

**PENGEMBANGAN SCRAPBOOK BERBASIS PJBL MATERI KEKAYAAN
BUDAYA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS SISWA KELAS IV SD**

Narizka Nurul Khofifah¹, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

^{1,2,3}PGSD FIPS Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

¹narizkarizka48@gmail.com, ²cindyalfi22@gmail.com, ³fatih.azix@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the validity and attractiveness of PJBL-based scrapbook media on Indonesian cultural richness material. As well as to find out the increase in critical thinking skills of fourth grade students of SD Negeri Tumpang through the development of PJBL-based scrapbook media on material rich in Indonesian culture. This study uses a Research and Development (RnD) type approach. The stages for carrying out this research are contained in the ADDIE model. The research subjects were test subjects that would be carried out by 21 grade IV students at SDN Tumpang 02, Blitar Regency, in 2022/2023. Data collection techniques in this study used questionnaires, documentation, and tests. The results of this study obtained validation results from media experts of 89.23% with the criteria of "very valid". The validation results from material experts were 90.76% with the "very valid" criteria. The validation results from linguists were 92% with the criteria of "very valid". As for the results of the attractiveness of the media, the percentage of student responses scored 93.33% with the criteria "very interesting and can be used without revision" the teacher's response got a percentage of 100% with the criteria "very interesting and can be used without revision". Improving the critical thinking skills of grade IV students at SDN Tumpang 02 Blitar Regency obtained the pretest and posttest assessments, namely in the medium category in students' critical thinking abilities.

Keywords: scrapbook, PJBL, critical thinking

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan dan kemenarikan media *scrapbook* berbasis PJBL pada materi kekayaan budaya Indonesia. Serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri Tumpang melalui pengembangan media *scrapbook* berbasis PJBL pada materi kekayaan budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan model pendekatan jenis *Research and Development (RnD)*. Tahapan untuk pelaksanaan penelitian ini terdapat dalam model ADDIE. Subjek penelitian adalah subjek uji coba yang akan dilakukan siswa kelas IV sejumlah 21 siswa di SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar pada tahun 2022/2023. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini

menggunakan angket, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian ini diperoleh hasil validasi dari ahli media sebesar 89,23% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 90,76% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil validasi dari ahli bahasa 92% dengan kriteria “sangat valid”. Adapun hasil kemenarikan media memperoleh presentase respon siswa mendapat nilai 93,33% dengan kriteria “sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi” respon guru mendapat presentase nilai 100% dengan kriteria “sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi”. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar diperoleh penilaian *pretest* dan *posttest* tersebut yakni dalam kategori sedang dalam kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: *Scrapbook*, PJBL, Berpikir kritis.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan sadar yang tujuannya digunakan untuk mengembangkan kepribadian dalam dirinya saat melakukan kegiatan pembelajaran (Rahman et al., 2022). Pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan, dan meliputi berbagai unsur yang lain. Selain itu, (Aiman et al., 2021) pendidikan mampu menjadikan siswa mengetahui cara menyelesaikan permasalahan dengan baik. Pendidikan merupakan suatu usaha merubah diri menjadi lebih baik, baik dalam hal sikap, sifat, pengetahuan melalui suatu proses pembelajaran.

Kurikulum merdeka dalam Permendikbudristek No. 26/M/2022 pedoman pelaksanaan kurikulum pemulihan pembelajaran, yang meliputi struktur kurikulum mandiri,

aturan terkait pembelajaran dan evaluasi, profil siswa pancasila dan proyek penguatan beban kerja guru. Salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum merdeka jenjang SD kelas IV adalah IPAS dengan materi kekayaan budaya Indonesia.

Permasalahan tersebut peneliti menemukan saat kegiatan observasi pada tanggal 11 November 2022 di SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar, permasalahan yang dihadapi sekolah yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dipakai sebagai sumber belajar. dalam pembelajaran lebih sering menggunakan modul pembelajaran, kemudian untuk menggunakan media pembelajaran terbilang jarang menggunakan media pembelajaran. Kurangnya pengembangan media pada pelajaran IPAS, yang didasari dengan beberapa faktor seperti kurangnya

inovatif dan kreativitas sehingga pembelajaran kurang bervariasi.

Faktor yang menjadi kendala guru bukan hanya media pembelajaran IPAS, namun juga terkadang bosan ketika pembelajaran berlangsung, sehingga dibutuhkan inovasi pembelajaran yang bervariasi seperti pembelajaran mengkaitkan dengan kegiatan seperti biasa dilakukan. Siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mampu memecahkan permasalahan. adanya hal tersebut pemanfaatan media juga perlu dikembangkan lagi, supaya pembelajaran lebih menarik dan dapat dijadikan bahan tambahan untuk sumber belajar. Selain itu, kendala yang dimiliki oleh guru yaitu kurang optimalnya pembuatan media pembelajaran yang menarik, karena dengan teknologi yang semakin berkembang guru belum bisa menyesuaikan pembaruan teknologi yang ada dan kendala lainnya cara membuat siswa agar memahami pelajaran dengan media yang akan diterapkan.

Beberapa masalah yang timbul adalah media pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran kurang menarik dan siswa kesulitan menerima pelajaran. Penggunaan

media pembelajaran sangatlah penting karena tujuan dari penggunaan media yaitu untuk membantu siswa dalam belajar selain itu juga memudahkan siswa dalam belajar (fatih, 2018). Selain itu media juga dapat menaikkan inovasi, berpikir kritis siswa, dan semangat dalam belajar. menyebabkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah kurang, terbukti dari penjelasan guru bahwa siswa masih belum bisa memecahkan masalah sehingga perlunya bimbingan dari guru untuk memecahkan suatu permasalahan. Jadi kemampuan siswa dalam berpikir kritis masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa perlunya adanya solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. salah satunya dengan memakai bahan ajar yang menarik dan inovatif sehingga mampu memberikan minat dan semangat siswa dalam pembelajaran. Media berfungsi untuk memudahkan siswa dalam menerima pelajaran dan dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam pembelajaran di kelas sehingga lebih baik.

Media pembelajaran adalah salah satu sarana dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat menumbuhkan daya tarik dan semangat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif akan memudahkan siswa untuk cepat faham dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga memperlancar proses pembelajaran seperti yang akan dicapai. Media yang menarik dan inovatif untuk dikembangkan dalam pembelajaran adalah media *scrapbook*. Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat memberikan kesan menarik untuk siswa dan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar salah satunya adalah *scrapbook* (Afisa, 2023).

Media *scrapbook* adalah media pembelajaran berupa buku yang didalamnya terdapat tempelan gambar kemudian dihias dengan seindah mungkin, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa untuk belajar. Penggunaan media *scrapbook* yang didalamnya ada berbagai variasi gambar dan penjelasan simple yang sesuai dengan gambar siswa akan

lebih gampang memahami materi. dengan media *scrapbook* diharapkan dapat menjadi tambahan sumber belajar siswa di dalam kelas, sehingga didalam kelas siswa mampu memecahkan suatu permasalahan sendiri. Media *scrapbook* juga dapat dijadikan inovasi baru guru dalam pemilihan media pembelajaran untuk siswa (Damayanti, 2017). Media *scrapbook* dapat mengasah keterampilan dan kreativitas guru dalam membuat media *scrapbook*. Melalui media *scrapbook* siswa lebih tertarik untuk belajar, sehingga dapat menimbulkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran memakai media *scrapbook*.

Scrapbook adalah karya kreatif dan inovatif berupa album dengan berbagai gambar yang dihias dengan indah sehingga menimbulkan kesan visual yang istimewa dan menarik (Asyad, 2018). Kemampuan berpikir seseorang dapat memberikan sesuatu yang baru dan berbeda dari temuan terdahulu, dan dalam bentuk ide dan karya nyata, dalam bentuk ide atau karya aktual (Noviyana, 2017). Dengan adanya media *scrapbook* mampu meningkatkan kemampuan berpikir

secara tepat dan siswa dapat belajar cara memecahkan permasalahan secara baik (Loviana, 2023). *Scrapbook* dapat kita inovasikan sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan dampak minat siswa untuk belajar dan siswa mampu meningkatkan berfikir kritis dengan media *scrapbook* yang unik.

Peneliti juga memiliki ide alternatif untuk menyikapi permasalahan di atas terkait mata pelajaran IPAS dengan mengembangkan media *scrapbook* materi kekayaan budaya Indonesia. Proyek IPAS merupakan pembaruan menjadi kesatuan yang utuh antara ilmu sosial dan ilmu pengetahuan alam menjadi kunci keberhasilan dalam belajar. Ilmu sosial mencakup semua aspek kehidupan sosial dari perspektif keragaman, keragaman agama dan gotong royong. Interaksi antara manusia dan alam dijelaskan, dan berbagai fenomena yang terjadi dengan alam juga terlihat pada ilmu pengetahuan alam (Umami et al., 2021). Sehingga keterkaitan materi yang cocok dengan IPAS adalah kekayaan budaya Indonesia. Kekayaan budaya Indonesia sangatlah beragam mulai dari suku bangsa yang berbeda-beda, ciri khas

pakaian daerah masing-masing, rumah adat, berbagai khas makanan tiap daerah, dan kesenian yang berbeda-beda (Antara & Vairagya, 2018). Media *scrapbook* yang dihiasi dan ditempli beberapa materi yang dikaitkan dengan kekayaan budaya Indonesia, agar siswa dengan mudah mengetahui kekayaan budaya di Indonesia dan yang ada di sekitar.

Keunggulan dari *scrapbook* (Maiti and Bidnger 1981) dipilih sebagai media evaluasi karena media *scrapbook* ini dapat digunakan oleh siswa kelas IV. Media *scrapbook* praktis karena fleksible dan dapat dimasukkan di dalam tas. Media *scrapbook* dapat menimbulkan minat belajar siswa, kemudian siswa mampu berfikir kritis. Dengan berfikir kritis siswa mampu menumbuhkan informasi baru dan mampu memecahkan masalah secara.

Berdasarkan penelitian terdahulu, media pembelajaran dibuat dalam bentuk media *scrapbook* hasil dari penelitian Sri Utaminingsih (2019) dengan judul "Pengembangan Media *Scrapbook* Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku" lingkungan belajar memperoleh informasi sebagai berikut: (1) validasi oleh ahli pertama

tentang lingkungan belajar, yaitu. persentase 78,33 dengan kriteria baik dan memungkinkan untuk dicoba, namun perlu dilakukan pengecekan, pada tahap ke-2 persentase sangat tinggi yaitu 81,66; diperoleh kriteria baik dan dapat dilakukan uji, (2) validasi ahli materi langkah pertama yaitu. mendapatkan persentase 61,66 dengan kriteria baik dan memenuhi syarat untuk ujian tetapi perlu memeriksanya, tahap kedua mendapat 88,33 dengan kriteria sangat baik dan dapat mengikuti ujian.

Berdasarkan adanya pendahuluan diatas peneliti berharap dengan permasalahan yang ada di atas media *scrapbook* dapat memberikan inovasi dan berpikir kritis siswa untuk memecahkan suatu permasalahan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal seperti yang sudah dijelaskan diatas, dan menambah wawasan terkait kekayaan budaya yang ada di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan di atas, sehingga peneliti merumuskan judul "*Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Project Based Learning (PJBL) Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk*

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV SDN Tumpang 02". Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas dan daya tarik media *scrapbook* berbasis PJBL pada materi kekayaan budaya Indonesia. Serta untuk mengetahui kenaikan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri Tumpang melalui pengembangan media *scrapbook* berbasis PJBL pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Adanya penelitian ini diharapkan Media *Scrapbook* berbasis PJBL materi kekayaan budaya Indonesia dapat memb

Memerikan wawasan baru, penemuan baru terhadap siswa agar siswa lebih berpikir kritis dan juga memberikan masukan-masukan terkait permasalahan yang ada. Sebagai referensi pembelajaran guru sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan tipe RnD. RnD yaitu metode penelitian yang dipakai untuk membuat produk khusus dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Tahapan untuk

pelaksanaan penelitian ini terdapat dalam model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yang meliputi :1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, 5) evaluasi (Sugiyono, 2015). Subyek penelitian adalah mata pelajaran yang dilaksanakan oleh 21 siswa kelas IV SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar tahun pelajaran 2022/2023.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini memakai angket, dokumentasi, dan tes. Ada dua angket yang diberikan kepada validator dan pengguna (guru) serta siswa. Angket pertama ditujukan kepada diberikan kepada ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media untuk mengukur kevalidan media *Scrapbook*. Angket yang kedua diberikan kepada pengguna (guru) dan siswa terkait untuk mengukur kemenarikan penggunaan media *Scrapbook*. Sedangkan tes ini dilakukan untuk menilai peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Bentuk dari tes ini berupa soal subjektif, karena untuk mengukur keterampilan berpikir kritis yang akan diberikan saat *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data melalui lembar angket produk dan *pretest* &

posttest kemampuan berpikir kritis. Untuk mengukur kevalidan media, Survey ahli bahasa, ahli media dan ahli materi menggunakan kriteria dari Media Scrapbook dengan skala Likert 1-5. Pemberian skor dari penjumlahan skala survei validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media (Akbar, 2013) adalah :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Berikut adalah interpretasi hasil angket validasi instrumen yang dapat dilihat pada tabel :

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan	keterangan
80 - 100	Sangat Valid	Tidak Revisi
66 - 79	Valid	Tidak Revisi
56 - 65	Cukup Valid	Tidak Revisi
40 - 55	Kurang Valid	Revisi
30 - 39	Tidak Valid	Revisi

Adapun angket untuk mengukur respon guru (pengguna) dan siswa dalam media *scrapbook*. Mengelola data survei respons guru (pengguna) dan siswa pada skala Guttman. Skala Guttman memiliki dua interval yaitu “ya” yang memberikan 1 dan “tidak” yang memberikan 0 (Sugiyono, 2016). Hasil angket siswa dan pengguna (guru) dapat dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$0,30 \leq n \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n \leq 0,30$	Rendah

Tabel 2. Konversi Tingkat Kemenarikan

Produk		
Kriteria Pencapaian	Tingkat Kemenarikan	Keterangan
85,01 – 100%	Sangat Menarik	Dapat digunakan tanpa perbaikan
70,01 – 85,00%	Menarik	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
50,01 – 70,00%	Kurang Menarik	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu perbaikan besar
01,00 – 50,00%	Tidak Menarik	Tidak boleh dipergunakan

Sumber : Diadaptasi dari (Akbar, 2013)

Teknik analisis data dianalisa menggunakan aplikasi SPSS dengan signifikan 95% teknik analisis data yang digunakan adalah Uji normalitas gain. Rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain menurut Meltzer adalah sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{spost - spree}{smaks - spree}$$

Tabel menunjukkan kriteria kinerja yang ditafsirkan dari nilai normal fitting menurut Meltzer dibawah ini.

Tabel 3. Klasifikasi Nilai Normalitas Gain

Nilai gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kevalidan Media *Scrapbook* Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *scrapbook* dalam pembelajaran IPAS. *Scrapbook* adalah sebuah buku yang berukuran 17,6 x 25 cm yang memiliki susunan seperti memiliki sampul, prakata, sebaran kompetensi, daftar isi, dan materi.

Kevalidan didapat dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi media *scrapbook* adalah sebagai berikut :

a. Ahli Materi

Materi media *scrapbook* divalidasi oleh M.Pd Trio Arista selaku dosen UNU Blitari pada tanggal 5 Mei 2023. Validasi ahli materi mencangkup aspek kualitas dan kegunaan materi. Dari perhitungan ahli materi valid, produk tergolong “berkualitas tinggi”. Kualifikasi nilai ahli materi sangat baik, karena sebelumnya Sri

Utaminingsih (2019) mengembangkan media scrapbook tema ke 4, berbeda subtema 3 karya, karya orang tua saya mendapat kriteria sangat baik dari ahli materi.

Media *scrapbook* ini telah disempurnakan dengan beberapa saran dan masukan dari validator materi yaitu menambahkan catatan materi agar lebih menarik. Hal ini sejalan dengan Damayanti (2017) terdapat kelebihan *scrapbook* yaitu : berisikan gambar, foto, dan catatan penting. Oleh karena itu tulisan dari media *scrapbook* harus menarik perhatian siswa.

Tabel 4. Saran dan masukan ahli materi

Sebelum Revisi	Masukan	Setelah Revisi
	Membenahi teka-teki silang sesuai dengan materi dalam media	
	Menambahkan peta Indonesia serta jumlah provinsi	

b. Ahli Media

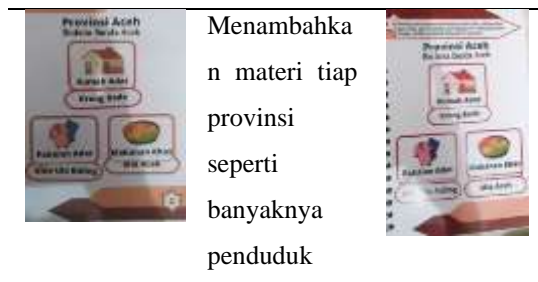
Media pembelajaran *scrapbook* divalidasi oleh Ibu Ervin Nuriana, M.Pd, sebagai dosen UNU Blitari pada tanggal 30 Mei 2023. Validasi

oleh ahli materi meliputi aspek kualitas dan kemanfaatan materi. Dari perhitungan validasi yang dilakukan oleh ahli media, produk tersebut dinyatakan “berkualitas tinggi”. Kualifikasi nilai ahli media sangat baik, karena pada penelitian terdahulu Sri Utaminingsih (2019) menyiapkan buku kliping media pada mata pelajaran 4 karya yang beragam, pada sub topik 3 karya orang tua saya mendapat kriteria sangat baik dari ahli media.

Media *scrapbook* ini telah disempurnakan dengan beberapa saran dan masukan dari Material Enhancer yaitu menambahkan ukuran menjadi lebih besar agar mudah terbaca dan menarik. Hal ini sejalan dengan Damayanti (2017) terdapat kelebihan *scrapbook* yaitu : berisikan gambar, foto, dan catatan penting. Oleh karena itu tulisan dari media *scrapbook* harus menarik perhatian siswa.

Tabel 5. Saran dan masukan ahli media

Sebelum Revisi	Masukan	Setelah Revisi
	Memperbesar ukuran, dari ukuran A5 ke B5	







Menambahka
n materi tiap
provinsi
seperti
banyaknya
penduduk

c. Ahli Bahasa

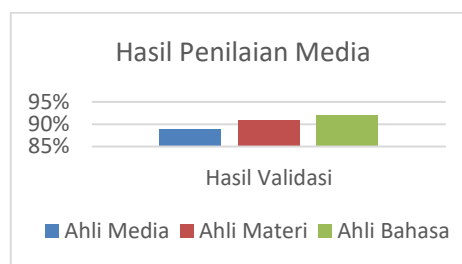
Bahasa media scrapbook divalidasi oleh M.Pd Latifatul Jannah selaku dosen UNU Blitar pada tanggal 29 Mei 2023. Validasi oleh ahli bahasa mencakup aspek keterusterangan, mudah dipahami, dialogis dan interaktif, sesuai dengan tingkat perkembangan mahasiswa, koherensi dan integrasi pola pikir, dan menggunakan. dari bahasa yang kompatibel dengan EBI. Berdasarkan perhitungan validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, produk dinyatakan “sangat valid”.

Media *scrapbook* ini telah diperbaiki dengan banyak masukan dan saran dari validator bahasa penggunaan titi-titik dalam suatu pertanyaan dan penulisan rujukan pada materi yang harus dihapus. Hal ini sejalan dengan Dalman (2015) menulis *scrapbook* dengan proses mengaitkan antara lain kata, kalimat, paragraf, maupun antara bab secara masuk akal agar mudah dipahami oleh pembaca ataupun pengguna.

Tabel 6. Saran dan masukan ahli bahasa

Sebelum Revisi	Masukan	Sesudah Revisi
	Membenahi titi-titik dalam pertanyaan di teka-teki silang semula 3 titik-titik dibenahi menjadi 4 titik-titik	
	Menghapus rujukan dalam materi	

Berdasarkan paparan diatas maka penilaian *scrapbook* berbasis PJBL materi kekayaan budaya Indonesia dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini.



Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Media

Berdasarkan penilaian media *scrapbook* berbasis PJBL materi kekayaan budaya Indonesia, maka diperoleh kevalidan total 90,66% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* berbasis PJBL

materi kekayaan budaya Indonesia memiliki kevalidan dengan kriteria sangat valid.

2. Kemenarikan Media Scrapbook Berbasis Project Based Learning (PJBL) pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Kemenarikan diperoleh melalui respon pengguna (guru) dan respon siswa. Hasil validasi media *scrapbook* sebagai berikut :

a. Menarik Menurut Siswa

Hasil uji coba didapat beberapa temuan antara lain : (a) siswa menggunakan media *scrapbook* dengan antusias, terlihat ketika pembelajaran berlangsung mereka memperhatikan dengan baik, (b) siswa senang dan tertarik ketika menggunakan media *scrapbook*, terbukti saat proses pembelajaran berlangsung mereka menyelesaikan setiap langkah kegiatan pembelajaran dan pengisian angket respon kemenarikan. Materi dalam media *scrapbook* dibuat secara ringkas dan kegiatan pembelajaran dibuat menarik seperti mengisis kegiatan pembelajaran dengan menjawab pertanyaan didalam teka-teki silang kemudian membuat

scrappaper dengan adanya variasi pembelajaran menyelesaikan permasalahan siswa semangat mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan baik.

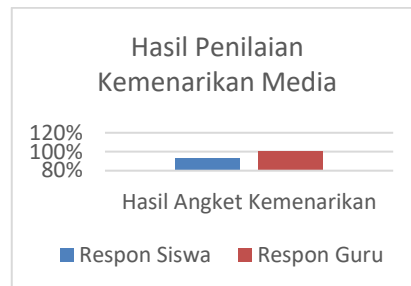
Dibuktikan dengan respon siswa ketika mengerjakan angket bahwa media *scrapbook* mudah digunakan karena ukuran media *scrapbook* seperti ukuran buku tulis jadi mudah dibawa kemana saja dan mudah dipahami kegiatan pada media *scrapbook* juga mengaitkan keseharian sehingga menimbulkan rasa penasaran siswa, sekaligus dengan adanya penggunaan media siswa dapat mengerjakan tugas dengan tepat waktu dan menjadikan siswa bisa berpikir lebih baik karena adanya penggunaan media yang relevan. Seperti penelitian sebelumnya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Kelas III SD" menjelaskan bahwa media *scrapbook* membawa dampak yang signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa.

b. Menarik Menurut Pengguna (Guru)

Uji coba produk dilaksanakan oleh pengguna (guru) wali kelas IV di

UPT SDN Tumpang 02 Talun Kabupaten Blitar menilai aspek kemenarikan. Berdasarkan perhitungan dari uji coba pengguna (guru) yang telah dilakukan, maka produk dikatakan “sangat menarik”. Berdasarkan pendapat di atas, hasil pengujian menunjukkan bahwa media scrapbook sangat menarik dan dapat digunakan tanpa versi. Pengguna (pengajar) seperti pengajar ke rumah memberikan umpan balik bahwa media *scrapbook* sangat bagus dan memudahkan siswa dalam mempelajari keragaman budaya Indonesia yang khususnya meliputi : rumah adat, apakainan adat dan makanan khas. Selain itu *scrapbook* sangat baik untuk mendukung pembelajaran, seperti pendapat peneliti sebelumnya Steffi Adam dan Muhammad Taufik dalam (Ahmad Zaki, 2020) bahwa media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran guru dan siswa.

Berdasarkan paparan diatas maka penilaian kemenarikan media *scrapbook* berbasis PJBL materi kekayaan budaya Indonesia dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini, memuculkan data yang baik sebagai bahan pemaparan data yang disajikan.



**Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian
Kemenarikan Media**

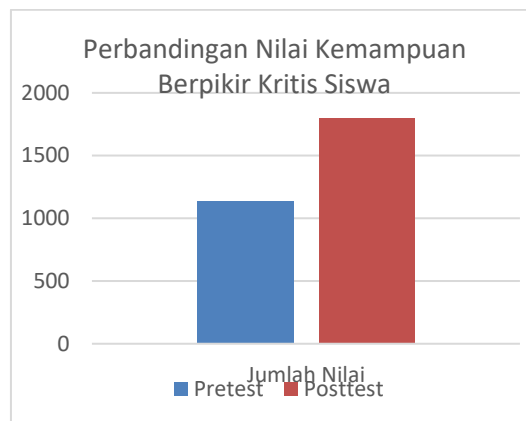
Berdasarkan penilaian kemenarikan media *scrapbook* berbasis PJBL materi kekayaan budaya Indonesia, maka diperoleh total 96,66% sehingga dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* berbasis PJBL materi kekayaan budaya Indonesia memiliki kemenarikan dengan kriteria sangat menarik.

3. Pengembangan Media *Scrapbook* Berbasis *Project Based Learning* (PJBL) pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

Media pembelajaran *scrapbook* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berpikir kritis yaitu suatu yang harus dimiliki siswa. Berpikir kritis adalah keterampilan dikembangkan oleh setiap siswa untuk memecahkan berbagai permasalahan dan membuat keputusan yang tepat. Glaseer yang

dikutip Fisher dalam (Ayu,2017) bahwa berpikir kritis adalah sikap berpikir secara tajam tentang suatu masalah dengan tujuan mengetahui secara implisit berdasarkan bukti pendukung. Keterampilan berpikir kritis dapat hadir dari beberapa proses pemecahan masalah yang saling terkait pembelajaran *project based learning*. Selain itu, berpikir kritis dapat dikolaborasikan dengan kemampuan menggunakan teknologi, menggunakan ,memproses, membuat, menganalisis, mengelola, menceritakan, dan mengirimkan informasi (Alfi, 2016). Hasil yang diharapkan dengan diintegrasikannya media pembelajaran *scrapbook* mapu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran agar memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti secara langsung kepada 21 siswa kela IV di SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar. Adapun hasil nilai pretest dan posttest kemampuan berpikir kritis siswa bisa dilihat dalam gambar grafik berikut. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti secara langsung kepada 21 siswa kela IV di SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar.



Gambar 3. Grafik Hasil Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Dari hasil uji lapangan, siswa antusias dan tertarik dalam pembelajaran menggunakan media *scrapbook*. Ketertarikan siswa pada media *scrapbook* membantu siswa dalam kemampuan berpikir kritis siswa dengan kategori “**sedang**”, dapat ditunjukkan pada hasil sebelum dan sesudah menggunakan media *scrapbook*, karena dalam peneliti seblumnya dengan judul “Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD pada Materi Budaya Bangsaku” memperoleh hasil bahwa penggunaan media *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendapatkan kategori sedang dalam kemampuan berpikir kritis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan

bahwa hasil validasi media dilakukan oleh beberapa ahli, seperti ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli media “sangat valid” dengan kriteria 89,23. Hasil validasi ahli materi adalah 90,76 dengan kriteria “sangat valid”. Hasil validasi oleh ahli bahasa mendapatkan kriteria “sangat valid” sebesar 92%. Mengenai hasil mengenai daya tarik media scrapbook sebagai alat ajar untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis pada materi kekayaan budaya Indonesia memperoleh presentase respon siswa mendapat nilai 93,33% dengan kriteria “sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi” respon guru mendapat presentase nilai 100% dengan kriteria “sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi”. Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar dilihat dari hasil signifikansi memperoleh nilai signifikansi yang bermacam-macam untuk setiap siswa pada tiap item soal. Kesimpulan dari penilaian *pretest* dan *posttest* tersebut yakni dalam kategori sedang dalam kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Aiman, M., Suhardini, A. D., & Aziz, H. (2021). Pembentukan Karakter Percaya Diri melalui Pendidikan Santri Siap Guna (SSG) di Pondok Pesantren Daarut Tauhiid Bandung. *Prosiding Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 87–90.
- Afisa, Z. R. F. . (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI PIM Mujahidin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 3848–3861. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8414/3276>
- Alfi, C. sumarmi. amirudin ach. (2016). Pengaruh Pembelajaran Geografi Berbasis Masalah dengan Blanded Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Journal Pendidikan*, 1(4), 597–602.
- fatih, mohamad. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sainifik Berbasis Multimedia Melalui Model Discovery Learning (Studi pada Tema Selamatkan Makhluk Hidup Kelas 6 SDN Kepanjenkidul 2 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 137–149.

- http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/42/44
- Loviana, L. Y. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 2402–2411.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8360/3136>
- Antara, M., & Vairagya, M. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi. *Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Bali*, 2.
- Asyad. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 124–130
- Ayu, B. A. K. I. D. (2017). kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model pembelajaran brain based learning. *Jurnal Eksponen*, 7(2), 46–53.
<https://www.ptonline.com/article/s/how-to-get-better-mfi-results>
- Bidinger, Maiti . (1981). *Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) terhadap Keterampilan Menulis Puisi di Kelas Tinggi* (Vol. 53). Journal of Chemical Information and Modeling.
- Dalman. (2015). Menulis karya ilmiah. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Damayanti, M. dan ulhaq. (2017). *Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar*. 803–812.
- Noviyana, H. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa. *JURNAL E-DuMath*, 3(2).
<https://doi.org/10.26638/je.455.2064>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sri Utaminingsih, Ferina Agustini, Moh Aniq KHB. . (2019). Pengembangan Media Scrap Book Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 3 Pekerjaan Orang Tuaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 3 (2) pp. 64-70.
- Umami, L. F., Nugroho, K., & Zubedi, D. (2021). *Projek Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (PROJEK IPAS)*.