PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS BUDAYA MASYARAKAT PONTIANAK KELAS IV SD NEGERI 03 PONTIANAK SELATAN

SKRIPSI

OLEH

NIRMA SARI

F1082221019

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2026

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS BUDAYA MASYARAKAT PONTIANAK KELAS IV SD NEGERI 03 PONTIANAK SELATAN

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Dasar
Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH
NIRMA SARI
F1082221019



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

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS BUDAYA MASYARAKAT PONTIANAK KELAS IV SD NEGERI 03 PONTIANAK SELATAN

Tanggung Jawab Yuridis

Nirma Sari

NIM. F1082221019

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Drs. Hery Kresnadi, M.Pd
NIP. 196110251987031003

Tanggal : 22 Juli 2026

Pembimbing II

Bayu Prasodjo, M.Pd
NIP. 199507282024061001

Tanggal : 22 Juli 2026

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

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

Tanggal : 23 Juli 2026

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS BUDAYA MASYARAKAT PONTIANAK KELAS IV SD NEGERI 03 PONTIANAK SELATAN

NIRMA SARI

NIM. F1082221019

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Hery Kresnadi, M.Pd.	Bayu Prasodjo, M.Pd.
NIP. 196110251987031003	NIP. 199507282024061001
Penguji I	**Penguji II**
Dr. Ricka Tesi Muskania, M.Pd.	Dyoty Auliya Vilda Ghasya, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198802042024062001	NIP. 199207192019032024

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS BUDAYA MASYARAKAT PONTIANAK KELAS IV SD NEGERI 03 PONTIANAK SELATAN

ARTIKEL PENELITIAN

NIRMA SARI

NIM. F1082221019

Disetujui Oleh

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Hery Kresnadi, M.Pd.	Bayu Prasodjo, M.Pd.
NIP. 196110251987031003	NIP. 199507282024061001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar	Dekan FKIP Universitas Tanjungpura
Prof. Dr. Hairida, M.Pd.	Prof. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196611061991012001	NIP. 196604011991021001

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS BUDAYA MASYARAKAT PONTIANAK KELAS IV SD NEGERI 03 PONTIANAK SELATAN

NIRMA SARI

NIM. F1082221019

Disetujui Oleh

Pembimbing I	***Pembimbing II***
Drs. Hery Kresnadi, M.Pd.	**Bayu Prasodjo, M.Pd.**
NIP. 196110251987031003	**NIP. 199507282024061001**

Disahkan

Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

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

Lulus Tanggal : 30 Juli 2026

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nirma Sari

NIM : F1082221019

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 pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui 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 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



Nirma Sari

NIM. F1082221019

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi yang mengintegrasikan budaya masyarakat Pontianak dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Akibatnya, peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual serta belum mengenal keberagaman budaya masyarakat Pontianak secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, dan kepraktisan media video animasi berbasis budaya masyarakat Pontianak untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa, sedangkan uji kepraktisan melibatkan satu guru dan 15 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 95% pada aspek materi, 95% pada aspek media, dan 96% pada aspek bahasa dengan kategori sangat layak**.** Uji kepraktisan memperoleh persentase 100% berdasarkan respon guru dan 93% berdasarkan respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media video animasi berbasis budaya masyarakat Pontianak dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Video Animasi, Budaya Masyarakat Pontianak, Media Pembelajaran

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

“Ayah mungkin tidak menyaksikan langkahku hingga akhir, tetapi setiap pencapaianku akan selalu menjadi bagian dari doa dan perjuangannya”

(Penulis)

“Barang siapa bertakwa kepada Allah niscaya Dia akan mengadakan baginya jalan keluar, dan Dia memberinya rezeki dari arah yang tidak disangka-sangkanya"

(QS. At-Talaq [65]: 2–3)

‘Allah tidak mengatakan hidup ini mudah . Tetapi Allah berjanji , bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S AL-Insyirah: 5-6)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, karya ini saya persembahkan kepada Allah Swt. atas segala rahmat, pertolongan, dan kekuatan yang senantiasa menyertai setiap langkah saya hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad saw. Teruntuk almarhum Ayah tercinta, terima kasih atas kasih sayang dan didikan yang telah engkau berikan. Meskipun Ayah telah berpulang sebelum saya menempuh bangku perkuliahan, doa, kenangan, dan semangatmu selalu menjadi penguat dalam setiap langkah saya. Semoga Allah Swt. mengampuni segala dosa dan menempatkan Ayah di tempat terbaik di sisi-Nya.Teruntuk Ibu tercinta, terima kasih atas doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang tidak pernah putus. Skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud rasa syukur dan terima kasih atas segala perjuangan serta ketulusan Ibu. Semoga pencapaian ini menjadi kebanggaan dan hadiah kecil untuk Ibu.

Untuk keluarga, sahabat, dan teman-teman, terima kasih atas doa, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan selama perjalanan ini.Kepada dosen pembimbing dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terima kasih atas bimbingan, ilmu, dan kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.Terima kasih kepada semua pihak yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan dengan keberkahan dan pahala yang berlipat ganda.Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi amal kebaikan yang diridhai Allah Swt.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala berkat dan kebaikan-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan desain penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Berbasis Budaya Masyarkat Pontianak Kelas IV SD Negeri 03 Pontianak".

Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Penulis mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak dalam menyusun dan menyelesaikan desain penelitian ini, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. 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.
3. Dyoty Auliya Vilda Ghasya, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak dan selaku dosen pembahas/penguji pertama yang telah bersedia memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan memberikan saran dan masukkan dalam skripsi.

4. Dra. Asmayani Salimi, M.Si, selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi, kemudahan dan kelancaran dalam proses penulisan skripsi.
5. Drs. Hery Kresnandi, M.Pd, selaku pembimbing pertama yang telah bersedia memberikan waktu, bimbingan serta arahan dalam proses penulisan skripsi.
6. Bayu Prasodjo, M.Pd, selaku pembimbing kedua yang telah bersedia memberikan waktu, bimbingan serta arahan dalam proses penulisan skripsi.
7. Dr. Ricka Tesi Muskania, M.Pd selaku dosen pembahas/penguji kedua yang memberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi.
8. Staf Tata Usaha dan Akademik Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak, yang telah memfasilitasi, memberikan kelancaran dalam proses administrasi.
9. Bapak dsn Ibu validator yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, saran serta masukan yang membangun sehingga produk yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik.
10. Sahiri, S.Pd.I, selaku kepala sekolah SD Negeri 03 Pontianak Seatan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 03 Pontianak Selatan.
11. Mohamad Toha, S.Pd, selaku wali kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan yang telah bersedia membantu jalannya penelitian di sekolah.
12. Teruntuk cinta pertama penulis, ayahanda tercinta alm. Rustam, sebagai tanda bakti, hormat, serta rasa terima kasih yang tiada terhingga, karya sederhana ini

penulis persembahkan kepada ayahanda yang telah memberikan segala doa, kasih sayang, dan dukungan terbaik bagi penulis. Walaupun pada akhirnya beliau tidak dapat menemani penulis hingga meraih gelar S.Pd., namun segala perjuangan, nasihat, dan cinta beliau akan selalu hidup dalam hati dan menjadi kekuatan bagi penulis dalam melangkah. Semoga ayahanda mendapatkan tempat terbaik di sisi Allah SWT.

13. Teruntuk pintu surgaku, ibunda tercinta, sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada ibunda yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan tanpa henti dalam setiap langkah perjuangan penulis. Terima kasih karena selalu menjadi sumber kekuatan dan tempat terbaik untuk pulang hingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan dan menuju gelar S.Pd. Semoga segala cinta dan kebaikan ibunda senantiasa dibalas dengan kebahagiaan, kesehatan, dan keberkahan oleh Allah SWT.
14. Teruntuk saudara-saudara tercinta, Maya, Gunawan, Polina, Wildan, , serta abang ipar Ajib dan Sahrul yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, dan semangat kepada penulis sejak awal menempuh perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.
15. Teruntuk abang sepupu tersayang, Herdiman dan Arman**,** yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, dan semangat kepada penulis sejak awal menempuh perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.

16. Teruntuk seluruh keluarga besar di kampung, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, dan semangat kepada penulis sejak awal menempuh perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.
17. Teruntuk sahabat tersayang di kampung, Anai, Caca, Cece, Ega dan Tatu yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, dan semangat kepada penulis sejak awal menempuh perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.
18. Teruntuk sahabat tercinta penulis sejak masa SMP hingga saat ini, Desi, Dewi, dan Sara, terima kasih karena telah hadir dan bertahan dalam setiap proses kehidupan penulis. Terima kasih untuk setiap pelukan, tawa, tangis, doa, dukungan, dan cerita yang telah kita lalui bersama. Kalian bukan hanya sekadar sahabat, tetapi juga rumah tempat penulis kembali ketika merasa lelah dan kehilangan arah. Hingga sampai di titik ini, penulis menyadari bahwa perjalanan ini tidak akan terasa sama tanpa kehadiran kalian. Semoga persahabatan yang telah tumbuh selama bertahun-tahun ini selalu terjaga dan tidak pernah dipisahkan oleh waktu maupun keadaan.
19. Teruntuk teman seperjuangan tersayang penulis selama masa perkuliahan sejak tahun 2022, Ani, Risna dan Sindi terima kasih karena telah menjadi bagian dari perjalanan panjang ini. Terima kasih untuk setiap cerita, canda tawa, dukungan, serta kebersamaan yang telah dilewati selama kurang lebih empat tahun terakhir. Di balik lelahnya proses perkuliahan, kalian hadir sebagai tempat berbagi keluh kesah dan penguat di setiap keadaan.

20. Kepada teman seperjuangan terkasih penulis **,** Friska dan Dinda, yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, serta semangat kepada penulis dalam setiap proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan dan segala bantuan yang telah diberikan.
21. Rekan-rekan seperjuangan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
22. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang sudah banyak membantu dalam proses penulisan desain penelitian ini.
23. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan, berjuang, dan tidak pernah menyerah dalam menjalani setiap proses pendidikan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas setiap usaha, doa, kesabaran, dan keyakinan untuk terus melangkah meskipun berbagai tantangan dan kesulitan harus dihadapi. Semoga segala proses yang telah dilalui menjadi pengalaman berharga serta awal untuk terus belajar, berkembang, dan memberikan manfaat bagi sesama.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi penulisan, materi, maupun penyajian. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Pontianak, 30 Juli 2026

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN vi
ABSTRAK vii
MOTTO viii
PERSEMBAHAN ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xv
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR LAMPIRAN x
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 9
E. Asumsi dan Pembatasan Pengembangan 11
F. Terminologi 12
BAB II KAJIAN TEORI 15
A. Media Pembelajaran 15
1. Pengertian Media Pembelajaran 15
2. Fungsi Media Pembelajaran 16
3. Manfaat Media Pembelajaran 18
4. Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran 18
5. Jenis Media Pembelajaran 19
B. Animasi 25
1. Pengertian Animasi 25
2. Jenis Animasi 26
C. Media Video Animasi 28
1. Pengertian Media Video Animasi 28
2. Kelebihan Video Animasi 29
3. Kekurangan Media Video Animasi 31
4. Karakteristik Media Video Animasi yang Baik 33
5. Fungsi Media Video Animasi 35

6. Kriteria Kelayakan 36
7. Kriteria Kepraktisan 38

D. Budaya Masyarakat Pontianak 40
1. Etnis Dayak 41
2. Etnis Melayu 46
3. Etnis Tionghoa 51

E. Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal 58

F. Teori Sosiokultural dalam Pembelajaran 59

G. Pendidikan Multikultural 60

H. Capaian Pembelajaran 62

I. Konsep *Funds of Knowledge* 64

J. Penelitian Relevan 66

K. Kerangka Berpikir 69

BAB 3 METODE PENELITIAN 70

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 70

B. Subjek Penelitian 70

C. Prosedur Penelitian 71
1. Analisis *(Analysis)* 73
2. Perancangan *(Design)* 73
2. Pengembangan *(Development)* 74

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 75
1. Wawancara 75
2. Angket 76

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 83

A. Hasil Proses Pengembangan Media Video Animasi 83
1. Analisis (Analysis) 83
2. Perancangan *(Design)* 87
3. Pengembangan *(Dvelopment)* 100

B. PEMBAHASAN 112
1. Pembahasan Proses Pengembangan 113
2. Pembahasan Kelayakan Media Berdasarkan Aspek Materi 115
3. Pembahasan Kelayakan Media Berdasarkan Aspek Media 119
4. Pembahasan Kelayakan Media Berdasarkan Aspek Bahasa 122
5. Pembahasan Kepraktisan Media Berdasarkan Respon Guru 126
6. Pembahasan Kepraktisan Media Berdasarkan Respon Peserta Didik. 129

BAB V PENUTUP 133

A. KESIMPULAN 133

B. SARAN 134

DAFTAR PUSTAKA 135
LAMPIRAN.....145
RIWAYAT HIDUP.....207

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Rumah Radakng Tampak Samping 42
Gambar 2. 2 Rumah Radakng Tampak Depan 43
Gambar 2. 3 Rumah Radakng Tampak Memanjang 43
Gambar 2. 4 Makanan Khas Etnis Dayak 45
Gambar 2. 5 Pakaian Adat Etnis Dayak 46
Gambar 2. 6 Istana Kadriah Tampak Depan 47
Gambar 2. 7 Istana Kadriah Tampak Samping 48
Gambar 2. 8 Istana Kadriah Tampak Luar 49
Gambar 2. 9 Makanan Khas Etnis Melayu 50
Gambar 2. 10 Pakaian Adat Etnis Melayu 51
Gambar 2. 11 Rumah Hakka Tampak Samping 53
Gambar 2. 12 Rumah Hakka Tampak Depan 54
Gambar 2. 13 Rumah Hakka Tampak Luar 55
Gambar 2. 14 Makanan Tradisional Etnis Tionghoa 57
Gambar 2. 15 Pakaian Adat Etnis Tionghoa 58
Gambar 2. 16 Kerangka Berpikir 69
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE 71
Gambar 4. 1 Aplikasi Canva, Goggle Flow dan ChatGPT 88
Gambar 4. 2 Karakter Nisa 94
Gambar 4. 3 Rumah Adat 95
Gambar 4. 4 Pakaian Adat 96
Gambar 4. 5 Makanan Khas 96

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 *Storyboard* 90
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Materi 101
Tabel 4. 3 Komentar dan Saran Ahli Materi 102
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Media 103
Tabel 4. 5 Komentar dan Saran Validator Ahli Media 104
Tabel 4. 6 Validasi Ahli Bahasa 105
Tabel 4. 7 Komentar dan Saran Ahli Bahasa 106
Tabel 4. 8 Perbandingan Media Video Animasi Sebelum dan Sesudah Revisi .. 107
Tabel 4. 9 Respon Guru 110
Tabel 4. 10 Respon Peserta Didik 111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Prariset..... 145
Lampiran 2. Produk Media Video animasi 146
Lampiran 3. Pedoman Wawancara 147
Lampiran 4. Hasil Wawancara..... 151
Lampiran 5. Dokumentasi Pra-Riset..... 154
Lampiran 6. Angket Validitas Ahli Materi 155
Lampiran 7. Angket Validitas Ahli Media..... 157
Lampiran 8. Angket Validitas Ahli Bahasa 159
Lampiran 9. Angket Respon Guru 161
Lampiran 10. Angket Respon Peserta Didik..... 163
Lampiran 11. Surat Permohonan Validasi Instrumen..... 165
Lampiran 12. Validasi Instrumen..... 166
Lampiran 13. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi I..... 176
Lampiran 14. Validasi Ahli Materi I..... 177
Lampiran 15. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi II..... 180
Lampiran 16. Validasi Ahli Materi II 181
Lampiran 17. Surat Permohonan Validasi Ahli Media I..... 184
Lampiran 18. Validasi Ahli Media I 185
Lampiran 19. Surat Permohonan Validasi Ahli Media II 188
Lampiran 20. Validasi Ahli Media II..... 189
Lampiran 21. Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa I 192
Lampiran 22. Validasi Ahli Bahasa I..... 193
Lampiran 23. Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa II..... 196
Lampiran 24. Validasi Ahli Bahasa II..... 197
Lampiran 25. Surat Izin Riset 200
Lampiran 26. Surat Tugas..... 201
Lampiran 27. Riset..... 202
Lampiran 28. Angket Respon Guru 203
Lampiran 29. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 206

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berbasis budaya lokal memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter siswa. Sebagaimana dikemukakan dikemukakan oleh Tilaar (2012), "Pendidikan berbasis budaya lokal merupakan proses penanaman nilai-nilai karakter yang berakar pada kearifan lokal untuk membentuk kepribadian yang utuh." Hal ini menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam pendidikan dapat menjadi fondasi yang kuat dalam pembentukan karakter siswa (Firman, 2025). Pada jenjang sekolah dasar, fase ini menjadi sangat krusial karena peserta didik berada pada tahap perkembangan identitas sosial dan pembentukan konsep diri. Berk (2018) menjelaskan bahwa pada masa ini anak mulai memahami dirinya melalui keanggotaan kelompok sosial, kesadaran terhadap keberagaman, serta interaksi yang intens dengan teman sebaya dan lingkungan sekolah. Proses tersebut membentuk cara anak memandang dirinya sekaligus orang lain dalam konteks sosial yang lebih luas.

Perkembangan identitas ini dalam masyarakat yang majemuk, perlu diarahkan secara konstruktif melalui pendekatan pendidikan yang responsif terhadap perbedaan. Sejalan dengan itu, Banks (2016) menegaskan bahwa pendidikan multikultural berperan dalam membantu peserta didik mengembangkan identitas budaya yang positif, mengurangi prasangka, serta

membangun sikap demokratis dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, integrasi nilai-nilai multikultural dalam pembelajaran sejak jenjang sekolah dasar dapat diwujudkan secara konkret melalui integrasi materi budaya lokal. Budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai materi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan sikap toleransi, penghargaan terhadap keberagaman, dan kesadaran identitas sosial peserta didik. Hal ini sejalan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara yang menegaskan bahwa pendidikan harus berakar pada kebudayaan bangsa sendiri, karena pendidikan pada hakikatnya merupakan proses pembudayaan yang bertujuan membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sesuai dengan nilai-nilai luhur masyarakatnya (Dewantara, 2013). Tanpa penguatan budaya lokal sebagai bagian dari pendidikan multikultural dalam pembelajaran maka berpotensi terjadinya keterputusan identitas dan melemahnya kesadaran peserta didik terhadap akar sosial-budayanya (Sakti, 2024).

Seiring dengan transformasi digital dalam dunia pendidikan, penggunaan media berbasis teknologi, khususnya video animasi, semakin dominan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Dalam penelitian Anggraini (2025) menyebutkan bahwa sebagian besar konten pembelajaran digital yang beredar masih bersifat generik dan global. Temuan ini sejalan dengan Kress (2010), yang menekankan bahwa media digital sering membawa konstruksi makna yang dipengaruhi budaya dominan global, sementara Gay (2018) berpendapat bahwa materi pembelajaran yang tidak

merefleksikan latar belakang budaya peserta didik dapat mengurangi relevansi serta keterlibatan belajar. Selwyn et al., (2022) mengkritik bahwa banyak produk teknologi pendidikan dikembangkan dalam kerangka global yang belum tentu selaras dengan kebutuhan sosial-budaya lokal, sehingga kurang merepresentasikan realitas sosial dan budaya peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa konten pembelajaran digital yang tidak memperhatikan keberagaman budaya berpotensi menimbulkan pemahaman yang kurang tepat pada peserta didik. Apabila tidak diimbangi dengan pengenalan nilai-nilai keberagaman dan kearifan lokal, hal ini dapat memunculkan sikap intoleransi serta membentuk persepsi dan sikap negatif terhadap perbedaan budaya yang ada di masyarakat. Sikap intoleransi yang berkembang dalam masyarakat dalam jangka panjang berpotensi memicu munculnya konflik sosial antar kelompok.

Fenomena tersebut pernah terjadi di Provinsi Kalimantan Barat yang secara historis memiliki catatan beberapa konflik sosial di berbagai wilayah. Hidayah et al., (2024) menjelaskan bahwa, konflik tersebut antara lain terjadi di Samalantan (1950) Kabupaten Sambas (1999), Pontianak (1993), Sanggau (1996), Sintang (1967), Ketapang (1994), Sungai Pinyuh (1968), Singkawang (2008), Sungai Ambawang (1983), Sanggau Ledo (1996), dan Sungai Duri (2003). Meskipun kondisi sosial saat ini telah relatif stabil dan damai, pengalaman sejarah tersebut menjadi pengingat akan pentingnya menanamkan nilai toleransi dan saling menghargai sejak dini. Banks (2016) menegaskan bahwa pendidikan multikultural berfungsi mengurangi

prasangka (*prejudice reduction*) dan menumbuhkan sikap positif terhadap kelompok yang berbeda latar belakang budaya, etnis, maupun agama. Pendidikan dasar berperan penting dalam mencegah munculnya sikap intoleran dengan membentuk karakter yang menghargai perbedaan dan memperkuat persatuan. Pandangan ini diperkuat H.A.R. Tilaar yang menegaskan bahwa pendidikan multikultural diperlukan untuk membangun masyarakat yang menghargai keberagaman serta mencegah konflik akibat perbedaan suku, agama, dan budaya (Tilaar, 2004). Oleh karena itu, media pembelajaran di sekolah harus memperhatikan sensitivitas budaya agar tidak menimbulkan kesalahpahaman atau stereotip, melainkan mampu menumbuhkan pemahaman yang seimbang tentang keberagaman.

Kota Pontianak merupakan kota multietnis yang dihuni oleh beragam kelompok budaya, seperti Melayu, Dayak, Tionghoa, Madura, Bugis, dan komunitas lainnya, yang hidup dan berinteraksi dalam satu ruang sosial yang sama. Keberagaman tersebut menjadikan Pontianak sebagai ruang interaksi multikultural yang menuntut sikap saling menghargai serta pemahaman lintas budaya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi, SD Negeri 03 Pontianak Selatan berada di lingkungan masyarakat yang heterogen, sehingga peserta didiknya membawa latar belakang budaya yang beragam ke dalam ruang kelas. James Banks (2016) berpendapat pentingnya integrasi berbagai perspektif budaya dalam proses pembelajaran untuk mengurangi prasangka dan membangun kesetaraan di lingkungan sekolah. Prinsip ini menuntut adanya representasi budaya yang seimbang

dalam materi maupun media pembelajaran. Dari sisi komunikasi, James W. Carey (2016) berpendapat komunikasi merupakan proses pembentukan makna bersama sehingga tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk cara pandang dan imajinasi sosial suatu komunitas. Sehingga media pembelajaran seperti video animasi berbasis budaya memiliki peran dalam membentuk prasangka ataupun cara pandang (Banks & Banks, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di SD Negeri 03 Pontianak Selatan, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru masih lebih sering menggunakan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Guru kelas IV tersebut menyebutkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti, video animasi masih jarang digunakan. Guru juga menjelaskan bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media visual yang menarik, seperti gambar atau video. Akan tetapi, media pembelajaran yang tersedia masih sangat terbatas dan belum banyak yang memuat unsur kearifan lokal daerah. Sejalan dengan temuan tersebut wawancara dan observasi awal yang dilakukan penulis di SD Negeri 03 Pontianak Selatan, diperoleh beberapa temuan awal. Hasil wawancara pada tiga orang peserta didik kelas IV menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dengan materi yang panjang dan padat tulisan, sehingga belum memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif bagi peserta didik.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan oleh ketiga peserta didik tersebut bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung terdapat sebagian peserta didik yang tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran karena merasa kurang tertarik dengan media yang digunakan oleh guru. Akibatnya, beberapa peserta didik cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman sebangku, atau tidak fokus pada materi yang sedang dipelajari. Sehingga mereka cenderung lebih menyukai pembelajaran berbasis media video karena dinilai lebih mampu menarik perhatian serta mempermudah pemahaman materi dibandingkan dengan buku teks. Guru menyadari fenomena ini dengan berusaha untuk memberikan pembelajaran berbasis media video, namun video yang digunakan dalam pembelajaran masih dominan teks dan belum banyak memuat unsur animasi dan budaya lokal secara mendalam sehingga belum mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara optimal.

Hasil observasi menunjukkan bahwa video yang digunakan dalam pembelajaran masih memiliki beberapa keterbatasan. Penyajian materi dalam video masih didominasi oleh teks dengan ilustrasi yang minim sehingga kurang menarik bagi peserta didik sekolah dasar, padahal ilustrasi berperan penting dalam membantu pemaknaan materi. Mayer (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan visual dibandingkan hanya berbasis teks (Waxman, 2009). Selain itu, penggunaan animasi juga masih terbatas,

padahal animasi dapat membantu memperjelas konsep dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Ardian dan Munadi (2016) berpendapat bahwa animasi dapat menampilkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik sehingga membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih mendalam (Mas et al., 2024). Selain itu, konten video belum banyak memuat unsur budaya lokal sehingga pembelajaran menjadi kurang kontekstual dan belum sepenuhnya mencerminkan nilai-nilai kearifan lokal peserta didik. Banks (2016) menyatakan bahwa materi pembelajaran sebaiknya merefleksikan keberagaman budaya agar pembelajaran lebih inklusif dan relevan. Hal ini sejalan dengan konsep Funds of Knowledge yang dikemukakan Gonzales et al.,(2005) bahwa pengetahuan dan pengalaman budaya yang dimiliki peserta didik dari keluarga dan komunitasnya dapat dijadikan sebagai sumber belajar dikelas.

Beberapa penelitian di Pontianak telah mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi, seperti penelitian oleh Berti (2023) dan Risti (2023) yang berfokus pada pembelajaran IPA. Selain itu, terdapat pula penelitian oleh (Asli et al., 2025) yang mengembangkan media animasi berorientasi pada budaya daerah Pontianak. Namun, penelitian tersebut masih mengangkat budaya Pontianak secara umum dan belum secara spesifik merepresentasikan keberagaman etnis yang ada. Padahal, Kota Pontianak dikenal sebagai wilayah yang memiliki keberagaman budaya yang kuat, khususnya dari etnis Melayu, Dayak, dan Tionghoa. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengembangkan media video animasi yang

secara khusus mengintegrasikan budaya tiga etnis utama di Kota Pontianak tersebut agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual, inklusif, serta mampu menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya di lingkungan sekitarnya.

Dengan demikian, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kebudayaan Masyarakat Pontianak di SD Negeri 03 Pontianak Selatan" bukan hanya merupakan inovasi teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga bentuk implementasi pendidikan berbasis karakter dan budaya bangsa. Media ini diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan bermakna, sekaligus sebagai sarana pelestarian nilai-nilai luhur daerah di tengah arus globalisasi. Melalui pengembangan media ini, peserta didik diharapkan tidak hanya berkembang secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang kuat, kreatif, berwawasan budaya, serta bangga terhadap identitas lokal dan nasionalnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi berbasis budaya masyarakat Pontianak untuk siswa kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi berbasis budaya masyarakat Pontianak sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan?

3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media video animasi berbasis budaya masyarakat Pontianak sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan menurut guru dan peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi berbasis budaya masyarakat Pontianak pada peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan.
2. Mengetahui kelayakan media video animasi berbasis budaya masyarakat Pontianak sebagai media pembelajaran peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan?
3. Menganalisis kepraktisan penggunaan media video animasi berbasis budaya masyarakat Pontianak sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan menurut guru dan peserta didik?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait penggunaan media

video animasi berbasis budaya masyarakat Pontianak dalam pembelajaran di sekolah dasar, sekaligus menjadi referensi bagi penelitian sejenis yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis budaya masyarakat Pontianak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan motivasi,minat serta pemahaman terhadap materi pelajaran melalui media video animasi yang menarik, interaktif dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif, mudah digunakan, serta relevan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum sekolah dasar.

c. Bagi Sekolah

Mendukung terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas dengan memanfaatkan media berbasis teknologi dan budaya lokal sebagai ciri khas sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Memberikan acuan dan inspirasi untuk melakukan penelitian lanjutan dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan budaya lokal.

E. Asumsi dan Pembatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian ini merupakan suatu anggapan atau pemikiran dasar mengenai suatu objek penelitian yang diterima kebenarannya atau bisa dikatakan sebagai fakta yang sudah pasti. Berikut beberapa asumsi mengenai pengembanganVideo Animasi Berbasis Budaya Masyarakat Pontinak di SD Negeri 03 Pontianak Selatan:

1. Peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan telah memiliki kemampuan dasar dalam memahami materi pembelajaran dan dapat berinteraksi dengan media berbasis Video .
2. Guru memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Media video animasi yang memadukan unsur gambar, suara, dan cerita dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan menarik.
4. Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kedekatan materi dengan kehidupan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual.
5. Nilai-nilai budaya masyarakat Pontianak yang diangkat dalam media video animasi dapat diterima oleh peserta didik dan lingkungan sekolah sebagai bagian dari pembelajaran tentang keragaman budaya.

Disamping berasumsi, peneliti juga merasa bahwa penelitian ini memiliki pembatasan-pembatasan, yang meliputi:

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan video animasi pembelajaran berbasis budaya masyarakat Pontianak untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.
2. Media hanya difokuskan pada konten budaya masyarakat Pontianak, sehingga belum mencakup budaya daerah lain.
3. Uji kelayakan media diperoleh melalui penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.
4. Uji kepraktisan diperoleh melalui respon guru dan peserta didik.
5. Durasi video dibatasi agar sesuai dengan rentang konsentrasi siswa sekolah dasar.
6. Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan secara terbatas pada peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai penggunaan video animasi berbasis budaya masyarakat Pontianak

F. Terminologi

Sebagai upaya menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, beberapa terminologi dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini merupakan proses yang dilakukan secara sistematis untuk merancang, menghasilkan dan menyempurnakan produk pembelajaran sehingga menjadi layak,

praktis dan efektif dalam proses belajar mengajar. Pengembangan juga mencakup serangkaian Langkah untuk mengembangkan serta memvalidasi produk yang digunakan dalam kegiatan pendidikan.

2. Media Video Animasi

Media video animasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbasis audiovisual yang menampilkan gambar bergerak, teks,dan suara dalam bentuk animasi seperti sebuah film atau video untuk membantu siswa memahami materi pelajaran secara menarik dan interaktif.

3. Budaya Masyarakat Pontianak

Dalam penelitian ini, budaya yang dimaksud merujuk pada budaya yang terdapat di Kota Pontianak. Budaya tersebut tercermin melalui keberagaman etnis seperti Melayu, Dayak, dan Tionghoa yang memiliki makanan khas, rumah adat serta pakaian adat yang menjadi ciri budaya daerah.

4. Proses

Dalam konteks penelitian ini, proses merujuk pada tahapan pelaksanaan pengembangan media video animasi berbasis budaya masyarakat Pontianak. Pada tahap ini dilakukan pemilihan materi budaya yang meliputi makanan khas, rumah adat, dan pakaian adat, penyusunan skenario visual, pemilihan karakter, penyusunan naskah narasi, serta pengaturan alur cerita.

5. Kelayakan

Dalam konteks penelitian ini, kelayakan merujuk pada sejauh mana media video animasi berbasis budaya masyarakat Pontianak memenuhi standar kualitas melalui penilaian ahli materi, media dan bahasa dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid**,** praktis digunakan, dan efektif mendukung pembelajaran, terutama dalam membantu siswa memahami materi yang berhubungan dengan budaya masyarakat Pontianak.

6. Kepraktisan

Dalam konteks penelitian ini, kepraktisan merujuk pada tingkat kemudahan penggunaan media video animasi berbasis budaya masyarakat Pontianak dalam proses pembelajaran. Kepraktisan ditinjau dari kejelasan penggunaan, efisiensi waktu, dan kemudahan pengoperasian media tanpa memerlukan keterampilan khusus.

7. Peserta Didik Kelas IV

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan sebagai tempat uji coba video animasi berbasis budaya Pontianak. Sekolah ini dipilih karena sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan media pembelajaran inovatif.