

**UJI VALIDITAS MEDIA SMOSIS (SMART MONOPOLY SYMBYOSIS) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS III**

Linda Melina Putri^{1*}; Wendri Wiratsiwi²
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, UNIROW Tuban
[1lindaputri481@gmail.com](mailto:lindaputri481@gmail.com), [2wendriwiratsiwi3489@gmail.com](mailto:wendriwiratsiwi3489@gmail.com)
*corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to test the validity of SMOSIS (Smart Monopoly Symbiosis), an active and effective learning medium developed to improve students' critical thinking skills. The SMOSIS (Smart Monopoly Symbiosis) medium is inspired by the Monopoly game and has been developed into a creative and innovative learning medium, making it engaging and challenging for students while helping them create a learning environment that is not boring and fostering their critical thinking skills. Validation was conducted by two experts, namely a subject matter expert and a media expert, using a Likert scale-based assessment instrument. This research is a development study with a descriptive quantitative approach. Data collection techniques include interview sheets, observations, questionnaire sheets, test sheets, and validation sheets. The validation results by the subject matter expert showed a score of 90% (very valid category), and the media expert obtained a score of 83.75% (very valid category). The overall average validation score for the SMOSIS (Smart Monopoly Symbiosis) media is 86.87%, indicating that this media falls into the 'highly valid' category and is suitable for use in the learning process. Thus, the SMOSIS (Smart Monopoly Symbiosis) media has been proven to meet the criteria for content, presentation, and technical aspects and has great potential to support the development of critical thinking skills among students. This finding is expected to serve as a foundation for further development and implementation of creative and innovative media in primary school education.

Keywords: *Critical Thinking Skills, SMOSIS (Smart Monopoly Symbiosis), Media Validity*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas media pembelajaran yang aktif dan efektif SMOSIS (*Smart Monopoly Symbiosis*) yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Media SMOSIS (*Smart Monopoly Symbiosis*) adalah media yang terinspirasi oleh permainan monopoli yang dikembangkan menjadi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga menarik dan menantang untuk siswa dan membantu siswa menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada 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 wawancara, observasi, lembar angket, lembar tes, dan lembar validasi. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan skor 90% (kategori sangat valid), dan ahli media memperoleh skor 83,75% (kategori sangat valid). Rata-rata keseluruhan keseluruhan skor validasi media SMOSIS (*Smart Monopoly Symbiosis*) adalah 86,87% yang menunjukkan bahwa media ini berada dalam kategori “sangat valid” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian media SMOSIS (*Smart Monopoly Symbiosis*) terbukti memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, dan teknis serta berpotensi besar mendukung pencapaian kemampuan berpikir kritis siswa kelas. Temuan ini diharapkan menjadi dasar dalam pengembangan lanjutan dan implementasi media kreatif dan inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir kritis, SMOSIS (*Smart Monopoly Symbiosis*), Validitas Media

A. Pendahuluan

Pada abad ke 21 banyak tantangan dan tuntutan yang semakin tinggi sehingga membutuhkan tenaga sumber daya manusia yang unggul (Muliastri, 2020). Paradigma pada abad ke-21 bertujuan untuk membentuk generasi muda yang siap untuk menghadapi segala kesulitan dan tuntutan yang muncul pada abad ke-21 (Roudlo, 2020). Sehingga ada beberapa keterampilan penting untuk menghadapi abad globalisasi yaitu disingkat dengan 4C yaitu *critical thinking and problem solving skills, collaboration skills, communication skills, creativity and innovations skills* (Indraswati et al., 2020). Salah satunya adalah keterampilan berpikir kritis yang disebut juga keterampilan yang sangat penting untuk keberhasilan belajar, bekerja dan

hidup dimasa abad ke-21 (Roudlo, 2020).

Adapun pengaruh penting kemampuan berpikir kritis yaitu sangat dibutuhkan dalam proses pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah yang dihadapinya (Saputra, 2020). Pentingnya membangun kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, yang dikemukakan oleh Paul dan Elder (dalam Kusuma et al., 2024) bahwa berpikir kritis adalah proses pemikiran aktif dan teliti yang dapat melibatkan analisis, sintesis, evaluasi, dan refleksi pada informasi yang diterima. Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk menghadapi tantangan yang rumit pada kehidupan sehari-hari, literatur setuju bahwa pengembangan kemampuan berpikir kritis pada tingkat sekolah dasar sangat membantu untuk

meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa dalam dunia yang terus berubah pada saat ini (Sulistiani & Masrukan, 2016).

Untuk mendukung pembelajaran yang berfokus pada kemampuan berpikir kritis agar berjalan dengan efektif, siswa membutuhkan pendidikan yang bermutu guna mengembangkan potensi diri, baik melalui kegiatan belajar disekolah maupun dilingkungan sekitarnya (H. Vicka Muniati Arifin, 2022). Pada fase ini mata pelajaran IPAS memiliki peran yang krusial dalam membantu siswa memahami berbagai fenomena yang terjadi di alam maupun pada kehidupan sosial (Susanto et al., 2024). IPAS sering dianggap susah untuk dipelajari karena membutuhkan pengetahuan, penalaran, dan hafalan sehingga dianggap dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada siswa, selain itu IPAS juga mempunyai peranan penting untuk menyiapkan siswa untuk kreatif, logis, dan berinisiatif dalam menanggapi isu yang ada dimasyarakat (Kusumastuti et al., 2019).

Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti media pembelajaran

yang berbasis permainan (Widiyanti & Wiarta, 2021). Model media seperti ini tidak hanya mendorong siswa dalam berpikir kritis, tetapi juga mendorong siswa dalam aktif saat proses pembelajaran berlangsung (Ardhani et al., 2021). Sehingga mereka dapat menghadapi tantangan pada kehidupan sehari-hari. Maka perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan menantang untuk siswa agar membantu mereka menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada siswa (Lestari & Yusnaldi, 2024).

Dalam penerapan tersebut sebelum media digunakan secara luas dalam kegiatan pembelajaran. Sangat diperlukan untuk memastikan bahwa media tersebut telah melewati proses validasi oleh pihak yang berkompeten di bidangnya. Proses uji validitas ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media memenuhi kriteria kevalidan, baik dari aspek isi, penyajian maupun teknis (Ihsan, 2016). Validasi ini mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan informasi yang disajikan, serta tingkat kedalaman materi. Disisi lain validitas penyajian teknis

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat validitas dari media SMOSIS (*Smart Monopoly Symbiosis*) sebagai media pembelajaran IPAS pada materi simbiosis. Proses validasi dilakukan dengan melibatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen berupa lembar penilaian yang disusun berdasarkan 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 SMOSIS (*Smart Monopoly Symbiosis*) untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sekaligus menjadi dasar pengembangan lanjutan media sebelum diujicobakan secara luas kepada siswa.

Melalui penelitian ini juga, diharapkan SMOSIS (*Smart Monopoly Symbiosis*) dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran kreatif dan inovatif yang tidak hanya valid secara isi dan teknis, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara maksimal, tentunya pada materi simbiosis. Oleh karena itu, media ini diharapkan dapat mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN Latsari 1 Bancar, yang dimana terletak di Desa Latsari Kec. Bancar Kab. Tuban. Penelitian ini dilakukan untuk menguji tingkat validitas media SMOSIS (*Smart Monopoly Symbiosis*) yang dikembangkan melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek dalam penelitian meliputi 1 guru selaku wali kelas dan seluruh siswa di kelas 3 sebanyak 13 siswa. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan berbagai teknik, meliputi wawancara, pengamatan langsung, penyebaran

angket, pelaksanaan tes, serta penilaian menggunakan lembar validasi. Analisis data menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk mengetahui seberapa efektif media SMOSIS (*Smart Monopoly Symbiosis*) 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 (Widiana, 2016). Data hasil validasi yang diberikan oleh validator dituangkan ke dalam tabel menggunakan skala Likert, sebagai dasar untuk menentukan sejauh mana media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan, menurut (Fatmawati, 2016) rumus hasil menghitung perolehan sebagai berikut:

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

Keterangan:

v =Validitas Total

x_i = Skor yang diberikan validator

Skor maksimal = Skor maksimal dari setiap aspek

Kriteria penilaian SMOSIS (*Smart Monopoly Symbiosis*) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian SMOSIS

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 proses pengembangan media selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi guna mengukur tingkat kevalidan media tersebut. Proses validasi dilakukan oleh dua orang pakar, masing-masing merupakan ahli di bidang materi dan media. Keduanya diminta untuk memberikan evaluasi serta masukan yang bertujuan menyempurnakan produk agar hasil pengembangannya menjadi lebih maksimal. Tahapan validasi ini memiliki peran penting dalam menjamin bahwa media yang dibuat telah sesuai dengan standar kualitas dari segi isi maupun cara penyajiannya.

Validasi oleh ahli Materi

Peneliti melakukan uji validasi ahli materi pada tanggal 3 Juni 2025. Uji validasi ahli materi dilakukan dengan dosen prodi Pendidikan biologi yaitu Ibu Ifa Seftia Rakhma Widiyanti, S.Pd., M.Pd. Berikut

adalah hasil dari validasi uji materi adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Deskripsi	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek kurikulum						
1.	Kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka	√				
2.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran		√			
3.	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	√				
Aspek Kelayakan Diri						
4.	Media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) yang dikembangkan sesuai materi pembelajaran		√			
5.	Materi yang disampaikan pada media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) jelas dan mudah dipahami.		√			
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>).	√				
7.	Media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) menambah pengetahuan siswa mengenai materi simbiosis		√			
8.	Setiap komponen materi pada media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) sudah jelas.	√				
Jumlah skor yang diperoleh						36
Presentase skor %						90%

Melalui data tersebut, diperoleh hasil validasi dengan total skor 36 dari maksimal 40 poin, berdasarkan 8 soal pernyataan dengan skor tertinggi 5 pada masing-masing soal. Persentase yang diperoleh sebesar 90%. Mengacu pada tabel kriteria validitas, skor yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang tergolong dalam kategori "sangat valid" dan telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi ini menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kelayakan isi dan kesesuaian materi dalam media SMOSIS (*Smart Monopoly Symbiosis*) yang dikembangkan oleh peneliti.

Validasi oleh ahli media

Uji validasi selanjutnya 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 3. Validasi Ahli Media

No.	Deskripsi	Skor				
		5	4	3	2	1
Aspek Penyajian						
1.	Media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) yang dikembangkan mudah dipahami oleh guru	√				
2.	Media SMOSIS	√				

	(<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) yang dikembangkan mudah dipahami oleh siswa	
3.	Media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) memudahkan guru dalam proses belajar mengajar	√
Aspek Tampilan Desain		
4.	Desain tampilan media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) yang disajikan sesuai dengan karakteristik pengguna	√
5.	Desain tampilan media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) membuat siswa tertarik	√
6.	Media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) merupakan media belajar yang menarik	√
7.	Kombinasi warna menarik dan sesuai	√
8.	Media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) memiliki tata letak dan teks yang sesuai	√
9.	Media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) memiliki ukuran yang sesuai	√
10.	Media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) memudahkan siswa untuk memahami materi simbiosis	√
11.	Media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) dapat menambah variasi dalam penyajian materi	√

12.	Media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) sudah sesuai dengan materi	√
Aspek Kemudahan Pegguna Media		
13.	Media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) mudah digunakan kapan saja	√
14.	Media (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) mudah dan sederhana dalam penggunaan	√
15.	Variasi dalam media pembelajaran sehingga siswa tidak bosan	√
16.	Media SMOSIS (<i>Smart Monopoly Symbiosis</i>) tahan lama dan tidak mudah rusak	√
Jumlah skor yang diperoleh		67
Presentasi skor %		83,75 %

Melalui data di atas, diperoleh hasil validasi dengan total skor 67 dari maksimal 80 poin, berdasarkan 16 soal pernyataan dengan skor tertinggi 5 pada masing-masing soal. Persentase yang diperoleh sebesar 83,75%. Mengacu pada tabel kriteria validitas, skor yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang tergolong dalam kategori "sangat valid" dan telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi ini menjadi salah satu indikator penting dalam

menilai kelayakan isi dan kesesuaian materi dalam media SMOSIS (*Smart Monopoly Symbiosis*) yang dikembangkan oleh peneliti.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian validasi dari masing-masing ahli dihitung nilainya yang kemudian dapat dihitung tingkat validitas dari soal secara menyeluruh. Mengacu pada hasil data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,87%. Jika merujuk pada kriteria yang dikemukakan oleh (Fatmawati, 2016), persentase tersebut termasuk dalam kategori yang sangat baik. Multimedia ini mendapat kualifikasi "Sangat Valid", oleh karena itu, media tersebut layak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Metode 59351-ID-pengembangan-perangkat-pembelajaran-kons. *EduSains*, 4, 94–103.
- H. Vicka Muniati Arifin. (2022). PENGEMBANGN MEDIA PEMBELAJARAN ULTRA (ULAR TANGGA INTERAKTIF IPAS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DISEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1(01), 15–18.
- 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., & Maulyda, 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>
- 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/10.24036/00651kons2022>
- 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>
- Kusumastuti, R. P., Rusilowati, A., & ... (2019). Pengaruh Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Literasi Sains Siswa.

- UPEJ Unnes Physics ...*, 8(3).
- Lestari, Y., & Yusnaldi, E. (2024). *Pengembangan Media Monopoli Pintar Keragaman Budaya Sumatera Utara Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa*. 13(001), 343–354.
- 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.
- 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.
- Sulistiani, E., & Masrukan. (2016). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Tantangan MEA. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Semarang*, 605–612.
- 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*. 5(1), 114–124.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>
- Widiyanti, N. M. D., & Wiarta, I. W. (2021). pengembangan media pembelajaran monopoly games smart pada pembelajaran matematika kelas IV SD No.1 Mengwi tahun ajaran 2020/2021. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 21–25. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.32806>
- 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.v1i01.51>