

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MIND
MAPPING BERBASIS PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
DIGITAL DAN KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA
KELAS V SD**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
Komang Ayu Aprilia
NIM 2111031314**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

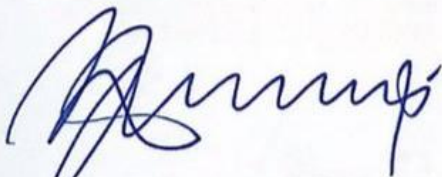
2025

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP 198403272015041001

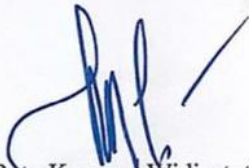
Skripsi oleh Kmang Ayu Aprilia
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal : 26 Maret 2025

Dewan Penguji,



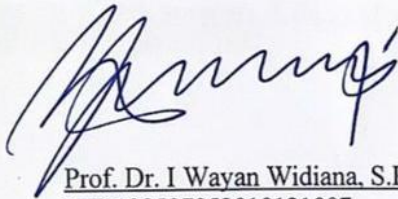
Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP 198408282009122005

(Ketua)



Ni Putu Kusuma Widiastuti, M.Pd
NIP 198902152024212001

(Anggota)



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

(Anggota)



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP 198403272015041001

(Anggota)

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

Pada,

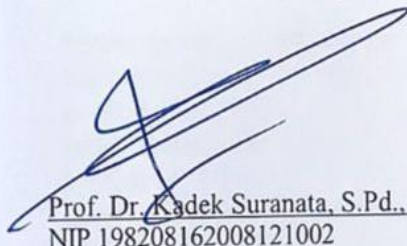
Hari : Rabu

Tanggal : 26 Maret 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



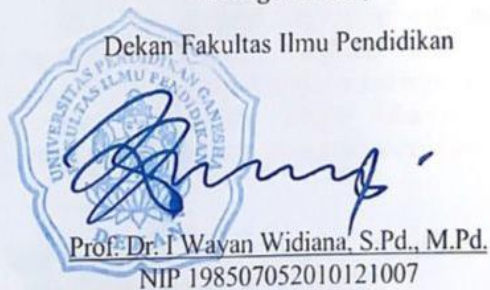
Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.P.d. Kons
NIP 198208162008121002



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

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Animasi *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya merupakan benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, maka saya siap bertanggung jawab apabila ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya ini.

Singaraja, 1 Maret 2025

Yang membuat pernyataan,



Komang Ayu Aprilia

NIM 2111031314

PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Ida Sang Hyang Widhi Wasa / Tuhan Yang Maha Esa, karena berat karunia-Nya tugas akhir skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Animasi *Mind Mapping* Berbasis Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas V SD”** 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. Dr. Gede Wira Bayu, 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 Bontihing yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Wali kelas V SD Negeri 2 Bontihing yang telah membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas.
8. Kedua orang tua yang terkasih, Wayan Sukada dan Nengah Warini serta keluarga yang selalu memberikan doa, bantuan finansial serta motivasi dan dukungan yang tiada henti-hentinya.

9. Teman-teman atau sahabat peneliti yang telah memberikan dukungan dan kerjasama selama penyusunan skripsi.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan. Untuk itu demi mencapai kesempurnaan skripsi ini, diharapkan kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.



Singaraja, 21 Februari 2025

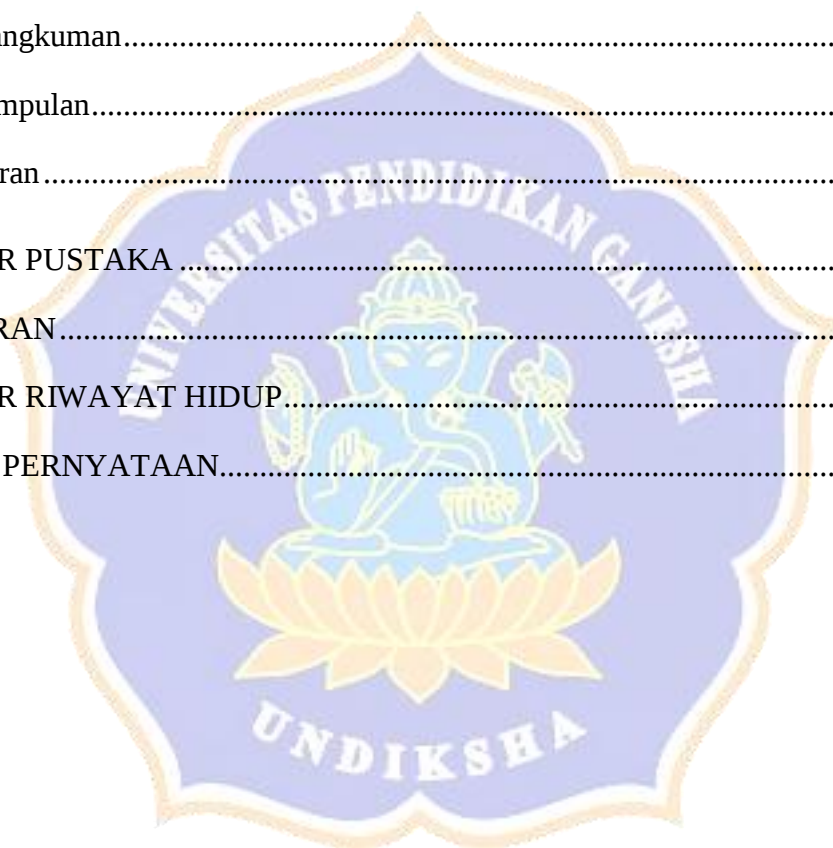
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan	10
1.6 Manfaat Pengembangan	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	13
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	14
1.10 Definisi Istilah	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Kajian Teori.....	16

2.1.1 Literasi Digital	16
2.1.2 Kemampuan Kolaborasi siswa.....	20
2.1.3 Media Pembelajaran	26
2.1.4 Media Animasi <i>Mind Mapping</i> berbasis Pembelajaran Interaktif	31
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	34
2.3 Kerangka Pikir.....	41
2.4 Perumusan Hipotesis	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Model Penelitian Pengembangan	43
3.2 Prosedur Penelitian.....	44
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	44
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	44
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	45
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	45
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	46
3.3 Uji Coba Produk.....	47
3.3.1 Desain Uji Coba.....	47
3.3.2 Subjek dan Objek Uji Coba	47
3.3.3 Jenis Data.....	49
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	49
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data	53
BAB IV PEMBAHASAN.....	60
4.1 Hasil Penelitian.....	60
4.1.1 <i>Prototype</i> media pembelajaran animasi <i>mind mapping</i> berbasis pembelajaran interaktif	61
4.1.2 Analisis Validitas Media.....	65

4.1.3 Hasil Uji Kpraktisan Produk.....	66
4.1.4 Revisi Produk.....	66
4.1.5 Analisis Efektivitas Media Animasi <i>Mind Mapping</i> Berbasis Pembelajaran Interaktif.....	67
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	70
4.3 Implikasi Penelitian.....	75
BAB V PENUTUP.....	77
5.1 Rangkuman.....	77
5.2 Simpulan.....	79
5.3 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	88
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	209
SURAT PERNYATAAN.....	210



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Kuisioner Literasi Digital	4
Tabel 1. 2 Persentase Kolaborasi siswa	5
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Kepraktisan Respon Siswa	51
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Literasi Digital.....	52
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Kolaborasi Siswa	52
Tabel 3. 5 Kategori Skor CVI	54
Tabel 3. 6 Kriteria Validitas Aiken	55
Tabel 3. 7 Panduan Konversi Kepraktisan Media.....	56
Tabel 4. 1 Prototype media pembelajaran animasi mind mapping berbasis pembelajaran interaktif.....	62
Tabel 4. 2 Ringkasan Penilaian Ahli Media.....	65
Tabel 4. 3 Ringkasan Penilaian Ahli Materi	65
Tabel 4. 4 Masukan Saran dan Komentar dari Ahli Materi dan Media Pembelajaran	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	27
Gambar 2 2 Kerangka Pikir.....	42
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	43
Gambar 3. 2 Desain one group pretest-posttest	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat-Surat Penelitian	89
Lampiran 2 Intrumen Validitas Ahli Media.....	112
Lampiran 3 Instrumen Validitas Ahli Materi.....	115
Lampiran 4 Intrumen Respon Siswa	117
Lampiran 5 Instrumen Validitas Efektivitas	119
Lampiran 6 Hasil Validasi Instrumen Ahli Media.....	123
Lampiran 7 Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi	132
Lampiran 8 Hasil Validasi Instrumen Kepraktisan Respon Siswa	140
Lampiran 9 Hasil Validitas Instrumen Efektivitas.....	148
Lampiran 10 Hasil Uji Validasi Media.....	164
Lampiran 11 Hasil Uji Validasi Materi.....	176
Lampiran 12 Perhitungan Validitas Instrumen Efektivitas Judges	184
Lampiran 13 Hasil Perhitungan Ahli Materi.....	187
Lampiran 14 Hasil Perhitungan Ahli Media	188
Lampiran 15 Perhitungan Hasil Kepraktisan Respon Siswa.....	189
Lampiran 16 Revisi Produk	190
Lampiran 17 Hasil Uji Efektivitas Menggunakan SPSS.....	193
Lampiran 18 Hasil Pretest-Postest Efektivitas.....	195
Lampiran 19 Modul Ajar	197
Lampiran 20 Hasil Media.....	202
Lampiran 21 Dokumentasi Observasi dan Penelitian	206
Lampiran 22 Jadwal dan Waktu Penelitian.....	208