

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan saat ini menjadi topik yang sering dibicarakan oleh berbagai kalangan masyarakat, baik dari kalangan atas maupun bawah. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tak hanya penting bagi kalangan atas, melainkan bagi seluruh masyarakat. Pendidikan bisa diartikan sebagai proses pembelajaran dengan tujuan mengembangkan bakat pada diri anak, baik yang berhubungan dengan kepribadian, kecerdasan, spiritual, atau keagamaan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Pasal 1 Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan peserta didik agar bisa berguna untuk masyarakat, bangsa, dan negara. Dari sini, bisa disimpulkan bahwa pendidikan berfungsi untuk membantu anak mencapai kedewasaan fisik dan mental serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Biassari, Putri, & Kholifah, 2021).

Dalam proses mengajar, seorang guru perlu menjadi lebih inovatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir yang lebih aktif dan kreatif (Andriani, 2019).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang besar dan memudahkan proses belajar siswa. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Media juga dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa dan menciptakan interaksi selama pelajaran. Karakteristik media pembelajaran yang interaktif membuat siswa tidak hanya memperhatikan objek, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020).

Sekolah Dasar (SD) Negeri 3 Kwarasan adalah lembaga yang bergerak dibidang pendidikan jenjang sekolah dasar yang berlokasi di Desa Kwarasan, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten, SDN 3 Kwarasan memiliki total jumlah kelas yaitu 6 kelas yang terdiri dari kelas 1 - kelas 6 total semua murid yang ada yaitu 69 murid dan di SDN 3 Kwarasan memiliki total 8 pengajar dan 1 kepala sekolah. Proses pembelajaran di SDN 3 Kwarasan selama ini masih menggunakan metode ceramah. Salah satu proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah yaitu mata pelajaran SBK.

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan salah satu pelajaran yang ada di Indonesia mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Tujuan dari SBK adalah untuk membentuk siswa menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan memiliki pemahaman yang luas terhadap seni dan budaya bangsa. Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas 4 terdapat beberapa masalah yaitu sistem pembelajaran yang biasanya dilakukan di kelas cenderung membuat siswa menjadi

bosan, mengantuk, kurang konsentrasi, tidur, kurang memperhatikan pembelajaran dan keterbatasannya waktu mata pelajaran SBK.

Seni tari merupakan bagian dari mata pelajaran SBK dan jam mata pelajaran SBK dalam 1 minggu hanya 1 kali pertemuan saja dan dalam 1 kali pertemuan hanya terdapat 2 jam mata pelajaran yang rata-rata hanya digunakan untuk mengajarkan seni rupa sehingga tidak memungkinkan guru untuk mengajari materi seni tari dan mempraktekkannya oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis akan membuat suatu video pembelajaran SBK tentang materi seni tari menggunakan teknik penggabungan animasi (2D & 3D). Murid dapat melihat langsung contoh berbagai sejarah dan jenis tari dalam bentuk video pembelajaran secara detail. pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ini bertujuan agar lebih menarik para murid dalam mempelajari seni tari.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis membuat video pembelajaran yang menggabungkan animasi 2D dan 3D dengan materi Unsur Tari Nusantara agar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada para murid dan memudahkan murid belajar seni tari di sekolah maupun di rumah secara mandiri melalui video pembelajaran yang telah dibuat, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagian penjelasan tentang permasalahan yang ada pada latar belakang, terdapat poin-poin yang terinci yang berisi masalah-masalah yang akan dikaji pada penelitian ini. Berikut poin-poin rumusan masalah:

- a. Bagaimana cara membuat Video Pembelajaran Seni Tari yang menarik serta mudah dipahami bagi para murid kelas 4 di SDN 3 Kwarasan?
- b. Apakah dengan adanya Video Pembelajaran Seni Tari dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan dapat menambah minat belajar para murid kelas 4 SD N 3 Kwarasan, pada pelajaran seni tari?

### **1.3. Batasan Masalah**

Bagian Batasan untuk penelitian ini dalam kaitannya dengan topik penelitian sebagai berikut:

- a. Pembuatan video pembelajaran di tujukan kepada murid kelas 4 SDN 3 Kwarasan.
- b. Materi pelajaran yang akan diambil dari mata pelajaran SBK untuk video pembelajaran hanya tentang seni tari Bali.
- c. Pembuatan video pembelajaran seni tari di ambil dari materi unsur tari nusantara.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Pada penelitian ini adapun beberapa tujuan, yaitu:

- a. Untuk membuat Video Pembelajaran seni tari dengan menggunakan teknik penggabungan Animasi (2D & 3D) di SDN 3 Kwarasan
- b. Untuk menambah daya tarik dan memudahkan para murid belajar seni tari di rumah secara mandiri.
- c. Untuk mengetahui respon guru maupun murid dengan adanya video pembelajaran tentang seni tari.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merancang Pembuatan Video Pembelajaran Seni Tari menggunakan teknik penggabungan Animasi (2D & 3D) sebagai berikut.

- a. Bagi Guru, dengan adanya Video Pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi seni tari pada mata pelajaran SBK serta membuat pembelajaran yang berbeda dari biasanya agar tidak membosankan, dan para murid dapat memahami materi yang disampaikan.
- b. Bagi Murid, mempermudah para murid dalam memahami materi seni tari pada mata pelajaran SBK.
- c. Bagi Peneliti, peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembuatan Video Pembelajaran Seni Tari.
- d. Bagi Kampus, diharapkan bisa untuk acuan bagi mahasiswa lain dalam penyusunan laporan skripsi.