Media yang menampilkan tampilan yang menarik, visual, interaktif, memudahkan peserta didik dapat belajar dan dapat diakses dimana saja melalui link.

Penelitian sebelumnya oleh Riyani dan Djalal, (2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang di gunakan pelajaran akutansi dasar yang bersifat konvensional atau hanya mengandalkan power point. Kemudian melakukan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik SMK Negeri 1 Purwodadi. Keunggulan dari penelitian ini peserta didik dapat membuka modul saat guru menjelaskan dari guru. Selain itu adanya media pembelajaran modul ajar *Anyflip* ini memberikan inovasi dan inspirasi sebagai media pembelajaran terbaru didalam kelas. (Riyani dan Djalal, 2020)

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran aplikasi *Anyflip* pada mata pelajaran sejarah untuk kemampuan berfikir kritis dan meningkatkan kesadaran sejarah pada materi pergerakan kebangsaan bangsa Indonesia sebelum Indonesia merdeka peserta didik kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dengan menganalisis kevalidan, interaktif, fleksibel dari produk yang sudah dihasilkan.

Metode

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran aplikasi *Anyflip* yang menggunakan desain Penelitian dan Pengembangan (R&D), dengan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* Kelima tahapan tersebut merupakan panduan bagi desainer agar dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan memperoleh hasil optimal. (Winaryati, 2021) Model desain ini dikembangkan oleh Raiser dan Molenda pada tahun 1990an.

Pada tahap analisis yang dilakukan adalah analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis kurikulum yang digunakan di SMK Catur Global, berdasarkan observasi dan wawancara, kurikulum yang digunakan oleh sekolah tersebut menggunakan kurikulum merdeka. Analisis ini untuk mengetahui kompetensi dasar dan materi-materi apa saja yang akan diajarkan di kelas XI SMK. Hasil dari analisis ini digunakan untuk menentukan materi yang akan dimuat dalam buku atau modul digital pembelajaran sejarah. Permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang digunakan pada pelajaran sejarah yang bersifat konvensional, penggunaan bahan ajar yang kurang bervariasi. Pengetahuan awal peserta didik SMK yang masih kurang tertarik tentang pelajaran sejarah. Minat dan bakat peserta didik yang lebih menjurus pada dunia kerja dan praktek, serta gaya belajar setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda-beda, ada yang visual, audiovisual, dan kinestetik. Menjadikan guru harus memahami karakter setiap peserta didik dengan memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Di dalam *Anyflip*, materi pembelajaran disajikan dalam bentuk audio-visual, yaitu gambar dan suara, yang membantu memberikan

Copyright © 2026 The Author(s)

informasi mengenai Pergerakan Kebangsaan Indonesia sebelum Indonesia merdeka. Tahap Desain dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang akan diterapkan serta dikembangkan. Media pembelajaran yang digunakan dan dikembangkan adalah aplikasi *Anyflip* pada mata pelajaran sejarah pada peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan. Tahap desain dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang diterapkan serta dikembangkan. Dengan menyusun tujuan pembelajarannya yang menyesuaikan materi dari kurikulum merdeka pelajaran sejarah kelas XI. Tahap pengembangan yang dilakukan adalah tahap untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi *Anyflip* pada pelajaran sejarah yang akan direalisasikan. Dengan sumber daya yang diperlukan seperti audio, gambar berupa media visual gerak dari aplikasi *Anyflip*. Dengan melakukan membuat media ajarnya serta mendapat umpan balik dari dosen pembimbing untuk revisi dan perbaikan. Dari hasil akhir pengembangan sebuah produk media pembelajaran digital dari aplikasi *Anyflip* dan menggunakan validasi dari dosen dan guru pengampu sejarah untuk subjek uji coba. Tahap Implementasi adalah tahap yang diterapkannya atau diimplementasikannya media pembelajaran yang sudah dirancang. Media pembelajaran buku atau modul digital menggunakan aplikasi *Anyflip* pada pelajaran sejarah yang akan diimplementasikan kelas XI SMK Catur Global untuk di gunakan sebagai pengembangan media ajar ke peserta didik. Tahap evaluasi dengan mengevaluasi terhadap produk yang dikembangkan dan digunakan.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen yang dipilih adalah *Nonequivalent control group design*. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada desain ini dipilih tidak secara random *(Non Random).* Penelitian dilakukan di kelas XI TKR A dan TKR B SMK Catur Global, Bekasi yang berjumlah 30 peserta didik laki-laki tahun pelajaran 2025/2026, TKR A sebagai kelas kontrol yang menggunakan media ajar dari aplikasi *Anyflip* dan TKR B kelas eksperimen menggunakan metode konvensional. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguji dari media pembelajarannya efektif atau tidak menggunakan produk ini dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan kesadaran sejarah kelas XI SMK.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah *Purposive sampling*. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan kelas XI TKR A dan TKR B SMK Catur Global. Kelas yang dipilih didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu guru pengampu pelajaran sejarah. Untuk kelas ekperimen TKR A dan kelas kontrol TKR B dari kedua kelas tersebut peserta didik diberikan soal pretest terlebih dahulu dengan 30 soal pilihan ganda, pertemuan setelahnya kelas eksperimen TKR A mendapatkan perlakuan menggunakan media ajar *Anyflip*, berbeda dengan kelas kontrol TKR B tidak mendapatkan perlakuan menggunakan metode konvensional. Setelah keduanya selesai dilanjutkan pertemuan selanjutnya peserta didik diberikan soal postest 30 soal pilihan ganda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah aplikasi *Anyflip* yang sudah dirancang untuk media pembelajaran sejarah kelas XI SMK. Sebagai inovasi media belajar yang berbasis digital dan visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari pengembangan media pembelajaran *Anyflip* terhadap kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kesadaran sejarah. Data yang diperoleh berasal dari *pretest, posttest,* N-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol, data lembar hasil observasi, angket hasil respon peserta didik kelas eksperimen terhadap pelajaran, serta hasil wawancara guru.

Sebelum peneliti melalukan penelitian, uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda soal. Adapun data hasil pengolahan dari penelitian yang telah dilakukan

adalah dengan uji validitas terlebih dahulu. Untuk mengetahui valid atau tidak tiap soal untuk mengasah berpikir kritis. Peneliti melakukan uji validitas terhadap instrumen tes soal pilihan ganda dengan kemampuan pemecahan masalah, yang berjumlah 35 soal pilihan ganda. Sedangkan angket respon menggunakan validitas konstruk dengan menggunakan pendapat para ahli (*expert judgement*) dari dosen pembimbing dan guru sejarah. Uji validitas ini diuji cobakan kepada 30 peserta didik kelas XII untuk uji validitas peneliti menggunakan software IBM Statistik SPSS versi 20.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Soal

No. Soal	rtabel	Rhitung	Keterangan
1	0,334	0,555	Valid
2	0,334	0,392	Valid
3	0,334	0,484	Valid
4	0,334	0,433	Valid
5	0,334	0,472	Valid
6	0,334	0,474	Valid
7	0,334	0,409	Valid
8	0,334	0,528	Valid
9	0,334	0,495	Valid
10	0,334	0,418	Valid
11	0,334	0,441	Valid
12	0,334	0,481	Valid
13	0,334	0,420	Valid
14	0,334	0,464	Valid
15	0,334	0,367	Valid
16	0,334	0,504	Valid
17	0,334	0,387	Valid
18	0,334	-0,008	Tidak Valid
19	0,334	0,378	Valid
20	0,334	0,380	Valid
21	0,334	0,409	Valid
22	0,334	-0,111	Tidak Valid
23	0,334	0,490	Valid
24	0,334	0,473	Valid
25	0,334	0,379	Valid
26	0,334	0,604	Valid
27	0,334	0,392	Valid
28	0,334	0,445	Valid
29	0,334	0,239	Tidak Valid
30	0,334	0,065	Tidak Valid
31	0,334	0,041	Tidak Valid
32	0,334	0,338	Valid
33	0,334	0,457	Valid
34	0,334	0,738	Valid
35	0,334	0,567	Valid

Copyright © 2026 The Author(s)

Dari hasil uji validitas soal tes kemampuan pemecahan masalah, dinyatakan dari 35 soal pilihan ganda diberikan hanya 30 soal pilihan ganda yang dinyatakan valid karena rhitung>rtabel. Yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 2, 28, 32, 33, 34, 35. Sedangkan soal nomor 18, 22, 29, 30,31 dinyatakan tidak valid karena rhitung>rtabel.

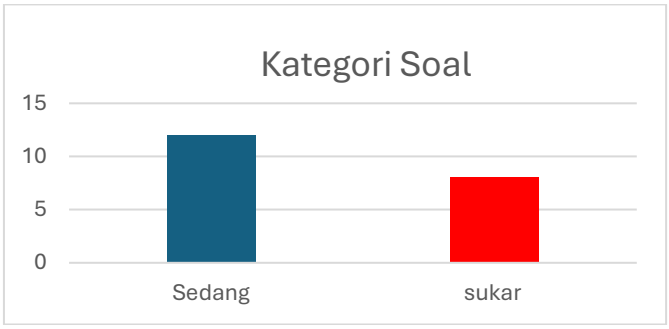
Untuk hasil uji reliabilitas soal tes kemampuan pemecahan masalah dianalisa menggunakan sofware IBM SPSS Versi 20. Adapun uji reliabilitas soal tes kemampuan masalah adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Koefisien	N of items	Kesimpulan
0,842	35	Reliabel

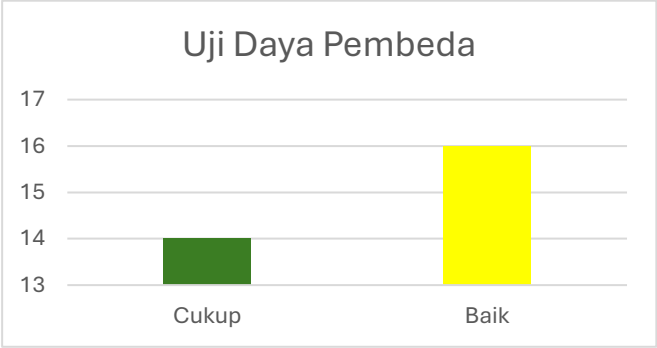
Dari hasil uji reliabilitas dengan memiliki nilai koefisien Alpha berada pada angka 0,842>0,7 sehingga dinyatakan reliabel.

Selanjutnya uji kesukaran dengan terlihat 30 soal pilihan ganda yang diujicobakan terhadap masing-masing kategori yang berbeda, yaitu: kategori sedang, 18 soal dengan kategori sukar.



Gambar 1. Diagram Kategori Soal

Selanjutnya uji daya pembeda yang dilakukan untuk mengetahui kesanggupan dalam membedakan peserta didik yang tergolong memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik kemampuan rendah. Berdasarkan perhitungan uji daya pembeda soal, dari 30 soal pilihan ganda yang di uji coba terdapat soal dengan kategori yang cukup dan baik. Pemilihan soal ini atas dasar indikator materi pelajaran yang akan disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat diukur dengan 30 soal tersebut. 30 soal yang disajikan sebagai alat ukur dalam uji eksperimen yang dinyatakan valid dan reliabel, serta persebaran butir soal berdasarkan daya pembeda dan tingkat kesukarannya. Setiap butir soal disajikan untuk mengasah berpikir kritis peserta didik menggunakan pemikiran tingkat tinggi dari taksonomi bloom dalam Anderson dan Karthwohl edisi revisi.



Gambar 2. Diagram Uji Daya Pembeda

Tabel 3. Data Hasil Pretest dan postest kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Data	*Pretest*		*Posttest*	
	Eksperimen	**Kontrol**	**Eksperimen**	**Kontrol**
Jumlah Peserta didik	30	27	30	27
Nilai Tertinggi	73,3	70	90	83,3
Nilai Terendah	50	50	66,6	60
Rata-rata	60,08	59,47	77,29	71,78

Pada hasil tabel dapat diidentifikasi bahwa rata-rata nilai dari hasil *pretest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh. Nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 60,08 dengan perolehan nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 73,3 Sementara, nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar dengan perolehan nilai terendah yaitu 50 dan nilai teirtinggi yaitu 70. Dari hasil nilai rata-rata *pretest* dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh tidak jauh berbeda antara kelas ekperimen dan kelas kontrol.

Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan hasil nilai *posttest*. Kelas eksperimen lebih unggul karena memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,29 dengan perolehan nilai terendah yaitu 66,6 dan nilai tertinggi yaitu 90. Sementara kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 71,78 dengan perolehan nilai terendah yaitu 60 dan nilai tertinggi yaitu 83,3. Dari data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Kelas yang diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Anyflip* dan kelas yang menggunakan metode konvensional.

Selanjutnya melakukan uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berfikir kritis peserta didik yang sudah diberikan perlakuan. Hasil ini diambil dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang sudah didapatkan oleh peserta didik di kelas ekperimen dan kelas kontrol. Dibawah ini hasil uji N-Gain pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil uji N-Gain

Kelas	N-Gain	Keterangan
Eksperimen	61,04%	Cukup Efektif
Kontrol	26,55%	Tidak Efektif

Dari tabel tersebut menunjukkan hasil efektivitas dari uji normalitas (N-Gain) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dari uji N-Gain termasuk dalam kriteria ‘’Cukup Efektif’’ dengan persentase 61,04%. Penggunaan media pembelajaran *Anyflip* cukup efektif bagi peserta didik kelas XI SMK Catur Global dengan penggunaan media ajar dari aplikasi *Anyflip* untuk kemampuan berfikir kritis dalam mata pelajaran Sejarah materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia sebelum Indonesia merdeka kelas XI TKR A SMK Catur Global.

Pembahasan

Pembelajaran sejarah memerlukan kemampuan berpikir kritis, serta mengembangkan setiap potensi dan menghadapi tantangan, terutama tantangan di abad 21. Peserta didik yang

Copyright © 2026 The Author(s)

mampu bernalar kritis dapat melihat suatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru, termasuk pembuktian yang dapat menggugurkan pendapat yang semula diyakini. Akan tetapi realita pada saat proses pembelajaran sejarah di sekolah, kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap peristiwa dan fakta sejarah yang dikaitkan dengan keadaan masyarakat sekarang kurang dikembangkan dengan baik. Guru juga berperan dalam memberikan bimbingan kepada peserta didik dari proses berpikir tingkat tinggi untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks. Untuk menghadapi suatu persoalan yang kompleks diperlukan suatu kemampuan berpikir tingkat tinggi atau biasa disebut HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) yaitu sebuah proses dalam berpikir yang melibatkan dengan kemampuan lebih dari sekedar mengingat yaitu kemampuan untuk membuat pola hubungan antar pengetahuan, mengkonversikan pengetahuan serta pengalaman yang ada untuk memecahkan suatu permasalahan, dengan menerapkan dan pengambilan dari keputusan dengan berpikir tingkat tinggi secara kritis dan kreatif. Dalam Taksonomi Bloom edisi revisi oleh Anderson dan Krathwohl, 2001 kemampuan berpikir tingkat tinggi HOTS terdapat pada tiga dimensi kognitif yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6), untuk tingkat menganalisis (C4) kemampuan setiap individu dapat melihat sebab terjadinya suatu kejadian dengan hasil dugaannya sendiri.

Untuk membangun kesadaran sejarah pada peserta didik, diperlukan kreativitas guru dalam menyelenggarakan pembelajaran sejarah. Kreativitas ini sangat penting agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik. Upaya kreatif yang dilakukan guru, seperti memilih model pembelajaran yang tepat, akan membantu mempersembahkan materi sejarah dengan cara yang lebih menarik.

Kesadaran sejarah menurut Kuntowijoyo dalam jurnal Humaniora 2004 adalah upaya memberikan kesadaran secara rasional melalui struktur dan substansi sejarah. Struktur sejarah terdiri dari evidensi (pengalaman), informasi, dan berguna untuk menjelaskan realitas, bukan mengadili realitas. Sedangkan secara substansi sejarah berisi kesadaran sejarah bersifat objektif dan membawa pada perubahan. Maka jika struktur dan substansi sejarah menjadi sebuah kesadaran maka terbentuklah kesadaran sejarah yang disebut juga dengan kesadaran rasional. (Dimas, 2024)

Dalam elemen-elemen kesadaran sejarah menggunakan dari kemendikbudristek, 2022 peserta didik mampu memahami fakta sejarah serta melihat keterkaitan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan; mengaitkan peristiwa sejarah dengan realitas sosial dan mengevaluasi peristiwa sejarah; memaknai nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah; mengembangkan minat untuk memperdalam atau melanjutkan studi ilmu sejarah atau pendidikan sejarah; mengembangkan kepedulian untuk mengunjungi dan menjaga benda-benda atau situs-situs peninggalan sejarah; dan berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan kesejarahan.

Dalam mengajar sejarah, guru cenderung menggunakan metode ceramah karena dianggap lebih mudah dalam mengatur kelas serta penyusunan materinya. Namun, pembelajaran seperti ini tidak mempersiapkan peserta didik untuk mampu hidup dalam masyarakat, melainkan hanya mengajarkan tentang masyarakat tanpa mengajarkan cara hidup bermasyarakat. Mengingat objek utama dari sejarah adalah hubungan manusia dengan kelompok dan lingkungan serta berbagai masalah yang muncul, maka pembelajaran sejarah di SMA/SMK/MA seharusnya membantu peserta didik memahami bagaimana manusia berinteraksi dalam masyarakat. Untuk itu, guru berusaha mentransfer ilmu dengan cara yang lebih menarik perhatian peserta didik, seperti memberikan contoh atau media pembelajaran yang bisa ditemukan di lingkungan sekitar, baik di rumah maupun di sekolah. Dunia pendidikan dihadapkan

pada tuntutan untuk terus berinovasi demi menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan perkembangan zaman (Dwita & Zulfitria, 2024)

Penggunaan aplikasi *Anyflip* dapat memfasilitasi sebagai media ajar digital yang mencakup beberapa dimensi dalam pembelajaran sejarah. Media tersebut berupa gambar, video, dan audio. Dengan memperkuat kesadaran temporal, peserta didik dapat melihat dan merasakan suasana serta lokasi kejadian masa lalu. Selain itu, fitur interaktif dalam *Anyflip* dapat mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi hubungan kausalitas atau sebab-akibat dari kejadian sejarah secara mandiri dengan mengakses berbagai sumber terkait. Sehingga dengan begitu akan optimalnya capaian dalam elemen pembelajaran sejarah salah satunya tumbuhnya kesadaran sejarah.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital diharapkan peserta didik akan tumbuh rasa kesadaran sejarah. Kesadaran sejarah terdapat di kurikulum merdeka fase F kelas XI, elemen Kesadaran sejarah yang diharapkan peserta didik dapat memperlajari peristiwa dari masa lalu, masa kini dan masa depan, memaknai peristiwa sejarah dan nilai-nilainya untuk yang tidak dapat dipisahkan dari pemahaman terhadap sejarah bangsa Indonesia. Dengan memahami sejarah, akan muncul kesadaran sejarah yang membentuk kehidupan di masa kini serta turut menentukan kehidupan di masa depan.

Masalah yang sering muncul dalam proses belajar adalah bagaimana menyampaikan materi dengan baik kepada peserta didik agar dapat mencapai hasil yang efektif dan efisien. Selain itu, kurangnya variasi dalam penggunaan metode mengajar dan upaya meningkatkan kualitas pengajaran secara optimal juga menjadi tantangan. Oleh karena itu, diperlukan adanya metode dan media pembelajaran yang beragam, seperti penggunaan alat bantu pembelajaran.

Dalam penelitian Riyani dan Djalal (2020), dengan judul Pengembangan bahan ajar digital berbasis Anyflip untuk pelajaran Akuntansi Dasar di SMK Negeri 1 Purwodadi. Atau pada penelitian Ayu dan Wardani (2025), dengan judul Pengembangan E-Modul berbasis Anyflip pada pelajaran Ekonomi di MA Muhammadiyah Pekanbaru. Dengan dua penelitian sebelumnya yang membahas materi atau pelajaran tentang Ekonomi, dan Akutansi untuk pelajaran Sejarah belum banyak yang membahas pemanfaatan media pembelajaran.

Setelah melakukan penelitian di SMK Catur Global hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan dampak postif dari pengembangan penggunaan media pembelajaran *Anyflip* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kesadaran sejarah dan pada pelajaran sejarah. Dampak postifnya dengan adanya peningkatan pemahaman peserta didik kelas XI TKR pelajaran sejarah materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia sebelum Indonesia merdeka. Dalam pembelajaran sejarah menggunakan teori kontruktivisme merupakan proses pembelajaran dimana pendidik hanya berperan sebagai fasilitator, dan peserta didik lebih berperan aktif karena pembelajaran ini ditekankan pada pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern yang semata-semata Sebagai suatu proses pengaturan model mental seseorang untuk mengakomodasi pengalaman-pengalaman baru. (Mulyadi, 2022)

Implikasi dari penelitian ini bagi kualitas pembelajaran yaitu dapat membantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan platform bagi peserta didik. Dengan mengembangkan media ajar yang lebih efektif dan efisien dengan memanfaatkan teknologi digital. Pengembangan media ajar *Anyflip* dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dengan menyediakan konten yang menarik dan interaktif. Serta meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dalam belajar. Membantu meningkatkan literasi digital masyarakat dengan menyediakan platform yang interaktif dan menarik.

Copyright © 2026 The Author(s)

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari masih adanya kekurangan yang belum teratasi dengan penjelasan hanya satu materi saja tentang Pergerakan Kebangsaan Indonesia sebelum Indonesia merdeka. Pada penggunaan media pembelajaran *Anyflip* harus memiliki jaringan internet yang baik saat mengakses media. Dan diperlukan adanya kreativitas guru untuk membuat media pembelajaran yang kreatif, inovatif dengan menyesuaikan pembelajaran yang dibutuhkan sesuai dengan perkembangan zaman serba digital.

Saran bagi akademisi, Penelitian ini tentu masih memerlukan penyempurnaan, dalam pengembangan bahan ajar digital masih memerlukan inovasi dan kreasi. Dan masih perlu mencari minat dan gaya belajar setiap peserta didik disesuaikan dengan media ajar yang akan digunakan. Sehingga metode pembelajarannya menjadi semakin kreatif, inovatif dan tidak membosankan. Bagi peneliti selanjutnya Peneliti sangat mengharapkan adanya keberlanjutan dalam pemanfaatan dan mengembangkan media ajar berbasis digital yang beragam dan mengikuti kemajuan teknologi.

Kesimpulan

Penelitian pengembangan media ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran dari aplikasi *Anyflip* yang untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar pelajaran sejarah kelas XI di SMK Catur Global, Bekasi. Berdasarkan dari data hasil penelitian, sebagai berikut: Pengetahuan awal peserta didik SMK yang masih kurang tertarik tentang pelajaran sejarah. Minat dan bakat peserta didik yang lebih menjurus pada dunia kerja dan praktek, serta gaya belajar setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda-beda, ada yang visual, audiovisual, dan kinestetik. Menjadikan guru harus memahami karakter dan kebutuhan dalam belajar setiap peserta didik. Dalam aplikasi *Anyflip*, materi pembelajaran disajikan dalam bentuk audio-visual, yaitu gambar dan suara, yang membantu memberikan informasi mengenai Pergerakan Kebangsaan Indonesia sebelum Indonesia merdeka.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan aplikasi *Anyflip* terdapat pengaruh, jika dibandingkan dengan peserta didik yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata dari *posttest* kelas eksperimen menggunakan media *Anyflip* sebesar 90, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 83,3. Untuk hasil efektivitas dari uji normalitas (N-Gain) termasuk dalam kriteria ''Cukup Efektif'' dengan persentase 61,04%. Penggunaan media pembelajaran *Anyflip* cukup efektif dalam kelas eksperimen membuat peserta didik merasa antusias dan senang ketika belajar karena penggunaan media ajar dari aplikasi *Anyflip* sebagai media pembelajaran digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan dengan interaktif dan visual. Sehingga memudahkan bagi peserta didik dalam proses belajar sejarah. Penelitian ini menunjukkan dampak positif dari pengembangan penggunaan media pembelajaran *Anyflip* terhadap kemampuan berfikir kritis dan kesadaran sejarah. Dengan adanya peningkatan pemahaman peserta didik kelas XI TKR A pelajaran sejarah materi pergerakan kebangsaan Indonesia sebelum merdeka.

References

Dwita, R., & Zulfitria, Z. (2024). Teknologi Pendidikan Dalam Kurikulum Merdeka Belajar: Membangun Masa Depan Pendidikan yang Inklusif dan Berdaya Saing. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *2*(6), 26-34. e-ISSN: 2808-5418

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.

Hamzah dkk (2022),*Media pembelajaran*, Badan penerbit UNM

Fauziah, A. N., & Carolina, H. S. (2024). Pengembangan Modul Digital Bergambar sebagai Bahan Ajar Materi Sistem Pencernaan. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, *5*(1), 46-55. DOI: https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i4.2230

Listyarini, I., Ulumuddin, A., Basyar, M. A. K., & Saputra, H. J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Anyflip di Sekolah Dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, *2*(1), 137-142. DOI: https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9787

Kartodirdjo, S. (1992). Pendekatan ilmu sosial dalam metodologi sejarah. *(No Title)*.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.

Martani, K. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagusan Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, *6*(1), 65-72. DOI: https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7296

Muhtarom, H., & Kurniasih, D. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Abad 21 Terhadap Pembelajaran Sejarah Eropa. BIHARI: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah, 3 (2)*. DOI: https://doi.org/10.37058/bjpsis.v3i2.2519

Nagara, B. O., Qodariah, L., & Jumardi, J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMK Grafika Yayasan Lektur. *Jurnal Pattingalloang*, *7*(1), 58-67.

Oktaviani, R. R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Anyflip Pada Materi Kebiasaan Makan Masyarakat Palembang Untuk Mendukung Pembelajaran Online Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan. *Universitas Brawijaya: Malang*.

Oktaviani, R. R. (2022, December). AnyFlip-Based Digital Teaching Materials on the Eating Habits of the People of Palembang to Support Online Learning. In *2nd International Conference on Social Knowledge Sciences and Education (ICSKSE 2022)* (pp. 257-272). Atlantis Press. DOI:10.2991/978-2-494069-63-3_24

Puspitasari, A. D., & Sari, W. P. (2025). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS ANYFLIP PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI MA MUHAMMADIYAH PEKANBARU: DEVELOPMENT OF ANYFLIP-BASED E-MODULE IN ECONOMICS LEARNING AT MA MUHAMMADIYAH PEKANBARU. *Multiplier Effect: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi*, *2*(2), 67-73.

Utami, R. S., & Suwandi, J. (2023). *Pengembangan Modul Ajar Digital Berbasis Anyflip Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik SMK Negeri 1 Purwodadi Pada Mata Pelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Wahyudi, A. (2024). Kesadaran Sejarah Peserta didik SMA melalui Kunjungan Ke Museum Pendidikan Nasional UPI sebagai Sumber Belajar Sejarah. *HISTORIA: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, *7*(2), 115-126. DOI: https://doi.org/10.17509/historia.v7i2.72766

Winaryati, E. (2021). E-Book Cercular Model RD&D (RD&D Pendidikan dan Sosial).

Zachary, H., Supriatna, N., & Saripudin, D. (2025). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *10*(2), 1111-1119. DOI: https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1658