PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI EFEK RUMAH KACA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 28 PONTIANAK KOTA

SKRIPSI

OLEH:
CLAUDIA DWI NINGTYAS
F1081221033

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI EFEK RUMAH KACA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 28 PONTIANAK KOTA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Dasar
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH:
CLAUDIA DWI NINGTYAS
F1081221033

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI EFEK RUMAH KACA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 28 PONTIANAK KOTA

CLAUDIA DWI NINGTYAS
NIM F1081221033

Disetujui

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dian Miranda, S.Psi., M.A	Rio Pranata, S.Pd., M.Pd
NIP. 198407222008012005	NIP. 198810052019031010
Penguji I	**Penguji II**
Bayu Prasodjo, M.Pd	Muhammad Irfan Izudin, S.Si., M.Pd
NIP. 199507282024061001	NIP. 199411262024061002

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dyoty Auliya Vilda Ghasya, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199207192019032024

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI EFEK RUMAH KACA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 28 PONTIANAK KOTA

Tanggung Jawab Yuridis

CLAUDIA DWI NINGTYAS
NIM F1081221033

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dian Miranda, S.Psi., M.A	Rio Pranata, S.Pd., M.Pd
NIP. 198407222008012005	NIP. 198810052019031010

Disahkan oleh
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Prof. Dr. H .Ahmad Yani T. M.Pd
NIP. 196604011991021001

Lulus ujian: 30 Januari 2026

Dipindai dengan CamScanner

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Claudia Dwi Ningtyas

NIM : F1081221033

Jurusan/Prodi : Pendidikan Dasar/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Pontianak, 24 Januari 2026

Yang membuat pernyataan

Claudia Dwi Ningtyas

NIM F1081221033

ABSTRAK

Ningtyas, C. D. 2026. Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Efek Rumah Kaca Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Pembimbing (1) Dian Miranda, S.Psi., M.A dan pembimbing (2) Rio Pranata, S.Pd., M.Pd.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi yang valid untuk mata pelajaran IPAS materi "Efek Rumah Kaca" pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pendekatan yang diterapkan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap pengembangan saja. Pengembangan media ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami oleh peserta didik. Analisis data mencakup deskripsi kualitatif dari wawancara, masukan validator, dan saran produk, serta data kuantitatif dari analisis kebutuhan, angket validasi ahli, serta angket respon guru dan siswa. Hasil analisis menunjukkan validitas aspek materi mencapai rata-rata 87,5% (kategori sangat valid) dan aspek media 90% (kategori sangat valid). Haasil tersebut diperkuat oleh hasil respon guru sebesar 94% (kategori sangat baik) dan respon siswa 89,65% (kategori sangat baik). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa video animasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran layak digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, dan Efek Rumah Kaca

MOTTO

"Pencobaan-pencobaan yang kamu alami ialah pencobaan biasa, yang tidak melebihi kekuatan manusia. Sebab Allah setia dan karena itu Ia tidak akan membiarkan kamu dicobai melampaui kekuatanmu"

(1 Korintus 10:13)

"Karena masa depan sesungguhnya ada, dan harapanmu tidak akan hilang"

(Amsal 23:18)

PERSEMBAHAN

Puji Tuhan akhirnya peneliti sudah sampai pada tahap ini. Tiada lembar yang paling inti dalam laporan ini kecuali lembar pengesahan. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kepada Tuhan Yesus Kristus, puji dan syukur atas segala berkat dan karunia yang diberikan. Taburan cinta dan kasih sayang yang Tuhan beri telah memberikan penulis kekuatan, dan membekali penulis dengan ilmu. Terimakasih atas kemudahan yang telah Engkau berikan sampai akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kepada kedua orang tua penulis, Ibu E. Widiastuti dan Bapak Yakobus Roma. Terima kasih sudah berusaha menjadi orang tua yang sangat luar biasa hebatnya. Terima kasih untuk segala dukungan yang diberikan, untuk doa yang tiada hentinya, untuk cinta yang begitu besar, untuk segala pengorbanan yang tiada batas hingga saat ini. Terima kasih sudah mengantarkan penulis sampai mendapatkan gelar sarjana. Hidup lebih lama yaa Ibu dan Bapak, sampai nanti penulis akan sukses.
3. Kepada abang, Benediktus Eko Yulfyanto. Terima kasih sudah mengajarkan penulis agar dapat tumbuh menjadi perempuan yang mandiri dan tangguh. Walaupun hubungan kita sedikit tidak baik tapi abang harus tau bahwa adiknya ini sangat menyayangi dan bangga terhadap setiap proses hidupnya.

4. Kepada kedua adik penulis, Tri Fina dan Christian Ravaldo. Terima kasih sudah menjadi adik yang baik dan menjadi penghibur disaat penulis sedang *struggle* dengan skripsi ini. Semoga kakak dapat menjadi contoh yang baik untuk kalian.
5. Kepada Sipangot Naarga Hutabarat, terima kasih telah ikut serta dalam perjalanan panjang penulis menyusun skripsi ini. Terima kasih telah berkontribusi dengan tenaga, waktu, dukungan, hiburan saat penulis sedih, mendengarkan keluh kesah, serta memotivasi agar penulis tidak menyerah hingga skripsi ini selesai. Semoga dari kebaikannya ini Tuhan selalu memberikan kemudahan dalam hidupnya untuk mencapai semua cita-citanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yesus Kristus karena atas kasih dan anugerah-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Efek Rumah Kaca Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota".

Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Ahmad Yani T., M. Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Ibu Prof. Dr. Hairida, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Dyoty Aulia Vilda Ghasya, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Dian Miranda, S. Psi., M.A., selaku dosen pembimbing pertama saya yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukkan yang sangat bermanfaat dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak Rio Pranata, S. Pd., M. Pd, selaku dosen pembimbing kedua saya yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukkan yang sangat bermanfaat dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Bayu Prasodjo, M. Pd selaku penguji pertama yang telah memberikan masukkan serta arahan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Muhammad Irfan Izudin, S.Si.,M.Pd selaku penguji kedua yang telah memberikan masukkan serta arahan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Dasar dan staf Akademik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak.
9. Ibu Eka Milasari Gusmin, S. Pd selaku kepala sekolah Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota yang telah memberikan izin untuk melaksanakan pra-riset dan penelitian.
10. Ibu Anggi Maulidya, S. Pd selaku wali kelas IVB Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota yang telah bersedia membantu dalam melaksanakan penelitian.
11. Orang tua saya tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan serta semangat sehingga menjadi satu alasan saya untuk kuat dalam menjalani perkuliahan.
12. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2022 yang telah memberikan dorongan dan motivasi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Sekolah Dasar.

Pontianak, 2026

Claudia Dwi Ningtyas

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iv**
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
MOTTO ..... **vii**
PERSEMBAHAN ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1
B. Permasalahan dan Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan 7
F. Terminologi 8

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR **11**

A. Kajian Teori 11
    1. Media Pembelajaran 11
        a. Pengertian Media Pembelajaran 11
        b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 12
    2. Media Pembelajaran Video Animasi 13
        a. Pengertian Media Pembelajaran Video Animasi 13
        b. Manfaat Video Animasi 15
        c. Kelebihan Media Pembelajaran Video Animasi 16
        d. Kriteria Media Pembelajaran Video Animasi 17
    3. Materi Efek Rumah Kaca 18
B. Validitas Media Video Animasi 23
    1. Validitas Media 23
    2. Validitas Materi 25
C. Penelitian Relevan 27
D. Kerangka Berpikir 30

BAB III METODE PENELITIAN 38

A. Pendekatan dan Metode Pengembangan 38
B. Prosedur Pengembangan 39
    1. *Analysis* (Analisis) 40
    2. *Design* (Perancangan) 42
    3. *Devolepment* (Pengembangan) 44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 52

A. Hasil Penelitian 52
    1. Analysis (Analisis) 52
    2. Design (Rancangan) 58
    3. Devolepment (Pengembangan) 68
B. Pembahasan 80
    1. Tahap Analisis Media Video Animasi 80
    2. Tahap Desain Media Video Animasi 82
    3. Tahap Pengembangan Media Video Animasi 82
    4. Tingkat Respon Media Video Animasi 86

BAB V PENUTUP 89

A. Kesimpulan 89
B. Saran 90

DAFTAR PUSTAKA 91

LAMPIRAN 101

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 *Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran* 18
Tabel 2.2 *Aspek Indikator Instrument Validasi Media*..... 24
Tabel 2.3 *Aspek Indikator Instrument Validasi Materi* 26
Tabel 3.1 *Kisi-Kisi Wawancara Guru* 41
Tabel 3.2 *Kisi-Kisi Angket Ahli Media*..... 45
Tabel 3.3 *Kisi-Kisi Angket Ahli Materi* 46
Tabel 3.4 *Skala Likert* 47
Tabel 3.5 Kriteria Validitas Pembelajaran 47
Tabel 3.6 *Kisi-Kisi Angket Respon Guru* 48
Tabel 3.7*Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik*..... 50
Tabel 3.8 *Kriteria Penerimaan dan Respon*..... 51
Tabel 4.1 *Hasil Wawancara* 53
Tabel 4.2 *Hasil Analisis Kurikulum di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota* 56
Tabel 4.3 *Tampilan Story Board Produk Video Animasi*..... 60
Tabel 4.4 *Tampilan Produk Video Animasi* 62
Tabel 4.5 *Hasil Validasi Ahli Materi* 70
Tabel 4.6 *Hasil Validasi Ahli Media* 72
Tabel 4.7 *Catatan Revisi Produk*..... 74
Tabel 4.8 *Hasil Revisi Produk Video Animasi* 72
Tabel 4.9 *Hasil Respon Guru* 77
Tabel 4.10 *Hasil Respon Peserta Didik* 78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing 101
Lampiran 2 Surat Izin Riset 102
Lampiran 3 Surat Tugas 103
Lampiran 4 Surat Balasan Telah Melakukan Penelitian 104
Lampiran 5 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi dan Media 105
Lampiran 6 Dokumentasi Pra-Riset 107
Lampiran 7 Hasil Wawancara Pra-Riset 108
Lampiran 8 Dokumentasi Riset 110
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi 111
Lampiran 10 Data Hasil Validasi Ahli Materi 127
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media 128
Lampiran 12 Data Hasil Validasi Ahli Media 140
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Guru 142
Lampiran 14 Data Hasil Angket Respon Guru 145
Lampiran 15 Sampel Hasil Respon Peserta Didik 147
Lampiran 16 Data Hasil Respon Peserta Didik 148
Lampiran 17 Produk Akhir Video Animasi Yang Dikembangkan 150

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Efek Rumah Kaca 19
Gambar 2.2 Proses Efek Rumah Kaca..... 19
Gambar 2.3 Penyebab Efek Rumah Kaca 20
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir 30
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE 39
Gambar 3.2 Logo Aplikasi *Canva* 43
Gambar 3.3 Logo Aplikasi *CapCut* 43
Gambar 4.1 Pembuatan Video Melalui Aplikasi Canva 66
Gambar 4.2 Penyempurnaan Media Melalui Aplikasi Capcut 67

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan efisiensi aktivitas operasional di lembaga pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar, penggunaan teknologi dapat mempermudah penyampaian materi pelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif bagi siswa (Simanjuntak et al., 2020). Perkembangan teknologi yang sangat cepat menuntut para pengajar di sekolah untuk menguasai penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran agar dapat mengikuti perubahan dalam sistem Pendidikan (Mutia et al., 2023).

Media pembelajaran berperan penting dalam menunjang efektivitas strategi pembelajaran dan keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran (Novia et al., 2024; Saumarachmati & Irawati, 2024). Terlebih dalam kurikulum merdeka belajar ini guru lebih di tuntut kreatif dalam membuat atau merancang proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan sesuai yang di tentukan (Hehakaya & Pollatu, 2022). Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat dan mengurangi kebosanan siswa selama proses belajar mengajar (Winarni & Astuti, 2024). Penguasaan guru dalam teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif, serta ketertarikan siswa terhadap pembelajaran,

berkorelasi positif dengan kemampuan kognitif, karena media yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa (Fransiska et al., 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif oleh guru dapat mempermudah siswa dalam memahami materi (Ani Daniyati et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah video animasi, yang menyajikan materi secara audio dan juga visual (Sea et al., 2022; Tiwi & Mellisa, 2023). Video pembelajaran membantu guru menjelaskan materi, memotivasi, dan menginspirasi siswa (Windrayanti & Astawan, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran, seperti video animasi, dirancang untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang kompleks, terutama dalam pembelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan pemahaman teoritis dan aplikatif siswa terhadap perubahan dan permasalahan lingkungan (Arista et al., 2024). Sesuai dengan Permendiknas RI No. 27 Tahun 2006, tujuan pembelajaran IPAS di SD/MI mencakup pengembangan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS yang bermanfaat dan aplikatif, menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran akan hubungan saling mempengaruhi antara IPAS, lingkungan, teknologi, dan masyarakat (Laili et al., 2024). Selain itu, pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan keterampilan proses penyelidikan alam, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan,

meningkatkan kesadaran untuk memelihara dan melestarikan lingkungan, serta menghargai alam sebagai ciptaan Tuhan (Pratama & Hasanah, 2024).

Pembelajaran IPAS yang ideal menggabungkan teori dan praktik untuk meningkatkan kemampuan proses siswa (Handayani et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran IPAS yang membekali siswa dengan pengetahuan IPTEK, kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis, kemampuan berargumen, serta kemampuan berpikir luas dalam memecahkan masalah kehidupan nyata (Jundu et al., 2020). Penggunaan media dalam pembelajaran IPAS menjadi penting untuk membantu memperjelas konsep dan pemahaman IPAS bagi siswa sekolah dasar (Arief, 2021).

Berdasarkan wawancara awal peneliti bersama guru kelas pada tanggal 13 maret 2025 di SDN 28 Pontianak Kota khususnya kelas IVB diketahui bahwa jumlah keseluruhan siswa sebanyak 28 orang. Ditemukan bahwa pembelajaran yang disampaikan sebenarnya masih sukar diterima peserta didik pada pelajaran IPAS materi efek rumah kaca, karena perubahan Capaian Pembelajaran pada kurikulum merdeka saat ini. Peserta didik biasanya kurang tertarik apabila seorang guru mengajar hanya melalui buku pembelajaran terlebih pada materi pembelajaran yang sulit. Diketahui juga masih kurangnya penggunaan media pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dan menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar karena tidak semua materi dapat disampaikan

guru secara langsung, terutama akibat keterbatasan ruang, waktu, dan indera manusia (Rahmi & Samsudi, 2020; Zahwa & Syafi'i, 2022).

Guru diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efisien, dan efektif guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat menunjang pembelajaran adalah video. Media video memiliki manfaat dalam pendidikan karena dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan memungkinkan mereka untuk menyimak sekaligus melihat (Nurhikmah dan Haling, 2020).

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memiliki tingkat keberhasilan yang lebih tinggi karena dapat merangsang dua indera manusia secara bersamaan, yaitu pengelihatan dan pendengaran, serta didukung oleh kemajuan teknologi dan informasi. Hal tersebut didukung oleh beberapa penelitian terdahulu, salah satunya adalah penelitian (Isti et al., 2022) yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" Validitas media pembelajaran 86,5% dan dikategorikan sangat layak. Sementara itu, efektivitas media video animasi dinilai berdasarkan hasil post-test, dengan persentase 84,61% dan 80,76%, maka media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangatlah membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah (Prasetya et al., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Efek Rumah Kaca Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota. Dengan pengembangan Media Video Pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi permasalah yang sedang dihadapi terutama dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan memberikan motivasi tinggi kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

B. Permasalahan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana mengembangkan media video animasi pada materi efek rumah kaca kelas IV Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota?".

Permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan ke dalam sub masalah, yaitu:

1. Bagaimana hasil analisis media video animasi pada materi efek rumah kaca kelas IV Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota?
2. Bagaimana hasil desain media video animasi pada materi efek rumah kaca kelas IV Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota?
3. Bagaimana hasil pengembangan media video animasi pada materi efek rumah kaca kelas IV Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota?
4. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi pada materi efek rumah kaca kelas IV Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian berdasarkan permasalahan diatas yaitu menghasilkan produk video pembelajaran yang dikembangkan dari video animasi yang layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran pada materi efek rumah kaca di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 28 Pontianak Kota. Adapun tujuan khusus pada penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media video animasi pada materi efek rumah kaca untuk siswa kelas IV SD Negeri 28 Pontianak Kota.
2. Untuk mendeskripsikan tahap desain media video animasi pada materi efek rumah kaca untuk siswa kelas IV SD Negeri 28 Pontianak Kota.
3. Untuk mengembangkan media video animasi pada materi efek rumah kaca untuk siswa kelas IV SD Negeri 28 Pontianak Kota.
4. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media video animasi yang dikembangkan pada materi efek rumah kaca untuk siswa kelas IV SD Negeri 28 Pontianak Kota.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

a. Manfaat bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu dapat menambah pengalaman peneliti dalam berinovasi mengenai pembuatan media pembelajaran video animasi efek rumah kaca.

b. Manfaat bagi Guru

Media video animasi ini dapat menginsipirasi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam menyampaikan materi efek rumah kaca.

c. Manfaat bagi Peserta Didik

Pengembaangan media video animasi dapat memotivasi peserta didik agar semakin semangat dalam belajar, serta dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran.

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian pengembangan media video animasi pada materi efek rumah kaca kelas IV SD Negeri 28 Pontianak Kota adalah sebagai berikut:

a. Pengembangan video animasi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang sulit yaitu efek rumah kaca.
b. Pengembangan video animasi yang menarik secara visual dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.
c. Pengembangan media video animasi dapat membuat peserta didik melek teknologi.
d. Sekolah memilki fasilitas yang menunjang untuk memproyeksikan media pembelajaran tersebut saat pembelajaran berlangsung.

2. Batasan Pengembangan

   a. Video animasi hanya terfokus pada materi pelajaran IPAS Kelas IV Bab 4 “Iklim dan Perubahannya” materi Efek Rumah Kaca.

   b. Subjek penelitian terbatas pada peserta didik kelas IVB SD Negeri 28 Pontianak Kota karena keterbatasan waktu dan lingkup penelitian.

   c. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, namun hanya sampai tahap ketiga (*development*) karena keterbatasan waktu dan biaya.

F. Terminologi

Istilah-istilah yang harus diperhatikan sebagai dasar pemahaman terhadap penelitian yang akan dilaksanakan yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan dapat diartikan sebagai proses menciptakan sesuatu yang baru atau memperbaiki sesuatu yang sudah ada. Pada penelitian ini, pengembangan dimaknai sebagai pembuatan produk media pembelajaran berupa video animasi. Proses perancangan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dilakukan dengan tiga tahapan yaitu, *analysis, design*, dan *devolepment.*

2. Media Video Animasi

Media video animasi adalah sebuah bentuk sarana atau alat media pembelajaran berupa video yang berisikan gambar atau animasi yang bergerak untuk menyampaikan informasi tentang materi

pembelajaran. Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis video animasi yang akan dibuat berfokus pada materi efek rumah kaca pada kelas IV SD. Tujuan dari media ini untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang sulit. Video animasi sebagai media bantu dapat lebih menyenangkan dan lebih jelas dalam memberikan sebuah informasi dalam pembelajaran.

3. Materi Efek Rumah Kaca

Materi efek rumah kaca merupakan materi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada kurikulum merdeka. Materi ini terdapat pada bab 4 Iklim dan Perubahannya. Dalam penelitian ini peneliti fokus pada materi efek rumah kaca kelas IV SD. Materi yang akan dibahas yaitu pengertian efek rumah kaca, dampak efek rumah kaca, dan cara mengatasinya.