

INTISARI

SDN 3 Kwarasan bertlokasi di Desa Kwarasan, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten. Proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, termasuk mata pelajaran SBK. Terdapat masalah dalam pembelajaran SBK, termasuk keterbatasan waktu dan kurangnya ketertarikan siswa. Untuk mengatasi ini, penulis membuat video pembelajaran SBK tentang seni tari dengan teknik animasi 2D dan 3D, bertujuan membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif dan memfasilitasi pembelajaran mandiri siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menjelaskan fenomena secara mendalam dengan pengumpulan data yang detail. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif, untuk menggambarkan masalah saat ini tanpa perbandingan variabel. Tujuannya adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis masalah, khususnya video animasi, dalam muatan Seni Budaya dan Keterampilan di SD. Pengembangan menggunakan model ADDIE dengan lima langkah: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pembuatan Video Pembelajaran Seni Tari Dengan Teknik Animasi 2D & 3D Untuk Sekolah Dasar. Pembuatan video pembelajaran seni tari SBK menggabungkan animasi 2D dan 3D, melibatkan enam poin: Gerak Tari, Busana Tari, Tata Rias Tari, Iringan Tari, Tempat Pertunjukkan, dan Properti Tari. Proses mencakup storyboard, pengeditan animasi (Adobe After Effects & Autodesk Maya), serta desain karakter (Adobe Illustrator & Corel Draw) untuk penggabungan video materi yang telah dibuat menggunakan Adobe Premiere Pro. Karakter tambahan dan pendekatan visual menarik dirancang untuk meningkatkan minat dan keterlibatan murid. Respon positif menunjukkan media pembelajaran efektif dan dapat dipahami oleh para murid. Berdasarkan hasil penilaian kuesioner yang diberikan kepada para guru dan juga para murid kelas 4 di SDN 3 Kwarasan yang memberikan hasil rata-rata setuju maka di kategorikan Sangat Valid oleh validator guru dan murid.

Kata kunci: video pembelajaran seni tari, animasi 2D&3D, pengembangan media pembelajaran, Unsur Tari Nusantara

ABSTRACT

SDN 3 Kwarasan is located in Kwarasan Village, Juwiring District, Klaten Regency. The learning process still uses the lecture method, including SBK subjects. There are problems in learning SBK, including limited time and lack of student interest. To overcome this, the author created an SBK learning video about dance using 2D and 3D animation techniques, aimed at helping teachers convey the material more effectively and facilitating students' independent learning. This research uses qualitative methods to explain the phenomenon in depth by collecting detailed data. The research method used is descriptive, to describe current problems without comparing variables. The aim is to develop problem-based learning media, especially animated videos, in Arts and Culture and Skills content in elementary schools. Development uses the ADDIE model with five steps: analysis, design, development, implementation and evaluation. Making Dance Learning Videos Using 2D & 3D Animation Techniques for Elementary Schools. Making SBK dance learning videos combines 2D and 3D animation, involving six points: Dance Movement, Dance Attire, Dance Make-up, Dance Accompaniment, Performance Venue, and Dance Props. The process includes storyboarding, animation editing (Adobe After Effects & Autodesk Maya), as well as character design (Adobe Illustrator & Corel Draw) for combining video material that has been created using Adobe Premiere Pro. Additional characters and an engaging visual approach are designed to increase student interest and engagement. A positive response shows that the learning media is effective and can be understood by students. Based on the results of the questionnaire assessment given to teachers and also grade 4 students at SDN 3 Kwarasan which gave average results of agreement, it was categorized as Very Valid by the teacher and student validators.

Keywords: dance instructional video, 2D & 3D animation, instructional media development, Elements of Indonesian Dance