

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran berguna untuk dapat memudahkan siswa dalam proses belajar, karena tidak semua siswa mudah dalam belajar terutama dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Guru dituntut kreatif dalam menemukan dan menciptakan media pembelajaran yang efisien meskipun sederhana tetapi dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran, banyak sekali jenis dan macam media pembelajaran yang dapat guru manfaatkan sebagai alat bantu mengajar, mulai dari yang murah harganya dan dapat dibuat sendiri oleh guru sampai yang dibuat oleh pabrik yang mahal harganya dan sangat canggih. Salah satu contoh media pembelajaran yang khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran adalah media video. Guru dapat menggunakan video sebagai media dalam pembelajaran agar dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa dalam belajar karena, video sangat di senangi dan diminati siswa.

Menurut Pribadi dalam Tenny Widya (2004:52), kelebihan media video salah satunya yakni mampu memperlihatkan objek dan peristiwa dengan tingkat akurasi dan realisme yang tinggi. Disamping itu, media video memiliki kemampuan untuk memperluas wawasan pengetahuan siswa dengan menampilkan informasi, pengetahuan baru dan pengalaman belajar yang sulit diperoleh secara langsung oleh siswa.

Media ini juga mampu merangsang minat belajar melalui penyajian gambar dan informasi yang menarik.¹

Media pembelajaran video dapat dipergunakan guru sebagai pembelajaran dikelas sehingga menarik minat dan motivasi siswa karena tidak asing lagi bagi siswa di era digital dan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu adanya video sebagai media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif bertanya dalam proses pembelajaran dan membuat siswa merasa senang dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Hal ini dapat meningkatkan inspirasi dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dalam komunikasi tersebut pesan yang disampaikan oleh guru kurang di mengerti siswa sehingga dengan media video pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman yang abstrak kepada siswa dengan menggunakan video, konsep abstrak tersebut menjadi lebih konkrit dan mudah dimengerti khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Pembelajaran seni budaya dan prakarya tentunya menggunakan praktek langsung dan sangat dibutuhkan media untuk dapat membuat suatu karya yang dimana membuat karya tersebut memerlukan proses dan memerlukan media yang

¹ Teny Widya, *Media Video Pembelajaran, Jurnal-online.um.ac.id*, Diunduh pada tanggal 21 febuari 2019. 11.20 PM

bergerak dimana dapat memperpendek waktu pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di sekolah.

Pada saat peneliti melakukan pengamatan langsung pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas IV SDN kebon kosong 16 Pagi, guru hanya menjelaskan kepada siswa apa yang harus dilakukan tanpa menggunakan media, pada saat wawancara guru memang mengakui bahwa guru sering tidak menggunakan media sehingga hasil prakarya anak kurang maksimal. Tetapi pada saat guru mencoba menggunakan media pada saat pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, ternyata menurut hasil pembelajaran siswa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, hasil tersebut dapat dilihat pada lampiran wawancara siswa.

Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya yang diberikan di Sekolah Dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai tingkat kecerdasan yang optimal, karena kecerdasan anak tidak hanya dilihat dari seberapa banyak pengetahuan yang di miliki namun juga bagaimana siswa mampu mengekspresikan melalui seni dan prakarya. Masing-masing individu mempunyai perbedaan dalam kecerdasannya, sehingga Seni Budaya dan Prakarya ini salah satu mata pelajaran yang memfasilitasi untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik. Oleh sebab itu, sangat dibutuhkan pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik itu

sendiri. Hal tersebut guru ingin pembelajaran seni budaya dan prakarya ini dapat mengembangkan potensi yang dimiliki siswa sehingga akan tercapainya suatu tujuan pembelajaran dalam Seni Budaya dan Prakarya di dalam kelas.

Seni Budaya dan Prakarya yang dimaksud disini adalah pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk lebih mengerti tentang suatu nilai seni dan karya, agar mampu mengekspresikan diri dengan sebuah karya yang bersifat indah yang timbul dari akal pikiran dalam upaya menghasilkan suatu produk, yaitu kegiatan berkreasi dalam membuat karya seni rupa. Seni rupa adalah seni yang berfokus pada kegiatan berkreasi dengan bahan-bahan yang mampu menghasilkan suatu karya yang baru ataupun yang sudah ada contohnya memanfaatkan bahan-bahan yang terdapat disekitar lingkungan sekolah. Dengan adanya kegiatan pembelajaran berkarya seni rupa siswa mampu memberikan gagasan yang kreatif dan mampu menciptakan karya yang unik. Pembelajaran karya seni rupa menggabungkan kegiatan berkarya dan mengapresiasi seni, sehingga membantu meningkatkan minat siswa yang menurun di bidang seni rupa.

Pengembangan seni bertujuan agar siswa dapat dan mampu menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya, kepekaan, kreativitas, dan dapat menghargai hasil karya sendiri maupun karya orang lain. Pengembangan seni ini diharapkan siswa menjadi sensitif, kaya gagasan,

berinofatif, dan memiliki rasa estetis, kreatif, serta ekspresif². Dalam pembelajaran seni rupa siswa harus mengembangkan imajinasi dan kreatifitas sehingga dapat menciptakan suatu karya yang baru dan menarik orang banyak untuk melihatnya.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik dalam membuat video prakarya atau media pembelajaran video yang nantinya dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran di kelas, karena pada saat pengamatan pembelajaran seni budaya dan prakarya, guru menggunakan metode konvensional atau kadang menggunakan metode demonstrasi sehingga pembelajarannya hanya terbatas. Peneliti menggunakan media video sebagai media dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya, karena media video lebih menekankan kepada indra penglihatan dan indra pendengaran dan bertujuan memperlihatkan pengalaman-pengalaman yang nyata kepada siswa sehingga siswa dapat menemukan pengalaman baru pada saat melihat video tersebut.

² Hartono, *Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*, docobook.com. Diunduh pada tanggal 22 febuari 2019. 12.07 AM

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah diketahui, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media video menjadi sumber belajar sehingga menginspirasi siswa dan memudahkan dalam berkreasi?
2. Meningkatkan media pembelajaran video didalam kelas pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya?
3. Bagaimana membuat cara pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas IV Sekolah Dasar lebih efektif?

C. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam pengembangan ini adalah:

1. Mata Pelajaran yang dikembangkan yaitu Seni Budaya dan Prakarya
2. Responden yang akan diteliti adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar
3. Tempat penelitian SDN Kebon Kosong 16 Pagi, Jakarta Pusat.
4. Media Video mengacu pada kd 3.4 tema 7 indah nya keberagaman negri ku dan subtema 3 indah nya persatuan dan kesatuan negriku

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan maka pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengapa menggunakan media video dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya?
2. Bagaimana cara mengembangkan media video pembelajaran seni budaya dan prakarya untuk kelas IV SD?
3. Bagaimana siswa mendapatkan inspirasi dan motivasi dari guru dalam berkarya seni rupa?

E. Kegunaan hasil penelitian

Kegunaan hasil penelitian yang diharapkan dan hendak dicapai dapat dilihat dari dua sudut pandang, antara lain adalah:

1. Secara Teoretis

- a. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya.
- b. Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media video pembelajaran untuk kelas IV SD
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan khususnya pada pembuatan karya seni rupa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai alternatif bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang lebih variatif sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar dan dengan adanya penggunaan media ini diharapkan dapat menjadi referensi kepada pendidik agar mudah dipahami oleh siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

b. Bagi Siswa

Media video pembelajaran ini dapat menumbuhkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran seni rupa. Maka diharapkan media video ini mampu mengatasi keterbatasan siswa dalam mengingat langkah-langkah dalam pembuatan karya seni rupa dan memberikan berbagai inovasi.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah serta menambah wawasan dan sumber belajar khususnya dalam seni rupa dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV SD.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam menyediakan sumber belajar yang dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang berupa media video pembelajaran.