

Pengaruh Media *Scrapbook* Materi Ekosistem terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V MIN 1 Tulungagung

Teddyanti Ummi Rizky¹, Surayanah², M. Anas Thohir³

¹²³Universitas Negeri Malang

¹²³Departement Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: surayanah.fip@um.ac.id

Kata Kunci

Berpikir Kritis
Rasa Ingin Tahu
Scrapbook

Abstrak

Materi ekosistem adalah salah satu materi pembelajaran IPAS SD yang membantu siswa memahami lingkungan sekitar ataupun yang sulit dijangkau oleh indranya. Meskipun demikian, karakter rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis pada materi ini dinilai masih kurang. Hal tersebut kemungkinan dikarenakan oleh kurangnya variasi media yang digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menyelidiki ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *scrapbook* terhadap karakter rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MIN 1 Tulungagung. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan penelitian kuantitatif dan desain penelitian berupa kuasi eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah segenap siswa kelas V MIN 1 Tulungagung, adapun sampelnya adalah kelas VB sebagai kelas kontrol dan VC sebagai kelas eksperimen dengan penentuannya menggunakan random sampling. Bentuk instrumen yang dipakai meliputi angket dan tes. Melalui penelitian ini, diperoleh hasil: (1) pengaruh media *scrapbook* terhadap karakter rasa ingin tahu (sig. 0.006 < 0.05), (2) pengaruh media *scrapbook* terhadap keterampilan berpikir kritis (sig. 0.016 < 0.05), (3) pengaruh media *scrapbook* terhadap keduanya secara sekaligus (sig. 0.004 < 0.05). Sehingga diambil simpulan bahwa *scrapbook* memiliki pengaruh terhadap karakter rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, dan keduanya secara sekaligus.

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara peserta PISA dan TIMSS. Aspek karakter rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis menjadi bagian dari berbagai aspek yang menjadi penilaian pada PISA dan TIMSS. Nurmuhaimin (2023) menguraikan bahwa PISA merupakan tes internasional yang mengukur kemampuan matematika, sains, dan literasi siswa. Menurut OECD (2019) yang merupakan penggagas PISA, di bidang literasi sains Indonesia ada di tingkatan ke-72 dari 77 negara peserta. Adapun TIMSS adalah program internasional yang memberikan penilaian terhadap pengetahuan matematika dan sains. Hadi & Novaliyosi (2019) menerangkan bahwa dari 49 negara yang ikut serta pada penilaian TIMSS, Indonesia masih berada pada peringkat ke-44. Berdasar pada hasil keputusan PISA dan TIMSS, diketahui bahwa tingkat literasi sains di negara ini masih dalam kategori yang rendah.

Rendahnya tingkat literasi sains ini dipengaruhi oleh banyak hal. Menurut Yusmar & Fadilah (2023) yang menjadi penyebab rendahnya literasi sains adalah ketidakmauan siswa untuk bertanya dan terbatasnya sarana prasarana penunjang proses pembelajaran seperti buku ajar. Adapun menurut Nuro et al. (2020), penyebab lain yang mengakibatkan rendahnya literasi sains siswa adalah kurangnya dukungan atau contoh dari lingkungan sekitar dan juga masih rendahnya minat baca siswa. Rendahnya minat siswa menanyakan apa yang belum diketahui menggambarkan masih rendahnya karakter rasa ingin tahu hingga keterampilan berpikir kritis yang dimiliki. Padahal menurut Surayanah (2024) keterampilan berpikir kritis tergolong dalam bagian keterampilan abad 21 yang usah diupayakan pengembangannya. Lebih lanjut menurut Ahdhianto et al. (2024), keterampilan berpikir kritis ini termasuk dalam keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa jenjang sekolah dasar.

Keaktifan siswa pada proses pembelajaran di kelas dinilai perlu untuk ditumbuhkan. Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori belajar yang mendorong para siswa untuk aktif dalam kegiatan belajarnya. Menurut Piaget (dalam Trianto, 2007), dalam proses pemerolehan pengetahuan, seseorang perlu melewati sebuah proses terlebih dahulu. Sehingga pengetahuan bukanlah suatu hal yang datang secara tiba-tiba, melainkan perlu dibangun secara pribadi. Melalui

keaktifannya dalam pembelajaran, siswa dapat membangun berbagai bentuk pengetahuan dan keterampilan.

Pada penerapan Kurikulum Merdeka, istilah IPA telah diganti menjadi IPAS. Menurut Fauzia & Patnistik (2022) pembelajaran IPAS tersebut menggabungkan dua mata pelajaran yang mulanya terpisah yaitu IPA dan IPS. Berdasar pada pendapat Sunendar (2022) tujuan dari pembelajaran IPAS di SD adalah untuk melahirkan siswa dengan karakter yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila. Meski di jenjang SD/ sederajat kini diterapkan pembelajaran IPAS, akan tetapi penelitian yang dilaksanakan ini berkonsentrasi pada pembelajaran IPA saja. Salah satu materi IPA yang diajarkan di jenjang kelas V SD adalah materi ekosistem. Menurut Juniardi (2023), ekosistem adalah keterkaitan antara makhluk hidup dengan lingkungan sekitarnya. Pada materi ini siswa mempelajari berbagai bentuk ekosistem baik itu ekosistem alami ataupun ekosistem buatan. Selain itu, siswa juga dapat mempelajari terkait penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Menurut Sumintono (dalam Wedyawati & Lisa, 2019), hakikat IPA meliputi tiga hal yaitu IPA sebagai produk, proses, dan sikap, yang mana ketiga hal tersebut saling berkaitan dan tak terpisahkan. Kelancaran pada proses pembelajaran IPA di SD dapat didukung atau dipengaruhi oleh berbagai bentuk faktor. Melalui pembelajaran IPA, diharapkan siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki dari berbagai pengalaman yang telah dilalui secara langsung. Sulthon (2016) menguraikan bahwa agar pembelajaran IPA dapat berjalan dengan efektif, maka guru perlu memperhatikan kemampuan siswa serta mendukung mereka untuk meningkatkan kemampuannya dengan mengoptimalkan penggunaan berbagai sumber dan media pembelajaran pendukung. Kini, media pembelajaran disuguhkan dalam berbagai bentuk dengan tujuan untuk memfasilitasi siswa belajar dengan bentuk media yang sesuai dengan karakteristik mereka. Menurut Rejeki et al. (2020), media pembelajaran berperan untuk mempermudah siswa untuk memahami pesan/materi pembelajaran, serta mengatasi permasalahan terkait keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indra manusia. Lebih lanjut, menurut Hasan et al. (2021) fungsi media menurut adalah menjadi sarana menyampaikan informasi, mencegah adanya hambatan dalam pembelajaran, membangun semangat belajar siswa, serta mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas.

Saat ini, salah satu bentuk media pembelajaran yang banyak dikembangkan serta dipakai dalam kegiatan belajar mengajar adalah media scrapbook. Hardiana (2015) menjelaskan bahwa scrapbook adalah buku penyampai informasi yang di dalamnya tidak hanya berisi teks pengetahuan, melainkan dilengkapi dengan gambar atau catatan yang disusun dengan menarik. Lebih lanjut D. Sari & Mintohari (2018) menguraikan bahwa media tersebut tidak hanya buku dengan gambar, melainkan terdapat kreasi-kreasi di dalamnya seperti terdapat bagian yang dapat dibuka-tutup, digeser, dll. Media ini dinilai cukup mudah untuk dipakai, sebab pemakaiannya memerlukan alat proyeksi dan dinilai dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan di dalamnya.

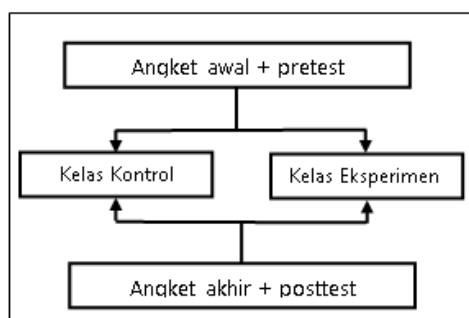
Penggunaan media yang menarik bagi siswa, diharapkan mampu mendorong tumbuhnya sikap ilmiah dalam diri siswa yang antara lain adalah karakter rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis. Menurut Hutagalung (2022) karakter rasa ingin tahu dapat mendorong seseorang untuk menggali atau menyelidiki suatu informasi secara lebih lanjut. Terdapat tiga indikator dalam penilaian karakter rasa ingin tahu yaitu keinginan untuk memperoleh yang lebih mendalam, keberanian untuk menemukan permasalahan yang menantang, dan keaktifan dalam bertanya mengenai apa yang sedang dipelajari. Adapun keterampilan berpikir kritis menurut Juliyantika & Batubara (2022) adalah keterampilan berpikir yang merangsang siswa untuk berpikir selaras dengan tingkat kemampuannya. Terdapat enam indikator utama pada penilaian keterampilan berpikir kritis yaitu menelaah permasalahan, menyusun argumentasi atas suatu masalah, menghimpun informasi yang diperlukan, mengetahui berbagai cara pemecahan masalah, menemukan dan mengambil kesimpulan, serta menyampaikan pendapat.

Pada tahap pra penelitian, telah dilakukan wawancara terhadap wali kelas VB dan VC dan diperoleh informasi bahwa karakter rasa ingin tahu serta keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MIN 1 Tulungagung masih cenderung kurang. Kurangnya karakter rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis siswa tampak dari kebiasaan mereka dalam kegiatan pembelajaran yang kurang aktif untuk bertanya dan siswa juga belum mampu menjelaskan pendapat atau jawaban mereka dengan detail atau terperinci. Hal tersebut diperkirakan karena kurang beragamnya jenis media yang digunakan pada pembelajaran materi ekosistem. Oleh sebabnya, penelitian ini dilakukan dengan tujuan menyelidiki apakah terdapat pengaruh media scrapbook materi ekosistem terhadap karakter rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MIN 1 Tulungagung. Scrapbook yang digunakan dalam penelitian ini di dalamnya mengandung materi terkait ragam jenis ekosistem dan penggolongan hewan penghuni ekosistem berdasarkan jenis makanannya.

2. Metode

2.1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian berupa kuasi eksperimen atau eksperimen semu. Desain penelitian tersebut ditampilkan pada Gambar 1. Menurut Creswell (1994), penelitian kuantitatif dilakukan untuk menguji suatu teori untuk memperhatikan keterkaitan antar variabelnya. Menurut Ary (dalam Santoso & Madiistriyatno, 2021), pada penelitian eksperimen peneliti perlu melakukan pengendalian terhadap variabel bebas dan mengamati variabel terikatnya. Oleh karena itu, kelompok yang menjadi objek penelitian dibedakan menjadi 2 yaitu kelompok kontrol dan eksperimen.



Gambar 1. Desain Penelitian

2.2. Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini bertempat di MIN 1 Tulungagung pada tahun ajaran 2023/2024. Proses awal penelitian dimulai pada Juni 2023, dan selesai pada Juli 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 1 Tulungagung, adapun sampel yang digunakan yaitu kelas VB sebagai kelas kontrol yang beranggotakan 24 siswa dan VC sebagai kelas eksperimen yang beranggotakan 26 siswa.

Penentuan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode random sampling. Metode tersebut digunakan untuk mencegah bias dalam penelitian. Artinya seluruh anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk terpilih menjadi sampel penelitian. Selain itu, diterapkannya random sampling bertujuan untuk meningkatkan representasi penelitian, sehingga sampel dalam penelitian benar-benar mewakili populasi yang ada

2.3. Teknik dan Instrumen Penelitian

Data yang dibutuhkan pada penelitian ini didapat melalui teknik angket dan tes. Terdapat dua jenis angket yang digunakan yaitu angket validasi instrumen yang diberikan kepada tenaga ahli (*expert*) dan angket untuk siswa. Instrumen tes diberikan untuk memperoleh informasi terkait keterampilan berpikir kritis.

Karakter rasa ingin tahu diukur melalui angket, adapun keterampilan berpikir kritis diukur melalui tes. Sebelum kelas eksperimen mendapat perlakuan berupa pembelajaran scrapbook, terlebih dahulu kedua kelas menerima pretest dengan tujuan memperoleh pengetahuan terkait pengetahuan awal siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen mendapat perlakuan berupa pembelajaran menggunakan scrapbook, adapun kelas kontrol mendapat pembelajaran konvensional. Pasca memperoleh perlakuan yang berbeda, selanjutnya siswa diminta untuk menyelesaikan posttest.

2.4. Uji Instrumen Penelitian

2.4.1. Uji Validitas

Banyak pernyataan angket yang diuji adalah 10 pernyataan, adapun soal untuk pretest dan posttest yang diuji masing-masing sebanyak 13 nomor soal. Uji validitas ini dilakukan melalui 2 cara yaitu pengujian oleh ahli dan dengan perhitungan validasi melalui bantuan SPSS. Pengujian instrumen angket dan tes oleh ahli dilakukan dengan meminta penilaian dari 2 ahli yang merupakan dosen IPA pada universitas negeri. Berdasar pada hasil penilaian yang diperoleh, diambil kesimpulan bahwa instrumen angket, pretest, dan posttest layak untuk digunakan dengan sedikit perbaikan sesuai dengan saran yang ada. Instrumen yang telah diperbaiki sesuai dengan saran, selanjutnya seluruh itemnya diuji melalui SPSS dengan mengolah data hasil pengisian angket dan tes.

Tabel 1. Validitas Angket Karakter Rasa Ingin Tahu

Indikator	No. Pernyataan	Pearson Correlation	Keterangan Kevalidan
Keinginan siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam	1	.597**	Valid
	2	.602**	Valid
	5	.442*	Valid
	10	.495**	Valid
Keberanian untuk menemukan permasalahan yang menantang	4	.410*	Valid
	6	.490**	Valid
	7	.654**	Valid
Keaktifan dalam bertanya mengenai apa yang sedang dipelajari	3	.709**	Valid
	8	.679**	Valid
	9	.651**	Valid

Berdasar pada Tabel 1 diketahui bahwa 10 item pernyataan angket valid karena masing-masing memperoleh nilai *pearson correlation* bertanda bintang dengan maksud item tersebut mempunyai korelasi yang signifikan di derajat 0.05. Sehingga seluruh item dapat diikutsertakan dalam uji selanjutnya dan penilaian.

Tabel 2. Validitas Tes Keterampilan Berpikir Kritis

Indikator	No. Soal	Pearson Correlation	Keterangan Kevalidan
<i>Pretest</i>			
Menelaah permasalahan	1	.364*	Valid
	2	.406*	Valid
Menyusun argumentasi atas suatu permasalahan	3	.584**	Valid
	6	.392*	Valid
Menghimpun informasi yang diperlukan	9	.476**	Valid
	10	.450**	Valid
Mengetahui berbagai cara pemecahan masalah	8	.564**	Valid
	13	.441*	Valid
Menemukan dan mengambil keputusan	4	.518**	Valid
	11	.430*	Valid
Menyampaikan pendapat	5	.391*	Valid
	7	.436*	Valid
	12	.341	Tidak Valid
<i>Posttest</i>			
Menelaah permasalahan	1	.442*	Valid
	2	.599**	Valid
Menyusun argumentasi atas suatu permasalahan	3	.451*	Valid
	6	.480**	Valid
Menghimpun informasi yang diperlukan	9	.438**	Valid
	10	.479**	Valid
Mengetahui berbagai cara pemecahan masalah	8	.767**	Valid
	13	.377*	Valid
Menemukan dan mengambil keputusan	4	.390*	Valid
	11	.431*	Valid
Menyampaikan pendapat	5	.559**	Valid
	7	.466**	Valid
	12	.390*	Valid

Berdasar pada Tabel 2 diketahui bahwa kebanyakan soal atau tepatnya adalah sebanyak 12 item soal *pretest* berada dalam kategori valid. Adapun item soal yang tidak valid adalah soal *pretest* nomor 12. Ketidakvalidan item *pretest* nomor 12 tersebut diperkirakan karena banyak siswa menjawab benar soal tersebut. Oleh karena itu, pada uji dan penilaian selanjutnya item soal *pretest*

nomor 12 dieliminasi. Selain informasi tersebut di atas, melalui Tabel 2 juga diketahui bahwa seluruh item soal atau tepatnya adalah 13 item soal posttest dinyatakan valid.

2.4.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan mengukur keajegan instrumen yang digunakan. Instrumen angket diuji dengan menggunakan *Cronbachs' Alpha*, sedangkan instrumen tes diuji dengan *half split*. Pengujian SPSS dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS.

Tabel 3. Reliabilitas Instrumen

	Nilai Reliabilitas	Keterangan
Angket Karakter Rasa Ingin Tahu	.771	Reliabel
<i>Pretest</i> Keterampilan Berpikir Kritis	.723	Reliabel
<i>Posttest</i> Keterampilan Berpikir Kritis	.739	Reliabel

Berdasar pada Tabel 3 dapat diketahui nilai reliabilitas dari hasil output SPSS. Nilai *Cronbach's Alpha* pada uji reliabilitas angket karakter rasa ingin tahu diketahui adalah sebesar $0.771 > 0.06$ sehingga instrumen dinyatakan reliabel. *Pretest* keterampilan berpikir kritis memperoleh nilai *Guttman Split-Half Coefficient* 0.723 dan nilai reliabilitas posttestnya adalah sebesar 0.723 sehingga instrumen pretest dan posttest juga dinyatakan reliabel. Nilai reliabilitas yang diperoleh masing-masing instrumen berada dalam kategori tinggi, sehingga dapat dipakai untuk penelitian.

2.4.3. Uji Tingkat Kesukaran

Pada penyusunan instrumen, peneliti berupaya untuk menyusun soal dengan tingkat kesukaran berimbang. Adapun hasil dari uji tingkat kesukaran dipaparkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Tingkat Kesukaran Tes

Jenis Tes	No. Soal	Indeks Kesukaran	Kriteria
<i>Pretest</i>	1	0.825	Mudah
	2	0.791	Mudah
	3	0.783	Mudah
	4	0.733	Mudah
	5	0.616	Sedang
	6	0.683	Sedang
	7	0.758	Mudah
	8	0.525	Sedang
	9	0.616	Sedang
	10	0.65	Sedang
	11	0.741	Mudah
	13	0.741	Mudah
	<i>Posttest</i>	1	0.841
2		0.775	Mudah
3		0.841	Mudah
4		0.875	Mudah
5		0.858	Mudah
6		0.85	Mudah
7		0.675	Sedang
8		0.791	Mudah
9		0.875	Mudah
10		0.733	Mudah
11		0.841	Mudah
12		0.916	Mudah
13		0.891	Mudah

Berdasar pada Tabel 4 diketahui bahwa persebaran kesukaran soal kurang proporsional karena soal yang sebelumnya telah disusun dengan perkiraan tingkat kesulitan atau kesukaran yang bervariasi mulai dari mudah hingga sukar ternyata hanya berada di tingkat mudah dan sedang saja. Akan tetapi, soal-soal tersebut tetap dapat digunakan karena telah lulus atau telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas.

2.4.4. Uji Daya Pembeda

Tabel 5. Uji Daya Pembeda

Jenis Tes	No. Soal	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Kriteria
<i>Pretest</i>	1	0.196	Buruk
	2	0.218	Cukup
	3	0.491	Baik
	4	0.379	Cukup
	5	0.250	Cukup
	6	0.220	Cukup
	7	0.349	Cukup
	8	0.361	Cukup
	9	0.308	Cukup
	10	0.334	Cukup
	11	0.271	Cukup
	13	0.236	Cukup
	<i>Posttest</i>	1	0.279
2		0.436	Baik
3		0.318	Cukup
4		0.257	Cukup
5		0.444	Baik
6		0.360	Cukup
7		0.311	Cukup
8		0.675	Baik
9		0.334	Cukup
10		0.331	Cukup
11		0.252	Cukup
12		0.304	Cukup
13		0.286	Cukup

Nilai daya pembeda tiap soal pretest dan posttest dapat dicermati pada Tabel 5 bagian *corrected item-total correlation*. Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui bahwa terdapat 1 soal berada di level buruk atau rendah, 10 soal yang berada di level cukup, dan 1 soal sisanya berada di level baik. Selain itu, berdasar pada Tabel 5 diketahui pada *posttest* terdapat 10 soal yang berada di level cukup dan 3 soal sisanya berada di level baik. Seluruh soal tersebut memiliki indeks diskriminasi positif sehingga termasuk dalam golongan soal yang baik dan dapat dipertahankan untuk dipakai.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah diperoleh data hasil penelitian, selanjutnya dilakukan beberapa bentuk uji. Pada pengujian pengaruh media *scrapbook* terhadap karakter rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis, masing-masing menggunakan uji independent sample t-test. Adapun untuk mengetahui pengaruh media *scrapbook* terhadap keduanya secara sekaligus digunakan uji manova.

3.1. Pengaruh Media *Scrapbook* terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu

Tabel 6. Uji Normalitas Angket Karakter Rasa Ingin Tahu

		<i>Tests of Normality</i>		
Kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Rasa Ingin Tahu	Awal Kontrol	.150	24	.170
	Akhir Kontrol	.115	24	.200*

<i>Tests of Normality</i>			
Awal Eksperimen	.165	26	.066
Akhir Eksperimen	.101	26	.200*

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

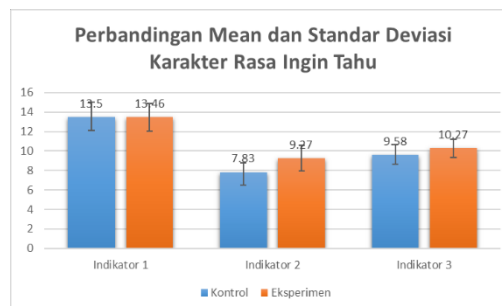
Berdasar pada Tabel 6 diperoleh informasi bahwa nilai sig. 2 tailed pada uji Kolmogorov Smirnov angket karakter rasa ingin tahu awal di kelas kontrol diketahui adalah sebesar 0.170 dan nilai kelas eksperimen sebesar 0.066. Selanjutnya nilai sig. 2 tailed pada uji Kolmogorov smirnov angket karakter rasa ingin tahu akhir di kelas kontrol diketahui adalah sebesar 0.200 dan nilai kelas eksperimen adalah 0.200. Masing-masing nilai tersebut diketahui lebih dari 0,05. Oleh sebabnya dapat diambil simpulan bahwa data bersifat normal.

Tabel 7. Uji Hipotesis Karakter Rasa Ingin Tahu

<i>Independent Samples Test</i>			
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>	<i>t-test for Equality of Means</i>
		Sig.	Sig. (2-tailed)
Rasa Ingin Tahu	<i>Equal variances assumed</i>	.383	.006
	<i>Equal variances not assumed</i>		.006

Berdasar pada Tabel 7 diperoleh informasi bahwa nilai sig. *Levene's Test for Equality of Variances* adalah 0.383. Nilai 0.383 > 0.05, maka dari itu diambil simpulan bahwa data angket rasa ingin tahu akhir bersifat homogen. Oleh karena itu, untuk membaca hasil uji independent sample t-test perlu diperhatikan pada bagian sig. 2 tailed *equal variances assumed*. Berdasar Tabel 7 diketahui nilai sig. 2 tailed *equal variances assumed* adalah 0.006 < 0.05 diambil simpulan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media scrapbook materi ekosistem terhadap karakter rasa ingin tahu siswa kelas V MIN 1 Tulungagung.

Hal tersebut selaras dengan temuan pada penelitian Sari et al. (2020) dan Nurdiana & Murjainah (2017) yang menunjukkan bahwa penggunaan *scrapbook* dapat membangun rasa ingin tahu siswa pada materi yang sedang dipelajari. Media tersebut dinilai mampu mendorong naiknya rasa ingin tahu karena siswa mendapat pengalaman baru terkait media yang digunakan dan penyajian media tersebut disertai dengan berbagai bentuk gambar dan kreasi halaman yang menarik bagi siswa.



Gambar 2. Perbandingan Mean pada Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu

Keterangan:

Indikator 1 : Keinginan siswa untuk memperoleh informasi lebih mendalam

Indikator 2 : Keberanian untuk menemukan permasalahan yang menantang

Indikator 3 : Keaktifan dalam bertanya mengenai apa yang sedang dipelajari

Melalui Gambar 2 dapat diketahui perbandingan mean tiap indikator karakter rasa ingin tahu yang diperoleh kelas kontrol dan eksperimen dan perbandingan standar deviasinya. Berdasar pada hasil perbandingan keduanya diketahui bahwa pada indikator 1 dan 3 tidak terdapat perbedaan yang begitu berarti, tetapi perbedaan yang cukup signifikan terdapat pada indikator ke 2. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menggunakan scrapbook pada pembelajarannya cenderung meningkatkan indikator ke 2 karakter rasa ingin tahu yaitu keberanian untuk menemukan masalah yang menantang dibanding dengan indikator lainnya.

Keberanian siswa dalam menemukan masalah yang menantang tersebut ditunjukkan dari siswa yang mulai mampu mengidentifikasi keadaan ekosistem di lingkungan sekitar dan saling melempar pertanyaan antar kelompok terkait jenis-jenis dan keadaan ekosistem di sekitar tempat tinggal mereka. Salah satu pertanyaan yang disampaikan oleh siswa adalah “Bu, kalau pohon-pohon di ereng-ereng gunung itu banyak ditebang, kira-kira akibatnya apa ya?”.

3.2. Pengaruh Media *Scrapbook* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis

Tabel 8. Uji Normalitas Tes Keterampilan Berpikir Kritis

		<i>Tests of Normality</i>		
Kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Berpikir Kritis	<i>Pretest</i> Kontrol	.145	24	.200*
	<i>Posttets</i> Kontrol	.150	24	.174
	<i>Pretest</i> Eksperimen	.126	26	.200*
	<i>Posttest</i> Eksperimen	.154	26	.113

*. *This is a lower bound of the true significance.*
a. Lilliefors Significance Correction

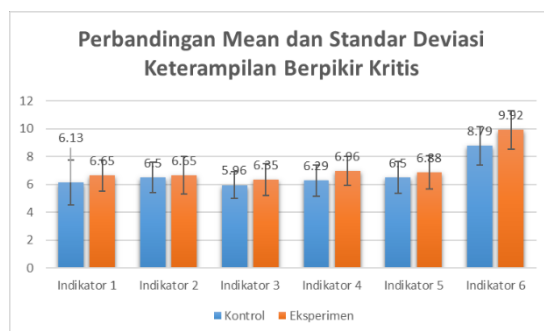
Berdasar pada Tabel 8 diketahui bahwa nilai sig. 2 tailed pada uji Kolmogorov smirnov, *pretest* berpikir kritis di kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing adalah 0.200. Selanjutnya nilai sig. 2 tailed pada uji Kolmogorov smirnov *posttest* berpikir kritis di kelas kontrol diketahui adalah sebesar 0.174 dan nilai kelas eksperimen adalah 0.113. Masing-masing nilai tersebut diketahui lebih dari 0.05. Sehingga disimpulkan bahwa data bersifat normal.

Tabel 9. Uji Hipotesis Keterampilan Berpikir Kritis

		<i>Independent Samples Test</i>	
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>	<i>t-test for Equality of Means</i>
		Sig.	Sig. (2-tailed)
Berpikir Kritis	<i>Equal variances assumed</i>	.006	.018
	<i>Equal variances not assumed</i>		.016

Berdasar pada Tabel 9 diperoleh informasi bahwa nilai sig. *Levene's Tes for Equality of Variance* adalah 0.006. Nilai $0.006 < 0.05$ maka diambil simpulan data hasil *posttest* berpikir kritis tidak homogen. Pada pengambilan keputusan independent sample t-test data yang tidak homogen, untuk membaca hasil uji independent sample t-test perlu diperhatikan pada bagian sig. 2 tailed *equal variances not assumed*. Berdasar Tabel 8 diperoleh informasi bahwa nilai sig. 2 tailed *equal variances not assumed* adalah $0.016 < 0.05$. Maka berdasar hasil tersebut dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media *scrapbook* materi ekosistem terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MIN 1 Tulungagung.

Melalui hasil uji tersebut, dapat diketahui bahwa media *scrapbook* tidak hanya berpengaruh pada karakter rasa ingin tahu, melainkan juga berpengaruh pada keterampilan berpikir kritis. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya milik Aulisia & Gunansyah (2019) yang menerangkan bahwa media *scrapbook* memiliki pengaruh positif terhadap meningkatnya keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh siswa. Melalui penggunaan *scrapbook* media *scrapbook*, siswa dapat memperoleh pengetahuan baru terkait ekosistem, dapat memahami makna atau isi materi yang disampaikan, serta siswa mempunyai peluang untuk mencermati dan menghubungkan antara tulisan dengan gambar yang disajikan dalam *scrapbook* tersebut.



Gambar 3. Perbandingan Mean dan Standar Deviasi pada Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

Keterangan:

- Indikator 1 : Mampu menelaah permasalahan
- Indikator 2 : Menyusun argumentasi atas suatu masalah
- Indikator 3 : Menghimpun informasi yang diperlukan
- Indikator 4 : Mengetahui berbagai cara pemecahan masalah
- Indikator 5 : Menemukan dan mengambil kesimpulan
- Indikator 6 : Menyampaikan pendapat

Melalui Gambar 3 dapat diketahui perbandingan mean tiap indikator keterampilan berpikir kritis yang diperoleh kelas kontrol dan eksperimen. Selain itu, Gambar 3 juga menjelaskan mengenai perbandingan standar deviasinya. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa pada sebagian besar indikator kelompok eksperimen cenderung memiliki rata-rata yang lebih tinggi dari kelompok kontrol. Penggunaan *scrapbook* memiliki pengaruh paling tinggi pada indikator ke-6 yaitu menyampaikan pendapat, sedangkan pengaruh paling rendah diperoleh pada indikator ke-3 yaitu menghimpun informasi yang diperlukan.

Keterampilan siswa dalam menyampaikan pendapat tercermin saat siswa mampu mengutarakan pendapat mereka terkait bentuk ekosistem di lingkungan sekitar, keadaan ekosistem tersebut, hingga memprediksi apa yang akan terjadi apabila ekosistem tersebut mengalami kerusakan. Salah satu yang menunjukkan keterampilan tersebut adalah saat siswa menyampaikan pendapatnya seperti berikut “kalau pohon di ereng-ereng itu terus ditebang dan tidak diganti pohon baru, tanahnya bisa longsor sama kayak dulu”.

3.3. Pengaruh Media Scrapbook terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu dan Keterampilan Berpikir Kritis

Tabel 10. Statistik Deskriptif Karakter Rasa Ingin Tahu dan Keterampilan Berpikir Kritis

<i>Descriptive Statistics</i>				
	Kelompok	Mean	Std. Deviation	N
Rasa Ingin Tahu	Kontrol	77.54	5.964	24
	Eksperimen	82.77	6.743	26
	Total	80.26	6.845	50
Berpikir Kritis	Kontrol	77.21	7.059	24
	Eksperimen	83.42	10.351	26
	Total	80.44	9.375	50

Berdasar pada Tabel 10, diketahui bahwa nilai rata-rata karakter rasa ingin tahu maupun keterampilan berpikir kritis siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa di kelompok kontrol. Pada penilaian karakter rasa ingin tahu, siswa kelompok kontrol mendapat rata-rata sebesar 77.54, sedangkan siswa kelompok eksperimen mendapat rata-rata sebesar 82.77. Adapun pada penilaian keterampilan berpikir kritis, siswa kelompok kontrol mendapat rata-rata sebesar 77.21, sedangkan siswa kelompok eksperimen mendapat rata-rata sebesar 83.42.

Tabel 11. Uji Homogenitas Kovarians

<i>Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a</i>	
Box's M	5.906
F	1.880
df1	3
df2	530484.255
Sig.	.131

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelompok

Pada uji Manova, salah satu tahap yang perlu dipenuhi adalah uji homogenitas kovarians. Kovarians data yang dibandingkan haruslah sama besar sehingga uji Manova dapat dilanjutkan. Data dinilai memenuhi syarat apabila nilai sig. *Box's Test* hasil output SPSS lebih dari 0.05. Berdasar pada Tabel 11 diketahui nilai sig. yang diperoleh adalah 0.131 yang mana nilai tersebut lebih dari 0.05. Sehingga dapat diambil simpulan bahwa kovarians data sama besarnya dan sampel dinilai homogen.

Tabel 12. Signifikansi Uji Manova
Multivariate Tests^a

<i>Effect</i>		<i>Value</i>	<i>F</i>	<i>Hypothesis df</i>	<i>Error df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Partial Eta Squared</i>
Kelompok	Wilks' Lambda	0.793	6.131 ^b	2.000	47.000	0.004	0.207

Tabel 12 menunjukkan hasil efek gabungan dari dua variabel yaitu karakter rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis, atau bisa juga disebut dengan hasil efek multivariate. Hasil dari uji ini dapat dibaca melalui nilai sig. Wilks' Lambda kelompok. Berdasar pada Tabel 10 diketahui nilai sig. Wilks' Lambda sebesar $0.004 < 0.05$ dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media *scrapbook* materi ekosistem terhadap karakter rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V MIN 1 Tulungagung.

Hal tersebut sejalan dengan hasil temuan Sari et al. (2020) yang menunjukkan bahwa *scrapbook* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan temuan Y. L. Aulisia & Gunansyah (2019) yang menunjukkan bahwa *scrapbook* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam diri siswa.

Meningkatnya keterampilan berpikir kritis ini dinilai selaras dengan meningkatnya karakter rasa ingin tahu siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rahayu & Dewi (2022) yang menyatakan bahwa karakter rasa ingin tahu yang dimiliki siswa dapat memacu semangat belajar mereka sehingga mencapai keterampilan berpikir dengan tingkat yang lebih tinggi. Dengan rasa ingin tahu yang tinggi, siswa akan cenderung semangat untuk menemukan serta melakukan analisis terhadap berbagai hal baru dalam kegiatan pembelajaran yang dilalui.

Pembelajaran di kelompok eksperimen dengan berbantuan media *scrapbook* materi ekosistem dinilai berjalan dengan lebih aktif jika dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media konvensional di kelas kontrol. Pada pembelajaran di kelompok eksperimen, tampak beberapa siswa berani untuk menyampaikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi *scrapbook* yang dirasa kurang dimengerti. Selain itu, beberapa siswa lainnya ada yang menawarkan diri untuk menjawab pertanyaan dari teman lainnya sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki. Dari peristiwa-peristiwa tersebutlah diketahui bahwa karakter rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis para siswa mulai meningkat.

Jika kelompok eksperimen dinilai aktif dalam pembelajaran, kelompok kontrol mengalami hal sebaliknya. Para siswa di kelompok kontrol hanya cenderung diam untuk mendengarkan materi yang sedang disampaikan. Beberapa siswa juga ada yang tampak asyik berbincang dengan sesamanya. Siswa-siswa di kelompok kontrol hanya akan menyampaikan pendapatnya setelah namanya disebut. Hal tersebut diperkirakan karena tidak adanya pengalaman baru yang diterima oleh kelompok kontrol. Berbeda dengan kelompok eksperimen yang dalam pembelajarannya didukung dengan media *scrapbook*, pada pembelajaran kelompok kontrol hanya menggunakan media berupa gambar seperti yang umumnya digunakan oleh guru.

Pada pembelajaran di kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *scrapbook* materi ekosistem juga masih ditemui kendala. Adapun kendala utamanya adalah terkait

ketersediaan media *scrapbook* yang terbatas. Keterbatasan jumlah media yang digunakan ini mengakibatkan siswa dalam kelompok yang belum mendapat giliran belajar menggunakan *scrapbook* gaduh untuk berebut menggunakan media tersebut.

4. Kesimpulan

Berdasar pada hasil penelitian yang telahpun dilakukan, dapat diambil simpulan bahwa media *scrapbook* materi ekosistem berpengaruh terhadap meningkatnya karakter rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, serta keduanya secara sekaligus. Penggunaan media berbentuk *scrapbook* dalam pembelajaran disarankan kepada guru sebagai salah satu referensi dari variasi media yang dapat menunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini dapat ditindak lanjuti dengan melakukan penelitian kualitatif untuk mendeskripsikan secara lebih mendalam bagaimana *scrapbook* dapat mempengaruhi karakter rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis dan menyelidiki lebih lanjut terkait pengaruh media *scrapbook* terhadap karakter atau keterampilan lainnya yang perlu dimiliki oleh siswa dengan melakukan penyesuaian materi dalam media dengan CP terkini. Selanjutnya, apabila dilakukan pengujian pengaruh lebih lanjut terkait karakter rasa ingin tahu ataupun keterampilan berpikir kritis, perlu diperhatikan bagaimana cara meningkatkan indikator-indikator yang belum mengalami kenaikan secara optimal pada penelitian ini. Selain itu, *scrapbook* yang digunakan dalam penelitian hendaknya tidak cukup 1 agar keadaan kelas lebih kondusif dan pembelajaran dapat berlangsung lebih lancar.

References

- Ahdhianto, E., S. Masula, M. A. Thohir, and K. Khotimah. 2024. "Pengembangan E-Modul Berbasis PBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Math Educator Nusantara* 10(1):167-78.
- Aulisia, Y. L., and G. Gunansyah. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Materi Sumber Daya Alam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS." *JPGSD* 07(01).
- Aulisia, YL, and G. Gunansyah. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Materi Sumber Daya Alam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS." *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya* 07(01).
- Creswell, J. 1994. *Research Design: Qualitative and Quantitative*. London: SAGE Publications.
- Fauzia, M., and E. Patnistik. 2022. "Kurikulum Merdeka: Pelajaran IPA IPS Di SD Digabung, Informatika Jadi Mapel Wajib Di SMP." *Kompas.Com*.
- Hadi, S., and Novaliyosi. 2019. "Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)." *TIMSSINDONESIA (TrendsInInternationalMathematicsAndScienceStudy*. doi: 10.1007/978-94-6209-497-0_97.
- Hardiana, I. 2015. *Terampil Membuat 42 Kreasi Mahar Scrapbook*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, T. K. Harahap, T. Tahrim, A. M. Anwari, A. Rahmat, Masdiana, and I. M. Indra. 2021. *Media Pembelajaran*. edited by F. Sukmawati. Klaten: Tahta Media Group.
- Hutagalung, Risdendi. 2022. "Pengaruh Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Dan Gaya Belajar Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(2):2892-2903. doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2518.
- Juliyantika, Tiwi, and Hamdan Husein Batubara. 2022. "Tren Penelitian Keterampilan Berpikir Kritis Pada Jurnal Pendidikan Dasar Di Indonesia." *Jurnal Basicedu* 6(3):4731-44. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2869.
- Juniardi, W. 2023. "Pengertian Ekosistem: Ciri-Ciri, Fungsi, Jenis-Jenis, Komponen Penyusun, Dan Contohnya." *Quipper Blog*.
- Nurdiana, Indah, and Murjainah Murjainah. 2017. "Hubungan Penggunaan Media Scrapbook Dengan Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 41 Palembang." *EduTech* 16(3). doi: 10.17509/e.v16i3.8079.
- Nurmuhammad, W. 2023. "Perjalanan Panjang PISA Indonesia: Membangun Landasan Pendidikan Yang Kokoh." *Kumparan*.
- Nuro, F. R. M., B. I. Suwandayani, and I. N. Majid. 2020. "Penerapan Literasi Sains Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 8(2). doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i2.15189>.
- OECD. 2019. "Programme for International Student Assessment (PISA) Result from PISA 2018." Retrieved (https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_IDN.pdf).
- Rahayu, BNA, and NR Dewi. 2022. "Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Pada Model Pembelajaran Preprospec Berbantu TIK." *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 5:297-303.
- Rejeki, Rejeki, M. Fachri Adnan, and Pariang Sonang Siregar. 2020. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(2):337-43. doi: 10.31004/basicedu.v4i2.351.
- Santoso, I., and H. Madiistriyatno. 2021. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. edited by A. Rachmatullah. Tangerang: Indigo Media.

- Sari, DLK, and Mintohari. 2018. "Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 06(05):693-702.
- Sari, Indah Puspita, Nani Yuliantini, and Pebrian Tarmizi. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 3(3):1-8.
- Sulthon, Sulthon. 2016. "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)." *Elementary* 4(1):38-54.
- Sunendar, T. 2022. "Merancang Pembelajaran IPAS Di SD." BPIEDU.
- Surayanah, Surayanah. 2024. "Urgensi Pendekatan Pembelajaran STEM Di Indonesia." Balisharing.Com.
- Trianto. 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wedyawati, N., and Y. Lisa. 2019. Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. 2nd ed. edited by N. Wedyawati and Y. Lisa. Yogyakarta: Deepublish.
- Yusmar, Firdha, and Rizka Elan Fadilah. 2023. "Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab." *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA* 13(1):11-19. doi: 10.24929/lensa.v13i1.283.