

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI
BERORIENTASI BUDAYA PONTIANAK PADA
MATERI DAERAH KU KEBANGGAANKU
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 33
PONTIANAK BARAT**

SKRIPSI

**OLEH
SUMIATI ASLI
F1081211066**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI
BERORIENTASI BUDAYA PONTIANAK PADA
MATERI DAERAH KU KEBANGGAANKU
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 33
PONTIANAK BARAT**

SKRIPSI

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

**OLEH
SUMIATI ASLI
F1081211066**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI
BERORIENTASI BUDAYA PONTIANAK PADA
MATERI DAERAH KU KEBANGGAANKU
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 33
PONTIANAK BARAT**

SKRIPSI

**SUMIATI ASLI
F1081211066**

Disetujui Oleh

Penguji 1


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

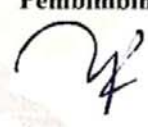
Penguji 2


**Dr. Ricka Tesi Muskania, M.Pd
NIP.198802042024062001**

Pembimbing I


**Prof. Dr. Hairida, M.Pd
NIP.196611061991012001**

Pembimbing II


**Dra. Asmayani Salimi, M.Si
NIP.196206181988032001**

**Mengetahui Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**


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

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI
BERORIENTASI BUDAYA PONTIANAK PADA
MATERI DAERAH KU KEBANGGAANKU
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 33
PONTIANAK BARAT**

Penanggung Jawab

SUMIATI ASLI
F1081211066

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Prof. Dr. Hairida, M.Pd
NIP.196611061991012001

Pembimbing II


Dra. Asmayani Salimi, M.Si
NIP.196206181988032001

Disahkan,


Dekan FKIP UNTAN

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

Lulus Tanggal : 21 Maret 2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sumiati Asli

NIM : F1081211066

Jurusan/Prodi : Pendidikan Dasar/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

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

Pontianak, 20 Februari 2025
Yang Membuat Pernyataan



Sumiati Asli
NIM. F1081211066

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak pada materi daerahku kebanggaanku kelas V SDN 33 Pontianak Barat yang layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada kurikulum merdeka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and development (R&D)* dengan mengadaptasi model *ADDIE*. Subjek penelitian ini adalah media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak yang diujicobakan pada 20 peserta didik kelas V SD Negeri 33 Pontianak Barat dan 2 orang guru. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah pengukuran dan wawancara. Alat pengukuran data berupa angket respon dan pedoman wawancara. Hasil penelitian dan pengembangan mendapatkan penilaian validitas menurut validator ahli materi pada aspek isi, penyajian, dan bahasa memperoleh nilai persentase 99% dengan kriteria “Sangat Valid”, validator ahli media pada aspek isi, visual dan audio memperoleh nilai persentase 97% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan validator ahli bahasa pada aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan kaidah bahasa dan kesesuaian dengan perkembangan peserta didik memperoleh nilai persentase 91%. Hasil ini didukung berdasarkan respon guru memperoleh nilai persentase 95% dengan kriteria “Sangat Terbaca” dan respon dari peserta didik memperoleh nilai persentase 84,47% yang merupakan kriteria “Sangat Terbaca”. Dengan demikian disimpulkan bahwa media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Audio Visual Animasi, Budaya Daerah Pontianak, Sekolah Dasar

MOTTO

- be kind, be humble, be love -

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.
Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat
(siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”
(Q.S. Al-Baqarah : 286)*

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama
kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan),
tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). dan hanya kepada Tuhanmulah
engkau berharap.”
(Q.S. Al-Insyirah, 94 : 5-8)*

*“Jika seseorang mengalami kesulitan, dia harus percaya hal-hal baik
akan segera datang”
(Ko Gyeom – Melo Movie)*

PERSEMBAHAN



Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada saya beserta keluarga dan saudara lainnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat.

Karya ini saya persembahkan sebagai tanda bukti sayang dan cinta yang tiada terhingga kepada kedua orang tua saya tercinta, Ayahanda Asli Tajri dan teristimewa Ibunda Nursiah Aini yang selalu mendoakan untuk kebaikan anak-anaknya, selalu memberikan kasih sayang, cinta, dukungan, dan motivasi sepenuh hati. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang mendukung anaknya untuk menggapai cita-cita.

Karya ini juga saya persembahkan kepada adik-adik saya Liana dan Naldi Pirmansah serta seluruh keluarga tercinta yang selalu menjadi penyemangat terbaik dan memberikan dukungan baik moril maupun material. Terima kasih juga kepada sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah membantu saya dan memberi semangat serta dukungan. Tak lupa dipersembahkan kepada diri saya sendiri, terima kasih telah bertahan sejauh ini dan tidak pernah berhenti berusaha dan berdo'a untuk menyelesaikan skripsi ini. Saya bangga pada diri sendiri, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Terakhir, saya persembahkan skripsi ini untuk yang selalu bertanya

“Kapan Skripsimu Selesai?”

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran *Allah Subhanahu Wata'ala*, yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Animasi Berorientasi Budaya Daerah Pontianak pada Materi Daerahku Kebanggaanku Kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Barat”.

Penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih terutama kepada Bapak Asli dan Ibu Nursiah selaku kedua orang tua peneliti serta keluarga yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, dan dukungan materi maupun non materil. Selanjutnya peneliti juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan administrasi yang diperlukan.
2. Prof. Dr. Hairida, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan administrasi yang diperlukan dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan dukungan yang sangat berharga.
3. Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu

Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan administrasi yang diperlukan.

4. Dra. Asmayani Salimi, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan dukungan yang sangat berharga.
5. Rio Pranata, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti selama melakukan pemilihan mata kuliah, proses pengajuan judul, serta keperluan lainnya selama perkuliahan berlangsung. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama peneliti menjalani proses perkuliahan.
6. Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan pelayanan administrasi akademik selama perkuliahan.
7. Kepala Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Barat, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan pra-riset dan juga riset.
8. Liana dan Naldi kedua saudara peneliti yang selalu memberikan dukungan dan semangat. Terima kasih selalu memberikan canda tawa dikala saya sedang stres.
9. Teman saya Kak Elisa, Eliska, dan teman-teman di kontrakan 41 serta teman-teman SMP dan SMA yang sampai saat masih membersamai saya. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, membersamai serta membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 SI Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dan motivasi.

11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan selama proses penelitian ini.

Peneliti telah berusaha semaksimal dan sebaik mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, meski banyak hambatan yang dihadapi. Jika dalam skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan baik dari segi penulisan maupun isinya, peneliti mohon maaf dan mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini.

Pontianak, 23 April 2025

SUMIATI ASLI
F1081211066

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	9
F. Asumsi Penelitian dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
G. Terminologi (Peristilahan).....	11
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Media Audio Visual	25
3. Media Animasi.....	30
4. Budaya Daerah	35
5. Warisan Budaya Benda Daerah Pontianak	37
6. Warisan Budaya Tak Benda Daerah Pontianak	43
7. Materi Daerahku Kebanggaanku	50
8. Uji Validitas	51
9. Uji Keterbacaan	55

10. Penelitian yang Relevan.....	56
B. Kerangka Berpikir.....	59
BAB III METODE PENELITIAN	62
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	62
B. Subjek Penelitian.....	62
C. Pendekatan dan Metode Pengembangan	63
D. Prosedur Pengembangan	65
E. Jenis Data dan Sumber Data.....	75
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	77
G. Teknik Analisis Data	79
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	83
A. Hasil Penelitian	83
1. <i>Analysis</i> (analisis).....	83
2. <i>Design</i> (rancangan).....	89
3. <i>Development</i> (pengembangan)	97
4. <i>Implementation</i> (implementasi).....	116
B. Pembahasan.....	127
1. Tingkat Validitas Media Audio Visual Animasi Berorientasi Budaya Daerah Pontianak pada Materi Daerahku Kebanggaanku Dilihat dari Aspek Materi, Media, dan Bahasa	128
2. Tingkat Keterbacaan Media Audio Visual Animasi Berorientasi Budaya Daerah Pontianak pada Materi Daerahku Kebanggaanku Dilihat dari Respon Guru dan Peserta Didik.....	131
C. Keterbatasan Penelitian	134
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	136
A. Kesimpulan.....	136
B. Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA.....	139
LAMPIRAN.....	147
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	223

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Penetapan Skor Skala Likert.....	80
Tabel 3. 2	Kategori Persentase Kriteria Kevalidan Produk	81
Tabel 3. 3	Kategori Persentase Kriteria Respon Guru dan Peserta Didik	82
Tabel 4. 1	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	87
Tabel 4. 2	Jadwal Penelitian Validasi Produk oleh Ahli	98
Tabel 4. 3	Data Hasil Validasi oleh Ahli Materi	99
Tabel 4. 4	Data Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	100
Tabel 4. 5	Data Hasil Validasi Ahli Media	102
Tabel 4. 6	Data Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	103
Tabel 4. 7	Data Hasil Validasi Ahli Bahasa	105
Tabel 4. 8	Data Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa	106
Tabel 4. 9	Revisi Produk Validator Ahli Materi	110
Tabel 4. 10	Revisi Produk Validator Ahli Media.....	112
Tabel 4. 11	Revisi Produk Validator Ahli Bahasa.....	114
Tabel 4. 12	Data Hasil Analisis Respon Produk oleh Guru.....	117
Tabel 4. 13	Data Hasil Rekapitulasi Analisis Respon Produk oleh Guru.....	117
Tabel 4. 14	Revisi Produk oleh Guru	119
Tabel 4. 15	Data Hasil Analisis Respon Produk oleh Peserta Didik	124
Tabel 4. 16	Revisi Produk Respon Tertulis Peserta Didik.....	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Masjid Jami' Sultan Syarif Abdurrahman	39
Gambar 2. 2 Rumah Radangk.....	40
Gambar 2. 3 Kain Tenun Corak Insang	41
Gambar 2. 4 Kain Kalengkang Pontianak	42
Gambar 2. 5 Tari Jepin Massal HUT Pontianak	45
Gambar 2. 6 Tradisi Robo-robo	46
Gambar 2. 7 Tradisi Saprahan	48
Gambar 2. 8 Tradisi Tatung	50
Gambar 2. 9 Kerangka Berpikir	61
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE ..	64
Gambar 4. 1 Logo Aplikasi Canva	92
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Aplikasi Canva.....	93
Gambar 4. 3 Tampilan Buat Desain pada Aplikasi Canva.....	93
Gambar 4. 4 Tampilan Memilih Ukuran Desain Aplikasi Canva	94
Gambar 4. 5 Tampilan Element pada Aplikasi Canva.....	94
Gambar 4. 6 Tampilan Desain Awal Video Animasi	95
Gambar 4. 7 Tampilan Isi Video Animasi.....	95
Gambar 4. 8 Tampilan Menambahkan Audio dalam Aplikasi Canva	96
Gambar 4. 9 Tampilan Menambahkan Backsound Musik.....	96
Gambar 4. 10 Diagram Hasil Uji Kelayakan Setiap Ahli.....	108
Gambar 4. 11 Diagram Hasil Uji Respon Keterbacaan Produk.....	127

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi	147
Lampiran 2. Surat Pra-Riset	148
Lampiran 3. Surat Balasan Pra-Riset.....	149
Lampiran 4. Hasil Wawancara Bersama Guru Kelas V A.....	150
Lampiran 5. Dokumentasi Pelaksanaan Pra-Riset.....	152
Lampiran 6. Storyboard Pengembangan Media Audio Visual Animasi	153
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi 1	156
Lampiran 8. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi 2	157
Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Ahli Media 1	158
Lampiran 10. Surat Permohonan Validasi Ahli Media 2.....	159
Lampiran 11. Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa 1	160
Lampiran 12. Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa 2	161
Lampiran 13. Surat Permohonan Uji Keterbacaan Guru 1	162
Lampiran 14. Surat Permohonan Uji Keterbacaan Guru 2	163
Lampiran 15. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi 1.....	164
Lampiran 16. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	168
Lampiran 17. Lembar Hasil Validasi Ahli Media 1	171
Lampiran 18. Lembar Hasil Validasi Ahli Media 2	175
Lampiran 19. Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa 1	179
Lampiran 20. Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa 2.....	183
Lampiran 21. Lembar Hasil Respon Guru 1	187
Lampiran 22. Lembar Hasil Respon Guru 2	191
Lampiran 23. Surat Izin Riset.....	195
Lampiran 24. Surat Tugas dan Uji Coba Produk.....	196
Lampiran 25. Surat Balasan Izin Penelitian	197
Lampiran 26. Dokumentasi Kegiatan Uji Respon Produk.....	198
Lampiran 27. Sampel Hasil Respon Peserta Didik.....	199
Lampiran 28. Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik	214
Lampiran 29. Rekapitulasi Hasil Respon Guru.....	216
Lampiran 30. Produk Video Animasi Berorientasi Budaya Daerah Pontianak	217

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemerintah Indonesia selalu berupaya memberikan inovasi pada sistem pendidikan. Salah satu upaya pemerintah adalah pengembangan kurikulum di sekolah. Kurikulum menjadi pedoman bagi kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia memperkenalkan kurikulum baru yakni kurikulum merdeka belajar, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan.

Kurikulum merdeka menuntut guru dan peserta didik terbuka dalam penggunaan teknologi serta memberikan kebebasan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran yang tidak hanya terpaku pada buku teks. Kurikulum Merdeka dengan mengangkat tema “Merdeka Belajar” berarti memberikan keleluasaan ke sekolah, guru dan peserta didik untuk bebas berinovasi, belajar mandiri dan kreatif dalam proses pembelajaran yang dimulai dari guru sebagai penggerak (Nafi’ah dkk, 2023). Kurikulum merdeka dirancang untuk memberikan kebebasan kepada guru dalam menciptakan ruang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks lokal peserta didik (Fahlevi, 2022).

Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada pendidik untuk berinovasi dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Salah satu inovasi pembelajaran dalam

kurikulum merdeka adalah penggunaan alat/media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan media pembelajaran yang bervariasi karena secara tidak langsung mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Ghasya, 2022). Media pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan kreatif dapat merangsang keingintahuan peserta didik, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik (Magdalena dkk., 2021).

Salah satu karakteristik pembelajaran kurikulum merdeka yaitu pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik dengan melakukan penyesuaian terhadap konteks dan muatan lokal (Nafi'ah dkk., 2023). Guna meningkatkan kemampuan dan pengalaman peserta didik yang disesuaikan dengan daerah tempat tinggal peserta didik, maka pembelajaran dengan kurikulum merdeka dapat diintegrasikan dengan menerapkan media pembelajaran berorientasi nilai-nilai kearifan lokal peserta didik.

Kearifan lokal adalah segala bentuk kegiatan yang memiliki khas tertentu dan dimiliki setiap daerah. Kearifan lokal adalah gagasan, kebiasaan, kegiatan sehari-hari, budaya, geografi, pengetahuan dasar, dan keunggulan lokal yang berkembang dalam suatu masyarakat setempat dalam menjaga keseimbangan alam (Hairida & Setyaningrum, 2020). Kearifan lokal suatu daerah penting untuk dilestarikan agar nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat dipelajari dan dipahami oleh generasi muda (Hairida dkk., 2019). Menanamkan kebudayaan lokal kepada peserta didik dalam proses

pembelajaran akan menumbuhkan sikap hormat terhadap budaya lokal, membangkitkan kepedulian dan kesadaran terhadap isu-isu global dan memberikan dampak positif terhadap pembangunan manusia Indonesia (Hartono dkk., 2021). Selain itu, media pembelajaran dengan memadukan budaya daerah akan menghasilkan peserta didik yang memiliki nilai-nilai toleransi dalam kehidupan sehari-harinya (Muskania dkk., 2020). Akan tetapi, materi pembelajaran yang disajikan guru cenderung menampilkan secara keseluruhan kebudayaan dan kearifan daerah secara nasional, sedangkan kebudayaan daerahnya sendiri belum tentu sudah dikenal oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V di beberapa sekolah yang ada di Pontianak, salah satunya SDN 33 Pontianak Barat pada 1 Agustus 2024, diperoleh informasi bahwa media audio visual animasi yang digunakan guru belum dikembangkan sendiri, hanya menggunakan media audio visual animasi yang tersedia. Media audio visual animasi yang digunakan oleh guru juga belum mengintegrasikan kebudayaan daerah peserta didik. Menurut guru, penggunaan media audio visual animasi dengan menampilkan tontonan yang menarik akan mendorong minat dan memperbaiki hasil belajar mereka. Selanjutnya, media audio visual animasi dengan mengintegrasikan budaya daerah peserta didik dapat membantu mereka mengenal lebih banyak budaya daerah di sekitar mereka. Hal ini sejalan dengan kurikulum merdeka yang di dalamnya terdapat dimensi profil pelajar Pancasila yang berhubungan dengan budaya lokal yaitu berkebhinekaan global dengan tujuan mendorong peserta didik untuk

mempertahankan identitas, lokalitas, dan budaya luhurnya, serta tetap terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain (Kemendikbud, 2024).

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan awal terhadap media pembelajaran audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak, tentang materi kebudayaan daerah yang diberikan kepada peserta didik kelas V A SDN 33 Pontianak Barat, juga ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik belum pernah menggunakan media audio visual animasi yang mengintegrasikan budaya daerah lingkungan sekitar mereka sebagai media pembelajaran sebelumnya. Hasil angket juga menunjukkan 81,32% peserta didik senang jika belajar menggunakan media audio visual animasi dan sangat tertarik untuk mencoba belajar menggunakan media tersebut. Penggunaan media audio visual animasi sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk mendorong minat dan pemahaman peserta didik dalam belajar.

Media audio visual animasi merupakan media yang di dalamnya terdapat rangkaian gambar, menghasilkan gerakan, dan suara yang seolah-olah hidup dan nyata serta mengandung pesan pembelajaran. Media pembelajaran seperti video akan meningkatkan hasil belajar dan semangat peserta didik untuk belajar (Badariah dkk., 2019). Oleh karena itu, media audio visual animasi akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif usia sekolah dasar yang berusia 7 – 12 berada pada masa operasional konkret dan operasional formal. Anak-anak pada tahap ini sudah dapat memfungsikan akalinya untuk berpikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata. Akan tetapi, kekurangan dari

pada fase ini adalah ketika anak dihadapkan dengan permasalahan yang bersifat abstrak (secara verbal) tanpa adanya objek nyata, maka ia akan mengalami kesulitan bahkan tidak mampu untuk menyelesaikannya dengan baik (Bujuri, 2018). Adanya media audio visual animasi mampu memvisualisasikan konsep abstrak dengan cara yang lebih jelas sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Melati dkk., 2023). Media audio visual yang disajikan dalam bentuk animasi, gambar, dan suara juga dapat meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik (Saragih dkk., 2015). Selain itu, media video animasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti proses belajar mengajar (Sae & Radia, 2023).

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, perlu dikembangkan media audio visual berbasis animasi yang disesuaikan dengan isi materi dan karakteristik peserta didik. Media audio visual animasi dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar serta menjadi alternatif guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Keunggulan media audio visual animasi dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena media animasi dapat mengembangkan ide-ide peserta didik untuk menanggapi serta menyelesaikan permasalahan bermakna dan berkualitas (Wahyuni dkk., 2018). Sehingga media audio visual animasi dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas sehingga cocok diterapkan pada pokok bahasan Daerahku Kebanggaanku.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lukman, dkk (2019) menyatakan bahwa media audio visual animasi yang dikembangkan sangat menarik dan praktis untuk digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, persamaannya terletak pada produk yang dikembangkan yaitu media audio visual animasi yang mengintegrasikan kearifan lokal. Perbedaannya pada model pengembangan yang digunakan yaitu dalam penelitian ini menggunakan model DDD-E. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan model ADDIE. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Kasmini (2023) menyatakan bahwa pengembangan media audio visual animasi memiliki kelayakan yang baik sehingga efektif untuk diterapkan kepada peserta didik. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, persamaannya terletak pada produk yang dikembangkan yaitu media audio visual animasi yang mengintegrasikan kearifan lokal dan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Perbedaannya terletak pada materi pelajaran yang diterapkan. Penelitian yang juga dilakukan oleh Ashar & Supriansyah (2023), menyatakan bahwa media audio visual animasi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, persamaannya terletak pada produk yang dikembangkan yaitu media audio visual animasi dan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Perbedaannya terletak pada materi pelajaran yang diterapkan dan kelas yang digunakan.

Berdasarkan pernyataan yang telah dipaparkan, media audio visual animasi yang dikembangkan belum ada yang berfokus pada pengembangan media audio visual animasi dengan pokok bahasan “Daerahku Kebanggaanku”, serta berorientasi budaya daerah Pontianak Kalimantan Barat di beberapa sekolah di Pontianak salah satunya SDN 33 Pontianak Barat. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi baru dengan mengembangkan media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak pada materi daerahku kebanggaanku di SDN 33 Pontianak Barat dengan tujuan mengembangkan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan mudah dipahami peserta didik. Melalui penelitian ini diharapkan dihasilkan media audio visual animasi yang layak sehingga dapat dimanfaatkan oleh pendidik di SDN 33 Pontianak Barat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, permasalahan umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kelayakan media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak pada materi daerahku kebanggaanku di kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Barat?” untuk lebih jelasnya, permasalahan dalam skripsi ini dirumuskan dalam sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak pada materi daerahku kebanggaanku di kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Barat dilihat dari aspek materi, media, dan bahasa?

2. Bagaimana tingkat keterbacaan media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak pada materi daerahku kebanggaanku di kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Barat dilihat dari respon guru dan peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan skripsi ini berdasarkan permasalahan yang dikemukakan adalah untuk mengembangkan produk media audio visual animasi yang layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran pada materi daerahku kebanggaanku di kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Barat. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengukur tingkat validitas pengembangan media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak pada materi daerahku kebanggaanku di kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Barat yang memiliki tingkat validitas dengan kategori minimal “valid” dilihat dari aspek materi, media, dan bahasa.
2. Mengukur tingkat keterbacaan pengembangan media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak pada materi daerahku kebanggaanku di kelas V Sekolah Dasar Negeri 33 Pontianak Barat yang memiliki tingkat keterbacaan dengan kategori minimal “praktis” dilihat dari respon guru dan peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak pada materi daerahku kebanggaanku kelas V SDN 33 Pontianak Barat diharapkan dapat berguna bagi :

1. Peserta Didik

Pengembangan media audio visual animasi berorientasi budaya daerah melalui gambar animasi yang menarik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik agar tidak bosan dalam belajar.

2. Guru

Pengembangan media audio visual animasi berorientasi budaya daerah diharapkan dapat berguna sebagai alternatif dalam memilih dan menggunakan media yang tepat dan inovatif dan meningkatkan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

3. Sekolah

Pengembangan media audio visual animasi berorientasi budaya daerah diharapkan dapat menjadi rujukan dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan yaitu hasil pengembangan berupa media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa media audio visual animasi berorientasi budaya daerah yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva.
2. Media pembelajaran audio visual animasi berisikan muatan pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku yang berformat MP4.
3. Media pembelajaran audio visual animasi berorientasi budaya daerah di desain dengan berbagai perpaduan gambar animasi dan audio sehingga didapati sebuah video animasi yang menarik.
4. Media audio visual animasi dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yakni dengan menyisipkan budaya daerah seperti warisan dan akulturasi budaya daerah khususnya daerah Pontianak, Kalimantan Barat.

F. Asumsi Penelitian dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian
 - a. Melalui pengembangan media audio visual animasi berorientasi budaya daerah materi daerahku kebanggaanku menjadikan peserta didik lebih senang dan aktif untuk belajar sehingga mereka dapat memahami materi dengan baik serta dapat mengenal budaya daerahnya.
 - b. Melalui pengembangan media audio visual animasi berorientasi budaya daerah guru mampu mengikuti perkembangan teknologi dengan menerapkannya dalam proses pembelajaran.
 - c. Jumlah fasilitas yang ada di sekolah mencukupi kebutuhan yang diperlukan, sehingga guru dapat menggunakan fasilitas yang sediakan dengan baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak pada materi daerahku kebanggaanku adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) namun dalam pelaksanaan penelitian ini hanya menggunakan tiga langkah penerapan penelitian dari total seluruh tahapan.
- b. Media audio visual animasi yang dikembangkan hanya berfokus pada mata pelajaran IPAS, Bab 7 (Daerahku Kebanggaanku) Topik A (Seperti Apakah Budaya Daerahku?).
- c. Menentukan uji kualitas produk yang akan dikembangkan, hanya dilakukan uji validitas dan uji keterbacaan tidak sampai pada uji keefektifan, karena hanya dilakukan pengembangan sebuah produk yang layak untuk digunakan.

G. Terminologi (Peristilahan)

Istilah-istilah yang harus diperhatikan sebagai dasar pemahaman penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu bentuk usaha untuk mengembangkan produk yang telah ada menjadi lebih baik atau menciptakan suatu produk yang baru. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah

pengembangan media pembelajaran yakni media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak berupa materi daerahku kebanggaanku di kelas V SDN 33 Pontianak Barat. Metode pengembangan dalam penelitian pengembangan ini yaitu metode *research and development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) yang dibatasi hanya sampai tiga tahapan penelitian dari total seluruh tahapan.

2. Media Audio Visual Animasi

Media audio visual animasi media yang menampilkan materi pelajaran yang mengeluarkan suara dan animasi untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran IPAS khususnya pada fase C jenjang kelas V dengan materi Bab 7 “Daerahku Kebanggaanku” khususnya pada pokok bahasan topik A “Seperti Apakah Budaya Daerahku?”

3. Budaya Daerah

Budaya daerah merupakan keseluruhan dari pola kehidupan berbentuk nilai, norma, etika, kepercayaan, adat-istiadat, hukum adat, aturan-aturan khusus yang berkembang dan diwariskan di suatu daerah. Budaya daerah dalam penelitian ini adalah memperkenalkan budaya lokal atau warisan budaya daerah peserta didik khususnya daerah Pontianak Kalimantan Barat dalam bentuk media audio visual animasi. Hal ini diharapkan peserta didik dapat mengenal dan mengetahui apa saja budaya daerah yang ada di Kalimantan Barat.

4. Materi Daerahku Kebanggaanku

Materi daerahku kebanggaanku terdapat pada topik A yakni “Seperti Apakah Budaya Daerahku?”. Materi ini merupakan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada bab 7 dalam kurikulum merdeka kelas V.

5. Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran menunjukkan tingkat ketepatan atau kesahihan instrumen atau rancangan suatu produk. Validitas produk yang dikembangkan diperoleh berdasarkan penilaian dari tenaga ahli yang sesuai dengan bidangnya masing-masing, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Produk dikatakan valid jika hasil perolehan angket tenaga ahli berada pada kriteria valid.

6. Respon

Respon dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan tanggapan dari guru dan peserta didik terhadap media audio visual animasi berorientasi budaya daerah Pontianak pada materi daerahku kebanggaanku yang dilihat dari aspek isi, visual, audio, bahasa dan tulisan.