



Media Video Seni Budaya : Materi Seni Rupa Dua dan Tiga Dimensi Kelas II SDN 05 Pemulutan

Tasya Umirta¹, Yusni Arni², Dinda Rizki Apriani³, Aliyah Diningrum⁴, Rita Sinurat⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas PGRI Palembang, Indonesia

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

04 August 2024

Revised

20 September 2024

Accepted

26 October 2024

This study aims to create a canva-based learning media so that students understand more deeply about two and three dimensional fine arts and to develop knowledge and skills in the field of two and three-dimensional fine arts, more precisely in class II of SDN 05 Pemulutan. The type of research used in the two and three-dimensional fine arts learning video for class II of elementary school is canva-based visual research. Visual research involves images, diagrams, and other visual elements to communicate information and ideas. The conclusion that can be drawn from testing the canva-based learning video media is that canva is an effective and easy-to-use tool for creating attractive and informative visuals for the purpose of learning two and three-dimensional fine arts for class II of SDN 05 Pemulutan.

Keywords

Addie, Video Animation, Fine Art.

Corresponding

Author :

Tasyaumirta14@gmail.com

PENDAHULUAN

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2013 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Menurut Syah dalam Chandra (2009:33), kata dasar "didik" berasal dari kata "memelihara", yang berarti memelihara dan mengajar. Dua hal tersebut membutuhkan instruksi, arahan, dan arahan tentang kecerdasan pikiran. Pendidikan sendiri adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dengan tujuan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya dengan bantuan pelatihan dan instruksi. Dengan melihat definisi tersebut, kita dapat mengartikan pendidikan sebagai pengajaran karena pendidikan biasanya memerlukan guru dan setiap orang memiliki kesempatan untuk belajar dengan siapa saja dan kapan saja.

Jurnal Yusni ddk 2024 menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dilakukan di dalam kelas dan di mana peran utama diberikan kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Tidak diragukan lagi, proses tersenut akan menyebabkan perubahan pada peserta didik, termasuk perubahan pada pemahaman mereka, kemampuan mereka, sikap mereka, dan nilai emosional. Guru harus menerapkan strategi untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif kepada siswa mereka agar mereka dapat mencapai perkembangan kognitif, keterampilan psikomotorik, dan pengembangan emosional yang diharapkan. Selain itu, penting bagi guru untuk memiliki berbagai referensi belajar yang berbeda.

Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, pengaruh globalisasi semakin besar dan berdampak pula pada pendidikan di Indonesia. (Hidayat dan Abdillah, 2019:316). Peran guru di era globalisasi dalam mengembangkan keterampilan siswa guru harus mengajarkan siswa untuk menggunakan teknologi secara efektif, termasuk alat alat digital dan media sosial, agar mereka siap menghadapi tantangan di dunia yang semakin terhubung. Dengan demikian, guru berperan sebagai agen perubahan yang mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dan peluang di dunia yang terus berubah. Sedangkan menurut Husniati *et al* (2022). Di abad ke-21, peran guru harus memanfaatkan teknologi saat ini dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensinya. Ini harus memungkinkan siswa menjadi kreatif, produktif, ditantang untuk menjadi mandiri dan inovatif, dan juga menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran video adalah media yang menyajikan konten audio dan visual yang berisi pesan pembelajaran yang membantu siswa memahami materi pelajaran. Konten ini mencakup konsep, prinsip, teknik, teori, dan penerapan ilmu. (Rizal dan rekan)

Ruswan *et al* (2024) mengatakan Salah satu manfaat penggunaan media video animasi sebagai media pembelajaran interaktif adalah memungkinkan siswa lebih aktif berinteraksi dengan konten pembelajaran. Artinya dengan menggunakan media tersebut seluruh siswa mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan daya ingatnya. Di era pendidikan modern, penggunaan video animasi berpotensi meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Kehadiran motivasi belajar dalam proses pembelajaran merupakan aspek yang esensial dan penting karena berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Motivasi belajar berperan dalam mengembangkan minat belajar dan mencapai hasil belajar selama proses pembelajaran.

Menurut jurnal Cici et al. (2024), Animasi adalah alat pembelajaran audiovisual yang berfungsi sebagai motivasi dalam penggunaan teknologi multimedia. Gambar rekaman yang dapat dipindahkan dan ditampilkan disebut media audiovisual. Dengan kata lain, audiovisual adalah gambar bergerak yang dikombinasikan dengan suara-suara yang menarik atau pembentukan karakter yang beragam yang dapat menarik siswa (Limbong, 2021). Sebaliknya, animasi adalah kumpulan gambar yang menggerakkan sesuatu. Animasi memiliki keunggulan dibandingkan media lain seperti gambar atau teks statis karena dapat menunjukkan perubahan kondisi dari waktu ke waktu. Ketika menjelaskan proses dan prosedur, ini sangat bermanfaat. Utami (2011) Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat merangsang dan mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan membangkitkan minat dan daya tarik siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi seberapa cepat atau lambat siswa memahami proses belajar di kelas, sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih efektif. (Dita dkk., 2022).

Ada kemungkinan bahwa kurangnya media pembelajaran untuk materi seni rupa dua dan tiga dimensi dapat menyebabkan pemahaman dan kreativitas siswa terhambat. Alat peraga, gambar, video, dan media pembelajaran lainnya sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep seni rupa. Tanpa media ini, siswa mungkin kesulitan memahami berbagai teknik dan elemen seni rupa. Mereka juga mungkin tidak mendapatkan inspirasi untuk membuat karya mereka sendiri. Pendapat di atas sejalan dengan penelitian Awaliyah et al. (2019:50), yang menyatakan bahwa penggunaan media yang tidak efektif dalam pembelajaran dapat menjadi alasan mengapa siswa tidak memanfaatkan sepenuhnya materi pelajaran yang diberikan di sekolah. Fajrie (2023:3) menyatakan bahwa seni rupa, juga dikenal sebagai seni visual, merupakan jenis seni yang menggunakan alat indrawi pertama kali. Bentuk seni terbagi menjadi dua kategori: Seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi berbeda. Karya dua dimensi, atau Dhuimatra, hanya dapat dilihat dari satu arah, yaitu dari depan, karena hanya memiliki dimensi panjang dan lebar (Nurhikmah, 2020). Sebaliknya, karya yang terdiri dari tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tinggi, memberikan kesan ruang, volume, atau isi ketika dilihat dari berbagai sudut (kemendikbud, 2020).

Seiring perkembangan dan kebutuhan teknologi saat ini pembelajaran dapat menjadi lebih praktis dan menarik di ponsel. Untuk menunjang sistem pembelajaran yang efisien, metode pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model Addie, yaitu melalui beberapa tahapan berikut: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Pembelajaran *e-learning* ini sangat efektif dalam kegiatan belajar mengajar (Agustiyani, 2022).

Penelitian mengenai penggunaan video sebagai media pembelajaran dalam seni rupa bertujuan untuk memahami efektivitas dan manfaat video dalam mendukung proses belajar mengajar. Di era digital, video telah menjadi alat penting yang mampu menyajikan informasi visual secara dinamis dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran seni rupa, video dapat digunakan untuk menyampaikan konsep, teknik, dan proses artistik secara lebih jelas dibandingkan dengan metode konvensional.

Berlandaskan penjelasan di atas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran seni budaya pada materi seni rupa dua dan tiga dimensi lebih tepatnya pada kelas II SDN 05 Pemulutan. Media pembelajaran ini diharapkan meningkatkan semangat siswa serta membantu siswa memahami materi seni rupa, seperti teknik melukis, menggambar, atau membuat karya dua dan tiga dimensi. Selain itu, video memungkinkan siswa untuk melihat contoh karya seni dari berbagai seniman atau budaya yang mungkin sulit di akses melalui sumber lain. Pendahuluan penelitian ini juga mencakup identifikasi kebutuhan dalam pembelajaran seni rupa, di mana video sebagai media dapat memberikan solusi terhadap tantangan yang dihadapi, seperti keterbatasan waktu pengajaran, kebutuhan untuk pengulangan materi, serta kebutuhan visual yang mendalam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model Addie, yaitu melalui beberapa tahapan berikut: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Tahap *Analysis* terdiri dari kebutuhan, tujuan pembelajaran dan karakteristik Peserta Didik. Tahap *Design* dilakukan untuk merancang alur pembelajaran yang jelas, mencakup pengenalan, penjelasan konsep, contoh karya, dan praktik. Tahap *Development* yaitu Mengembangkan video yang mencakup Penjelasan Teori yang menjelaskan konsep seni rupa dua dan tiga dimensi serta Demonstrasi Praktis yang menunjukkan cara membuat Karya seni menggunakan bahan yang berbeda. Tahap *Implementation* peneliti melaksanakan pembelajaran

menggunakan video salam kelas dan mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi atau praktik langsung setelah menonton. Tahap *Evaluation* peneliti melakukan Evaluasi Formatif untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa selama proses pembelajaran, seperti pertanyaan atau diskusi dan Evaluasi Sumatif untuk menilai pemahaman siswa melalui praktik atau penilaian karya seni yang di buat. Dengan menggunakan pendekatan ADDIE, Video pembelajaran seni rupa dua dan tiga dimensi dapat dirancang dan di implementasikan secara sistematis, memastikan bahwa pembelajaran berlangsung efektif dan memenuhi kebutuhan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian di SDN 05 Pemulutan, peneliti mengembangkan media video pembelajaram materi seni rupa dua dan tiga dimensi sebagai media pembelajaran seni budaya kelas II. pembahasan mengkaji mengenai hasil penelitian yang didapatkan peneliti meliputi:

1. pengembangan desain media video tutorial
 - Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Seni Rupa Dua dan Tiga Dimensi dapat dikembangkan dengan baik.
 - Desain media video yang dikembangkan memperhatikan aspek visual, suara, dan narasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. kelayakan media video tutorial
 - Hasil penelitan menunjukkan bahwa Media Video Pembelajaran seni rupa dua dan tiga dimensi yang dikembangkan kelayakan digunakan dalam proses pembelajaran.
3. keefektifan media video tutorial
 - Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Video Pembelajaran seni rupa dua dan tiga dimensi yang di kembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di SDN 05 Pemulutan.
 - Media Video Pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa di SDN 05 Pemulutan dalam pembelajaran seni rupa.

Hasil Pengembangan Media Video Pembelajaran Seni Rupa Dua dan Tiga Dimensi

Produk yang di kembangkan adalah Media Video Pembelajaran Seni Budaya pada materi seni rupa dua dan tiga dimensi di kelas II SDN 05 Pemulutan. Media Video pembelajaran di kembangkan dengan desain yang menarik sesuai dengan perkembangan siswa dengan durasi 8 menit. media video pembelajaran ini berorientasi landscape dengan kualitas resolusi 720p, berformat mp4.

Landscape adalah istilah yang merujuk pada pemandangan atau tampilan visual dari suatu area, seringkali digunakan dalam konteks seni, geografi, dan desain. Dalam seni, landscape menggambarkan karya yang menampilkan alam, termasuk elemen seperti pegunungan, sungai, pohon, dan langit. Dalam konteks geografi, landscape merujuk pada bentuk fisik dan fitur suatu wilayah, termasuk penggunaan lahan, vegetasi, dan aspek lingkungan lainnya.

Sementara itu menurut jurnal zulkarnain & Vanesa Owen Landscape adalah Suatu proses atau cara menciptakan suatu gambar atau foto dari sudut pandang pribadi, dengan pemandangan alam sebagai subjek utamanya dan mengandung komposisi tertentu. Dalam konteks teori desain instruksional ADDIE, penggunaan orientasi landscape dalam media video pembelajaran lebih tepat karena beberapa alasan:

1. Analisis Kebutuhan: Pada tahap analisis, penting untuk mempertimbangkan perangkat yang akan digunakan siswa. Kebanyakan perangkat (laptop, proyektor) mendukung format landscape, sehingga lebih mudah diakses oleh siswa.
2. Desain Konten: Pada tahap desain, orientasi landscape memungkinkan penyajian konten yang lebih komprehensif. Grafik, teks, dan elemen visual lainnya dapat ditata dengan lebih efektif, membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.
3. Pengembangan Visual: Di tahap pengembangan, landscape memungkinkan penyisipan elemen multimedia yang lebih luas, seperti video, gambar, dan diagram, yang memperkaya pengalaman belajar.
4. Implementasi yang Efektif: Ketika materi diajarkan di kelas atau online, orientasi landscape memastikan bahwa konten dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa, meminimalkan gangguan visual.
5. Evaluasi Pembelajaran: Di tahap evaluasi, penggunaan video dalam format landscape dapat memudahkan pengamatan interaksi siswa dengan materi, membantu penilai dalam mengumpulkan data tentang efektivitas pembelajaran.
6. Secara keseluruhan, orientasi landscape mendukung prinsip-prinsip desain instruksional yang efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar.

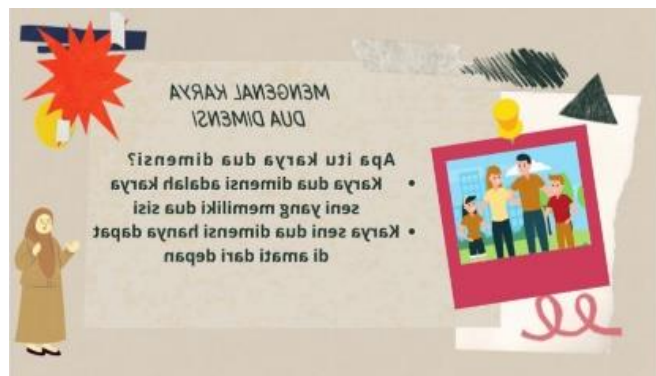
Pembukaan Video

Pembuka video dalam media video pembelajaran ini meliputi: awalan video dengan logo PGRI dan pembuka yang berisi judul video yaitu " video media pembelajaran seni rupa dua dan tiga dimensi kelas 2 sd" yang di

lanjutkan dengan penyampaian materi seni rupa dua dan tiga dimensi, selain itu dicantumkan juga nama peneliti.



Gambar 1.
Judul dan Identitas



Gambar 2.
Penjelasan Materi



Gambar 3.
Langkah-Langkah Karya Seni



Gambar 4.
Alat dan Bahan

Isi Video

Bagian isi media video pembelajaran memuat penjelasan materi, dan tutorial cara membuat beberapa karya seni rupa dua dan tiga dimensi. Materi yang di jelaskan adalah pengertian karya dua dan tiga dimensi beserta contoh karyanya. Tutorial membuat karya dua di antaranya menggambar pemandangan digunung, menggambar pemandangan di laut dan menggambar batik. tutorial membuat karya tiga dimensi adalah membuat replika hewan dan tumbuhan menggunakan bahan lunak yaitu bentuk-bentuk hewan dan tumbuhan yang dibuat di antaranya bunga dan jerapah.

Penutup Video

Penutup media video pembelajaran meliputi credits dan biodata. Credits sendiri terdiri dari nama pembuat video tutorial, dan ucapan terimakasih dari peneliti, sedangkan biodata yang di gunakan merupakan biodata singkat dari peneliti.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran seni rupa dua dan tiga dimensi kelas II di sesuaikan dengan angket kebutuhan guru dan siswa, SK, KD dan indikator dalam pembelajaran. desain media pembelajaran di buat dengan bagan dengan susunan: 1) judul materi, 2) pengenalan, 3) penjelasan tentang seni rupa dua dan tiga dimensi 4) penyampaian materi, 5) alat dan bahan, 6) langkah pembuatan produk. Dari kegiatan membuat video pembelajaran seni rupa dua dan tiga dimensi pada siswa kelas II sdn 05 pemulutan, Perubahan terlihat pada perkembangan nilai seni siswa. Menggambar gambar buah jeruk mandarin memerlukan berbagai tugas seperti menggambar, mewarnai, menempel, dan memotong. Masing-masing kegiatan ini bermanfaat bagi siswa kelas II SDN 05 Pemulutan mengalami perubahan perkembangan seni, motorik halus siswa meningkat menggambar, dari kegiatan mewarnai, menempel dan menggunting. Siswa juga akan meningkatkan konsentrasinya. Kreativitas siswa juga akan meningkat dengan kreatifnya anak mendesain gambar sesuai idenya

sendiri. Mengambil gambar juga meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dan yang terakhir, rasa percaya diri siswa semakin meningkat, terbukti dengan adanya kepuasan dan kebanggaan terhadap karya yang diciptakannya. Dengan cara ini, video pembelajaran seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi dapat mendorong perkembangan seni siswa kelas dua II SDN 05 Pemulutan.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran seni rupa dua dan tiga dimensi bagi siswa SD, materi harus disusun secara bertahap dengan proyek yang sederhana dan sesuai kemampuan anak. Penggunaan media yang aman dan ramah anak sangat penting. Pendekatan interaktif melalui permainan kreatif serta demonstrasi langsung akan meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Kreativitas dan imajinasi anak perlu dikembangkan melalui eksplorasi bebas, sementara penggunaan bahan dari lingkungan sekitar mendukung kesadaran lingkungan. Penghargaan terhadap karya siswa dan penilaian yang fokus pada proses kreatif, bukan hanya hasil akhir, akan memotivasi anak dan mendukung perkembangan keterampilan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agis. A.,R.2023. Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran Seni Rupa Tiga Dimensi kelas XI di SMA Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon. *Jurnal Sosial dan Sains*. Vol 3 Nomer 9. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang Indonesia.
- Agustia. A. 2019. Pelaksanaan Proses Pembelajaran Mewarnai Gambar Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwinda 1 Bandar Lampung. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1441/2019.
- Anggraini, Y. S., & Mayar, F. (2023). Pengaruh Pembelajaran seni Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Didektif: Jurnal Imiah PGSD STKIP Subang*, 9(2) 1870-1875.
- Cici. F., 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Universitas PGRI Palembang.
- Dina. U. 2011. Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomer 1 Volume 7 mei 2011*.
- Dita. k., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya kelas IV SDN 39 Mataram.
- Guru. T. M Prima Penilaian Harian PH Jilid 2A SD/MI Kelas 2 Kurikulum 2013 Revisi. Erlangga: Jakarta Timur.

- Henny, dkk 2023. Stimulus Perkembangan Aspek Seni Anak Usia Dini. *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Volume 6 Nomor 1.
- Iraqi, H. S., Lena, M.S., Sulastri, J., & Reviana, F. R, (2023). Pembelajaran Seni Rupa dalam penerapan kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *YASIN*, 3(4), 640-649.
- Irene. MJA. Buku Penilaian BUPENA Jilid 2B. Erlangga: Jakarta Timur.
- Kusnulyaningsi, D. *Et al* (2022). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2):480-486.
- Lita, & Assegaf, A. (2018). Pendidikan Seni Rupa dan Implikasinya terhadap Imajinasi Kreatif dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Mekkarahrja. *Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 97-110.
- Moleong. Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif (edisi revisi)*. Bandung PT Remaja.
- Ngalim M. Purwanto. 2007. *Ilmu Pendidikan Teori dan Praktek*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nur f. 2023. *Pembelajaran Seni Rupa, Pekalongan Jawa Tengah* 51156.
- Nurwita, S. 2020. Meningkatkan Perkembangan Seni Anak Menggunakan Media Smart Hafiz di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Early Child Research and practice -ECRP*, 2020:1(1), 34-37.
- Pertiwi, D. M., & Mayar, F. (2020). Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Graffito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah V Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 39-44.
- Rizal. F. & Ilham. A. M,. Pengembangan Vide pembelajaran. Mahasiswa Fakultas Agama Islam. Program Study Pendidikan Agama Islam. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Sobandi. B. Mengenal Periodesasi Perkembangan Seni Rupa Anak-Anak. *zulkifli, L. (2003). Psikolog Perkembangan. Bandung: Rosdakarya.*
- Werdiningtias, R. K., & Rahayunita, C. 1. (2017) Analisis Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SDN Gading Kembar 2 Kecamatan Jabung Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(1), 64-68.
- Yusni A,. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Siswa. *Universitas PGRI Palembang. Jurnal Of Education.*