

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembangunan suatu negara dan berperan penting dalam menghasilkan generasi yang mampu bersaing di tingkat global. Pendidikan menjadi salah satu sarana memperoleh dan mengembangkan keterampilan serta meningkatkan kecerdasan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sejak dari kandungan hingga beranjak dewasa, manusia sudah mendapatkan pendidikan yang diperoleh dari orang tua dan lingkungan sekitar. Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan di bidang akademis, tetapi dapat membentuk karakter dan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan dapat diperoleh melalui proses pembelajaran yang dapat memperluas wawasan serta dapat meningkatkan kemampuan berfikir.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pembelajaran merupakan segala sesuatu yang meliputi pekerjaan mengajar (mata Pelajaran, cara mengajar, pendidikan, dsb). Menurut Weka Arum (2023) pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa (Salsadilla et al., 2023). Kegiatan pembelajaran mempunyai tujuan untuk melatih potensi yang ada serta meningkatkan kecerdasan setiap individu menjadi individu yang lebih baik. Proses pembelajaran berlangsung secara terencana yang dilakukan oleh pendidik sebagai sarana untuk memberi pengetahuan kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik adalah

pembelajaran yang telah direncanakan agar upaya pencapaian proses belajar terpenuhi (Erlina et al., 2023). Interaksi dalam pembelajaran seni rupa berperan sangat penting dalam proses penyampaian pembelajaran, ide-ide sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran harus dibuat dengan menarik agar peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara menggabungkan antara teori dengan praktik. Pembelajaran seni rupa tidak hanya membahas tentang teori melainkan melakukan praktik dengan menciptakan sebuah karya. Salah satunya adalah pembelajaran seni rupa. Pembelajaran seni rupa dapat melatih kreativitas dan melatih kepercayaan diri peserta didik melalui apresiasi karya yang dihasilkan oleh peserta didik. Seni rupa sebuah karya seni yang memiliki titik, garis, bentuk, bidang, warna, dan tekstur. Pembelajaran Seni Rupa yang umum seni rupa yang umum diterapkan terbagi menjadi 2 kategori yaitu seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi. Seni rupa 2 dimensi merupakan sebuah karya seni yang karya nya hanya dapat dilihat dan dinikmati dari satu arah seperti lukisan, poster, dan foto . Seni rupa 3 dimensi merupakan sebuah karya yang memiliki *volume* dan ruang yang dapat dilihat dan dinikmati dari berbagai sudut pandang seperti patung, *miniatur*, keramik. Media dalam pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi suasana pembelajaran yang membosankan (I Kadek Budiana et al., 2018).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyampaikan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran sebagai alat pendukung antara guru dan peserta didik dalam memberi dan menerima

informasi dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berdampak pada cara belajar ke arah yang lebih baik dan dapat meningkatkan kreativitas, prestasi belajar dan menciptakan proses belajar lebih efektif dan efisien (Putu et al., 2024). Dalam pembelajaran seni rupa 3 dimensi, *clay* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembuatan karya.

Penelitian ini dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas V. Sesuai dengan kurikulum merdeka Kelas V sudah berada fase C. Capaian pembelajaran seni rupa fase C kurikulum merdeka diharapkan peserta didik mampu mengamati, menciptakan karya seni rupa 3 dimensi. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi tersebut salah satunya penggunaan media *clay* pada pembelajaran seni rupa 3 dimensi. Penggunaan media *clay* dalam pembelajaran seni rupa 3 dimensi dapat membantu siswa untuk berinovasi dan menghasilkan karya dengan hasil kreativitas dan imajinasi mereka, karena *clay* merupakan jenis tanah liat sintetis yang memiliki sifat lunak dan elastis sehingga mudah untuk dibentuk dan tidak berbahaya untuk peserta didik. Media *clay* memiliki kelebihan yaitu dapat mengering dengan sendirinya tanpa perlu melalui proses pembakaran. Penggunaan media *clay* juga dapat menambah wawasan siswa baik dari segi pembuatan karya atau pun jenis dalam media dalam pembuatan karya.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara di SD Negeri 1 Kampung Baru Singaraja, penggunaan media *clay* dalam pembelajaran seni rupa 3 dimensi belum pernah diterapkan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan perangkat pendukung pembelajaran seni rupa 3 dimensi masih menggunakan media lama berupa kertas berwarna. Penggunaan media kertas berwarna dilakukan karena

mempertimbangkan terkait biaya yang akan di keluarkan. Penggunaan yang sederhana berupa kertas berwarna diterapkan karena tidak ingin memberatkan biaya kepada peserta didik yang dimana keadaan ekonomi peserta didik tidak semuanya sama. Penggunaan media *clay* sebagai perangkat pendukung pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta menghasilkan respon yang positif terkait pembelajaran seni rupa 3 dimensi dengan menggunakan media clay.

Subjek Penelitian ini akan di lakukan pada seluruh peserta didik kelas V (fase C) SD Negeri 1 kampung baru, Singaraja tahun ajaran 2024/2025 sesuai dengan capaian pembelajaran di buku panduan guru seni budaya kurikulum merdeka. Adapun tujuan peneliti mengangkat judul **“Pembelajaran Seni Rupa 3 Dimensi dengan menggunakan Media Clay pada siswa kelas V Semester II Di SD Negeri 1 Kampung Baru Singaraja tahun ajaran 2024/2025”** bertujuan untuk menambah wawasan, melatih kreativitas dan imajinasi peserta didik serta memperkenalkan media baru berupa *clay* untuk membantu dalam pembelajaran seni rupa 3 dimensi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan diatas, dalam penelitian ini dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *clay* sebagai perangkat pendukung pembelajaran Seni Rupa 3 dimensi belum pernah diterapkan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kampung Baru Singaraja .
2. Hasil karya 3 dimensi menggunakan media baru berupa *clay* pada pembelajaran Seni Rupa 3 dimensi siswa kelas V SD Negeri 1 Kampung Baru Singaraja .
3. Media pembelajaran masih menggunakan sederhana berupa kertas berwarna

4. Bagaimana tanggapan atau respon terkait pembelajaran seni rupa 3 dimensi dengan menggunakan media *clay*

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil rumusan masalah diatas , maka adapapun batasan masalah sebagai berikut:

- 1.1 Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kampung Baru Singaraja .
- 1.2 Media clay sebagai perangkat pendukung pembelajaran seni rupa 3 dimensi pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kampung Baru.
- 1.3 Hanya membahas terkait proses, hasil dan respon peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kampung Baru Singaraja

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah pembelajaran Seni Rupa 3 dimensi dengan menggunakan media baru berupa *clay* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kampung Baru Singaraja ?
2. Bagaimanakah hasil karya Seni Rupa 3 dimensi dengan menggunakan media baru berupa *clay* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kampung Baru Singaraja ?
3. Bagaimanakah respon peserta didik setelah melakukan pembelajaran seni rupa 3 dimensi dengan menggunakan media *clay*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka ditemukan tujuan dilaksanakannya penelitian yakni :

1. Memperkenalkan media *clay* sebagai perangkat pendukung pembelajaran seni rupa 3 dimensi pada siswa kelas V SD Negeri 1 Kampung Baru.
2. Mengetahui hasil akhir karya 3 dimensi dengan menggunakan media berupa *clay*.
3. Mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran seni rupa 3 dimensi dengan menggunakan media *clay*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan peserta didik dalam menggunakan media *clay* pada pembelajaran seni rupa 3 dimensi.

2. Manfaat Praktis

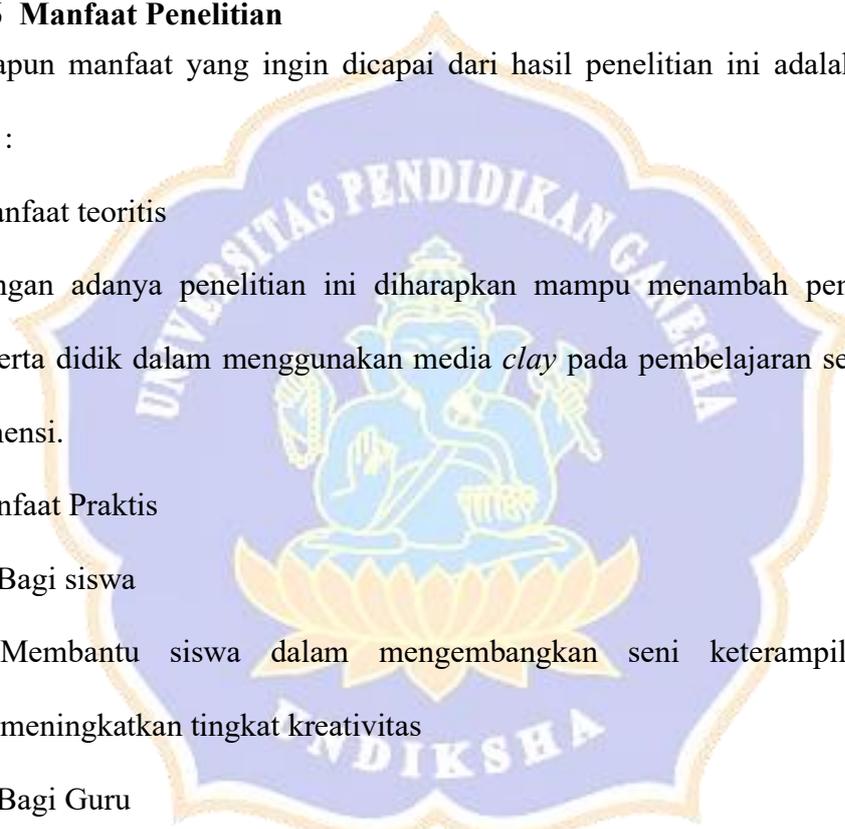
- a. Bagi siswa

Membantu siswa dalam mengembangkan seni keterampilan serta meningkatkan tingkat kreativitas

- b. Bagi Guru

Dapat menjadikan referensi yang dapat di terapkan pada kegiatan pembelajaran selanjutnya, serta dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran seni.

- c. Bagi Sekolah



Penelitian ini dapat mendukung program kurikulum sekolah dengan memanfaatkan media *clay* yang dapat menciptakan suasana belajar yang baru dan lebih menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam membuat kriya serta mengetahui teknik teknik dalam membuat sebuah karya seni.

