

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI DALAM *IMPLEMENTASI COGNITIVE
FLEXIBILITY LEARNING* PADA MATERI IPAS
ORGAN GERAK HEWAN UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI SAINS DAN DESIGN THINKING SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Dasar

Oleh

NI KOMANG SARI MAHAYUNI

NIM 2111031086

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI
TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

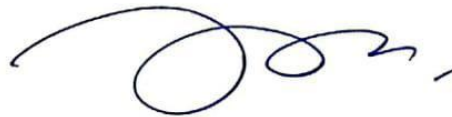
Pembimbing 1

Pembimbing 2



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd

NIP. 198507052010121007



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd

NIP.198601102015041001

Skripsi oleh Ni Komang Sari Mahayuni

telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal : 17 Februari 2025

Dewan Penguji



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408282009122005

(ketua)



Wayan Eka Paramartha, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199307012022031005

(Anggota)



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198507052010121007

(Anggota)



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198601102015041001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganehsa
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

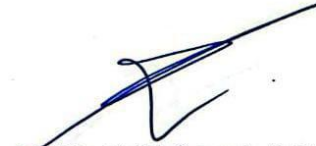
Pada,

Hari : Senin

Tanggal : 17 Februari 2025

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.P.d. Kons
NIP. 198208162008121002



Dr. Putu Nanci Riasni, S.Pd., M.Pd
NIP. 198604272009122003

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I. Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

PERYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi *Filmora* Dalam Implementasi Cognitive Flexibility Learning Pada Materi IPAS Organ Gerak Hewan Untuk Meningkatkan *Literasi Sains Dan Design Thinking* Siswa Kelas V Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya seni ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja,

Yang membuat pernyataan,



Ni Komang Sari Mahayuni

NIM. 2111031086

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Ida Sang Hyang Widhi Wasa / Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia-Nya tugas akhir skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi *Filmora* Dalam Implementasi Cognitive Flexibility Learning Pada Materi IPAS Organ Gerak Hewan Untuk Meningkatkan *Literasi Sains Dan Design Thinking* Siswa Kelas V Sekolah Dasar ”** dapat diselesaikan tepat waktu. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana Pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, baik berupa moral maupun material, dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan motivasi, bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

5. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan motivasi, bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Kepala SD Negeri 2 Anturan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Wali Kelas V SD Negeri 2 Anturan yang telah membantu dan membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas.
8. Kedua orang tua terkasih, I Ketut Kumbawa dan Ni Putu Sutiani serta keluarga yang selalu memberikan doa, bantuan finansial serta motivasi yang tiada henti-hentinya.
9. Teman-teman dan sahabat peneliti yang telah memberikan dukungan dan kerjasama selama penyusunan skripsi.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini belum sempurna akibat keterbatasan kemampuan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, khususnya dalam pengembangan dunia pendidikan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja,

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL HALAMAN

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR HALAMAN DOSEN PENGUJI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Hasil Pengembangan	11
1.7 Spesifikasi produk yang Diharapkan	13
1.8 Pentingnya Pengembangan	14
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	15
1.10 Definisi Istilah	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19

2.1 Kajian Teori.....	19
2.2 Teori Belajar	19
2.2.1 Teori Belajar Jean Piaget	20
2.2.2 Teori cone of experience Edgar Gale	20
2.3 Literasi Sains.....	20
2.3.1 Pengertian <i>Literasi Sains</i>	20
2.3.2 Indikator <i>Literasi Sains</i>	21
2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Literai Sains	22
2.4 <i>Design Thinking</i>	24
2.4.1 Pengertian <i>Design Thinking</i>	24
2.4.2 Pentingnya <i>Design Thinking</i>	25
2.4.3 Aspek <i>Design Thinking</i>	27
2.4.4 Tahap <i>Design Thinking</i>	30
2.5 Media Pembelajaran.....	31
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran	31
2.5.2 Fungsi Media Pembelajaran	33
2.5.3 Manfaat Media Pembelajara	35
2.6 Video Animasi.....	37
2.6.1 Pengertian Video Animasi	37
2.6.2 Fungsi Video Animasi	38
2.6.3 Kelebihan dan kekurangan Video Animasi	39
2.7 Cognitive Flexibility Learning.....	40
2.7.1 Pengertian Cognitive Flexibility Learning.....	40
2.7.2 Sintaks model pembelajaran Cognitive Flexibility Learning.....	40

2.7.3 Prinsip Cognitive Flexibility Learning	43
2.7.3 Manfaat Cognitive Flexibility Learning.....	44
2.8 Pembelajaran IPAS SD.....	44
2.8.1 Pengertian Pembelajaran IPAS SD	44
2.8.2 Manfaat Pembelajaran IPAS SD	46
2.8.3 Tujuan Pembelajaran IPAS SD	47
2.8.4 Karakteristik Pembelajaran IPAS SD.....	48
2.8.5 Pentingnya Pembelajaran IPAS SD.....	49
2.9 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	50
2.10 Kerangka Berpikir	56
2.11 Perumusan Hipotesis	57
BAB III METODE PENELITIAN	60
3.1 Model Penelitian Pengembangan	60
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	61
3.3 Prosedur Penelitian.....	61
3.4 Uji Coba Produk	65
3.4.1 Subjek dan Objek Uji Coba	65
3.4.2 Jenis Data	67
3.4.3 Metode Pengumpulan Data	67
3.4.4 Instrumen Pengumpulan Data.....	69
3.4.5 Validasi Instrumen	78
3.4.6 Validasi Media	84

3.4.7 Kepraktisan Media	85
3.5 Uji Efektivitas Media Animasi dalam Implementasi <i>Cognitive Flexibility Learning</i> terhadap <i>Literasi Sains dan Design Thinking</i> Siswa	86
BAB IV PEMBAHASAN	90
4.1 Hasil Penelitian	90
4.1.1. Prototype Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Implementasi <i>Cognitive Flexibility Learning</i>	93
4.1.2 Analisis Validitas Media	97
4.1.3 Hasil Uji Kepraktisan Produk	99
4.1.4 Revisi Produk	99
4.1.5 Analisis Efektifitas Media Implementasi <i>Cognitive Flexibility Learning</i>	100
4.1.6 Tahap Evaluasi.....	103
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	104
4.3 Implikasi Penelitian	108
BAB V PENUTUP	110
5.1 Rangkuman	110
5.2 Simpulan	112
5.3 Saran	114
DAFTAR RUJUKAN	116
LAMPIRAN	120
RIWAYAT HIDUP	198
PERNYATAAN	199

DAFTAR TABEL

Tabel. 1.1 Data Kemampuan <i>literasi sains</i>	4
Tabel. 1.2 Data Ketrampilan <i>Design Thinking</i>	5
Tabel. 3.1 Penelitian One Grup Pre Test dan Post Test Design.....	67
Tabel. 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	69
Tabel. 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	71
Tabel. 3.4 Kisi-kisi Lembar Respon Siswa	72
Tabel. 3.5 Kisi-kisi Instrumen Tes Esai Kemampuan <i>Literasi Sains</i> siswa	75
Tabel. 3.6 Kisi-kisi Instrumen Tes Esai Kemampuan <i>Design Thinking</i> siswa.....	76
Tabel. 3.7 Nilai Kritis CVI	79
Tabel. 3.8 Kriteria Tingkat Reliabilitas	82
Tabel. 3.9 Kriteria Tingkat Kesukaran	83
Tabel. 3.10 Kriteria Validitas Aiken.....	85
Tabel. 3.11 Kriteria Kriteria Penggolongan Angket.....	86
Tabel. 3.12 Ketentuan Uji <i>Homogeneity of Varians</i>	87
Tabel. 4.1 Prototype Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Implementasi Cognitive Flexibility Learning	93
Tabel. 4.2 Ringkasan Penilaian Ahli Media	98
Tabel. 4.3 Ringkasan Penilaian Ahli Materi.....	98
Tabel. 4.4 Tabel ahli materi	98
Tabel. 4.5 Tabel ahli media	98
Tabel 4.6 Tabel normalitas <i>literasi sains</i>	100
Tabel 4.7 Tabel normalitas design thinking	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	34
Gambar. 2.2 Kerangka Berpikir	59
Gambar. 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	60
Gambar 4.1 Gambar Uji-t <i>literasi sains</i>	103
Gambar 4.1 Gambar Uji-t <i>design thinking</i>	103



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat-Surat Penelitian	121
Lampiran 2. Instrumen Validitas Ahli Media	134
Lampiran 3. Instrumen Validitas Ahli Materi	138
Lampiran 4. Instrumen Respon Siswa	140
Lampiran 5. Instrumen Validitas Efektivitas.....	142
Lampiran 6. Hasil Validitas Instrumen Efektivitas	144
Lampiran 7. Perhitungan Validitas Instrumen Efektivitas Judges	149
Lampiran 8. Hasil Analisis Butir Soal, Realibilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda	154
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Ahli Media.....	158
Lampiran 10. Perhitungan Ahli Media.....	166
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Ahli Materi	167
Lampiran 12. Perhitungan Validitas Ahli Materi	175
Lampiran 13. Perhitungan Hasil Respon Siswa.....	175
Lampiran 14. Revisi Produk	176
Lampiran 15. Hasil Uji Efektivitas Menggunakan SPSS.....	177
Lampiran 16. Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Pos-Test</i> Efektivitas	178
Lampiran 17. Video Animasi dalam Implementasi <i>Cognitif Flexibility</i> <i>Learning</i>	181
Lampiran 18. Modul Ajar.....	188
Lampiran 19. Dokumentasi Observasi dan penelitian	195