

UJI VALIDITAS MEDIA *ANIMAL LIFE CYCLE* (ALC) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS III

Siti Zulaikah^{1*}; Wendri Wiratsiwi²
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, UNIROW Tuban
sitizulaikah2322@gmail.com
*corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to test the validity of the Animal Life Cycle (ALC) learning media developed to improve critical thinking skills of grade III students. Animal Life Cycle (ALC) media is a 3-dimensional miniature learning media adopted from Diorama media which was created with the aim of depicting real scenery, so that learning materials are clearer and easier for students to understand so that they can encourage students' critical thinking skills. Validation was carried out by two experts, namely material experts and media experts using a Likert scale-based assessment instrument. This type of research is development research with a quantitative descriptive approach. Data collection techniques used observation sheets, interviews, questionnaires, test sheets, and validation sheets. The validation results by material experts obtained a score of 95% (very valid category) and media experts obtained a score of 85% (very valid category). The overall average validation score of the Animal Life Cycle (ALC) media was 90%, which indicates that this media is in the "very valid" category and is suitable for use in the learning process. Thus, the Animal Life Cycle (ALC) media is proven to meet the aspects of content, presentation, and technical feasibility, and has great potential to support the achievement of students' critical thinking skills. These findings are expected to be the basis for further development and implementation of interactive and innovative media in elementary school learning.

Keywords: *Animal Life Cycle (ALC), Critical Thinking Skills, Media Validity*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas media pembelajaran *Animal Life Cycle* (ALC) yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III. Media *Animal Life Cycle* (ALC) merupakan media pembelajaran

miniatur 3 dimensi yang diadopsi dari media Diorama yang diciptakan dengan tujuan menggambarkan pemandangan yang sebenarnya, sehingga materi pembelajaran lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen penilaian berbasis skala Likert. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, wawancara, lembar angket, lembar tes, dan lembar validasi. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 95% (kategori sangat valid) dan ahli media memperoleh skor 85% (kategori sangat valid). Rata-rata keseluruhan skor validasi media *Animal Life Cycle* (ALC) adalah 90%, yang menunjukkan bahwa media ini berada dalam kategori “sangat valid” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media *Animal Life Cycle* (ALC) terbukti memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, dan teknis, serta berpotensi besar mendukung pencapaian kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan ini diharapkan menjadi dasar dalam pengembangan lanjutan dan implementasi media interaktif dan inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: *Animal Life Cycle* (ALC), Kemampuan Berpikir Kritis, Validitas Media

A. Pendahuluan

Pada abad 21 membutuhkan sumber daya manusia yang unggul sebagai upaya untuk menghadapi segala tantangan dan tuntutan yang semakin tinggi (Muliastri, 2020). Sebagai upaya dalam menghadapi segala tuntutan diperlukan adanya paradigma pendidikan abad 21 yang bertujuan untuk membentuk generasi muda agar mampu menghadapi berbagai tantangan yang muncul di abad 21 (Puji Astuti, 2020). Paradigma pendidikan abad 21

mengembangkan keterampilan 4C yaitu *Critical Thinking and Problem Solving Skills, Collaboration Skills, Communications Skills, Creativity and Innovations Skills*. Berpikir kritis dan penyelesaian masalah, keterampilan berkolaborasi, keterampilan komunikasi, keterampilan berkreasi dan berinovasi (Indraswati et al., 2020). Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi

tantangan di era globalisasi (Roudlo, 2020).

Pengaruh kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan yang sangat diperlukan untuk pengambilan keputusan dan pemecahan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Saputra, 2020). Pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPAS, yang sebagaimana dikemukakan oleh Paul dan Elder (dalam Kusuma et al., 2024). Berpikir kritis adalah suatu proses pemikiran aktif dan teliti yang melibatkan analisis, sintesis, evaluasi, dan refleksi terhadap informasi yang diterima sehingga dapat membentuk individu yang mampu memecahkan masalah dan juga tantangan dalam kehidupan sehari-hari (Saputra, 2020). Menanamkan kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar dapat meningkatkan kualitas belajar dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang terus berubah.

Untuk mendukung pembelajaran yang menekankan kemampuan berpikir kritis, siswa memerlukan pendidikan yang

berkualitas tinggi untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran di sekolah maupun di lingkungan sekitar (Vicka Muniati Arifin, 2022). Pada tahap ini, mata pelajaran IPAS berperan penting dalam membangun pemahaman siswa terhadap berbagai fenomena alam dan sosial (Susanto et al., 2024). Mata pelajaran IPAS sangat penting dalam menstimulasikan kemampuan analisis siswa serta mendorong agar mampu menyelesaikan permasalahan yang muncul di lingkungan sekitar dengan memanfaatkan penalaran, pengetahuan, keterampilan, dan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga dapat mendorong kemampuan berpikir kritis (Udhiyanny et al., 2024)

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa mendapatkan pengetahuan, kemampuan, dan juga keterampilan baru (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran adalah cara termudah untuk membantu siswa memahami sesuatu yang abstrak (dalam Pagarra H & Syawaludin, 2022). Media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Ni Gusti Ayu

Putu Widiastari, 2024). Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai pendukung agar materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat mendorong kemampuan berpikir kritis pada siswa (Rohani, 2020). Disinilah media pembelajaran yang menarik dan juga menantang diperlukan karena dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar tercapai pembelajaran yang efektif, efisien, tidak membosankan, dan juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa (Kosim et al., 2024).

Sebelum media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar, sangat penting untuk memastikan bahwa media tersebut telah melalui tahap validasi oleh para ahli. Uji validitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana kevalidan media tersebut dari segi isi, penyajian, dan teknis (Ihsan, 2016). Validitas isi meliputi keterkaitan materi dengan kurikulum, ketepatan informasi yang disajikan, dan kedalaman materi. Sementara itu, validitas dari segi penyajian dan teknis mencakup aspek keterbacaan teks, kualitas tampilan

visual, serta kemudahan dalam penggunaan media baik oleh guru maupun siswa (Widyaningrum et al., 2022). Media pembelajaran yang baik tidak hanya menarik, tetapi juga tepat sasaran dan mudah digunakan dalam lingkungan sekolah dalam proses pembelajaran (Kurniawan & Utami, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat validitas dari media *Animal Life Cycle* (ALC) sebagai media pembelajaran IPAS pada materi siklus hidup hewan. Validasi dilakukan melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen berupa lembar validasi berbasis skala Likert. Fokus validasi adalah aspek kelayakan isi, desain tampilan, dan kemudahan teknis penggunaan. Hasil dari uji validitas ini diharapkan juga mampu untuk memberikan gambaran tentang kevalidan media *Animal Life Cycle* (ALC) untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sekaligus menjadi dasar pengembangan lanjutan media sebelum diujicobakan kepada siswa.

Melalui penelitian ini, diharapkan *Animal Life Cycle* (ALC) dapat menjadi salah satu pilihan

media pembelajaran interaktif yang tidak hanya valid secara isi dan teknis, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara optimal, terutama pada materi siklus hidup hewan. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri Sekaran II, yang dimana SD ini ada di Desa Sekaran Kec Jatirogo Kab. Tuban. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memvalidasi media *Animal Life Cycle* (ALC) yang merupakan bagian dari penelitian pengembangan (R&D) (Waruwu, 2024). Subjek dalam penelitian meliputi 1 guru selaku wali kelas dan seluruh siswa di kelas 3 sebanyak 19 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket, lembar tes, dan lembar validasi. Analisis data menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk mengetahui seberapa efektif media *Animal Life Cycle* (ALC) dalam meningkatkan kemampuan

berpikir kritis siswa, bahwa analisis data deskriptif kuantitatif adalah suatu pengolahan data dengan cara menyusun data secara sistematis dalam bentuk kalimat, kata dan kategori untuk mencapai simpulan secara umum (Admin, 2020). Lembar hasil validasi yang diperoleh dari validator kemudian disajikan dalam bentuk tabel skala likert yang digunakan untuk menentukan kelayakan media yang dikembangkan, menurut (Fatmawati, 2016) rumus hasil menghitung perolehan sebagai berikut:

$$v = \frac{xi}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Keterangan:

v = Validitas Total

xi = Skor yang diberikan validator

Skor maksimal = Skor maksimal dari setiap aspek

Kriteria penilaian *Animal Life Cycle* (ALC) adalah sebagai berikut:

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
$75 \leq V \leq 100$	Sangat Valid
$50 \leq V \leq 75$	Valid
$25 \leq V \leq 50$	Tidak Valid
$0 \leq V \leq 25$	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Fatmawati, 2016)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah media selesai dikembangkan, langkah selanjutnya yaitu dilakukan proses validasi untuk mengukur tingkat kevalidan media tersebut (Pribowo, 2018). Validasi ini melibatkan dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media media. Masing-masing validator diminta memberikan evaluasi serta saran untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat. Tahap validasi ini sangat penting guna memastikan bahwa media tersebut memenuhi standar kualitas dari segi isi maupun penyajian.

Validasi oleh ahli materi

Penelitian dilakukan dengan tahap uji validasi yang dilakukan ahli materi pada tanggal 3 Juni 2025. Uji validasi ahli materi dilakukan dengan salah satu dosen prodi Pendidikan biologi yaitu Ibu Ifa Seftia Rakhma Widiyanti, S.Pd., M.Pd. berikut adalah tabel hasil uji validasi ahli materi:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Deskripsi	Skor
-----	-----------	------

		5	4	3	2	1
A. Aspek kurikulum						
1.	Kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka	√				
2.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	√				
3.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP)		√			
B. Aspek Kelayakan Diri						
4.	Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) yang dikembangkan sesuai materi pembelajaran	√				
5.	Materi yang disampaikan pada media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) jelas dan mudah dipahami.	√				
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan gambar pada media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC).	√				
7.	Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) menambah pengetahuan siswa mengenai		√			

	materi siklus hidup hewan					
8.	Setiap komponen materi pada media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) sudah jelas.	√				
Jumlah skor yang diperoleh		38				
Presentase skor %		95%				

Melalui data tersebut, diperoleh hasil validasi dengan total skor 38 dari maksimal 40 poin, berdasarkan 8 soal pernyataan dengan skor tertinggi 5 pada masing-masing soal. Persentase yang diperoleh sebesar 95%. Berdasarkan tabel kriteria tingkat kevalidan, nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat valid” dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ini menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kelayakan isi dan kesesuaian materi dalam media *Animal Life Cycle* (ALC) yang dikembangkan oleh peneliti.

Validasi oleh ahli media

Selanjutnya peneliti melakukan uji validasi media yang dilakukan oleh ahli media, peneliti melakukan uji validasi media dengan

Dr. Fera Dwidarti, S.Pd., M.Pd. pada tanggal 3 Juni 2025. Berikut adalah tabel hasil uji validasi ahli media:

Tabel 2. Hasil Validasi Dari Ahli Media

No.	Deskripsi	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Aspek Penyajian						
1.	Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) yang dikembangkan mudah dipahami oleh guru	√				
2.	Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) yang dikembangkan mudah dipahami oleh siswa	√				
3.	Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) memudahkan guru dalam proses belajar mengajar	√				
B. Aspek Tampilan Desain						
4.	Desain tampilan media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna	√				
5.	Desain tampilan media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) membuat siswa tertarik	√				
6.	Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC)	√				

memiliki bentuk sesuai dengan realita		14. Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) mudah digunakan kapan saja	√
7. Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) merupakan media belajar yang menarik	√	15. Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) mudah dan sederhana dalam penggunaan	√
8. Pemilihan bahan dan warna yang digunakan sesuai	√	16. Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) tahan lama dan tidak mudah rusak	√
9. Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) memiliki tata letak gambar dan teks dengan sesuai	√	Jumlah skor yang diperoleh	68
10. Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) memiliki ukuran yang sesuai	√	Presentase skor%	85%
11. Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) memudahkan siswa untuk memahami materi siklus hidup hewan	√	Melalui data di atas, diperoleh hasil validasi dengan total skor 68 dari maksimal 80 poin, berdasarkan 16 soal pernyataan dengan skor tertinggi 5 pada masing-masing soal. Persentase yang diperoleh sebesar 85%. Berdasarkan tabel kriteria tingkat kevalidan, nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat valid” seta layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Validasi ini menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kelayakan isi dan kesesuaian materi dalam media	
12. Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) dapat menambah variasi dalam penyajian materi	√		
13. Media <i>Animal Life Cycle</i> (ALC) sudah sesuai dengan materi	√		
C. Aspek Kemudahan Pegguna Media			

Animal Life Cycle (ALC) yang dikembangkan oleh peneliti.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian validasi dari masing-masing para ahli dihitung nilainya yang kemudian dapat dihitung tingkat validitas dari soal secara menyeluruh. Dari data yang ada, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase media yang dikembangkan ialah 90% yang apabila dikategorikan seperti yang diungkapkan oleh (Fatmawati, 2016), Multimedia ini mendapat kualifikasi "Sangat Valid", sehingga bis dipergunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2020). *Mengenal Teknik Analisis Data Deskriptif Kuantitatif dalam Penelitian Jurnal*. Ruang Jurnal.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Metode 59351-ID-pengembangan-perangkat-pembelajaran-kons. *EduSains*, 4, 94–103.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ihsan, H. (2016). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 266.
<https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i2.3557>
- Indraswati, D., Marhayani, D. A., Sutisna, D., Widodo, A., & Mulyda, M. A. (2020). Critical Thinking Dan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ips Untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 12–28.
<https://doi.org/10.31571/sosial.v7i1.1540>
- Kosim, A., Nurwidhia, R., Saputra, A. A. F., Anwari, C., Aini, F., Fitriana, R., & Ad-Afah, D. A. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Dalam Keberhasilan Proses Belajar Mengajar. *Indonesia Bergerak : Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 48–54.
- Kurniawan, R., & Utami, R. H. (2022). Validation of Online Fear of Missing Out (ON-FoMO) Scale in Indonesian Version. *Jurnal Neo Konseling*, 4(3), 1.
<https://doi.org/10.24036/00651ko>

- ns2022
- Kusuma, E., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur. *Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369–379. <https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.17971>
- Muliastri, K. E. (2020). New literacy sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan sekolah dasar di abad 21. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 115–125.
- Ni Gusti Ayu Putu Widiastari, R. D. P. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES 2 NAMBARU. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 4(4).
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pribowo, S. F. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 1–12. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/download/1355/1153>
- Puji Astuti, F. B. (2020). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KELAS V SDN KEDURUS III/430. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Roudlo, M. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom dengan Pendekatan STEM. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, 20, 292–297.
- Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung*, 2(April), 1–7.
- Susanto, A., Hiltrimartrin, C., Jayanti, L. S., & Sriwijaya, U. (2024). *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas*
-

- 5 SD pada Mata Pelajaran IPAS. 01.51
5(1), 114–124.
- Udhiyanny, R. S., Aulianissa, R.,
Fitria, N., Ndung, A., Puspita, D.,
Febriana, S. P., Nur, A., Pratama,
H., Anggerasari, L. A., & Hidup,
E. (2024). *Pengembangan Media
Berbasis Website Terhadap IPA
Materi Daur Hidup Hewan Kelas 4
SD*. 3(3), 586–589.
- Vicka Muniati Arifin, H. L. (2022).
PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN ULTRA (ULAR
TANGGA INTERAKTIF IPAS)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA DI SEKOLAH
DASAR. *Jurnal Riset Ilmiah*,
1(01), 15–18.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian
dan Pengembangan (R&D):
Konsep, Jenis, Tahapan dan
Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi
Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2>.
2141
- Widyaningrum, F. A., Maryani, I., &
Vehachart, R. (2022). Literature
Study on Science Learning Media
in Elementary School.
*International Journal of Learning
Reformation in Elementary
Education*, 1(01), 1–11.
<https://doi.org/10.56741/ijlree.v1i>
-