

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan seni diterapkan di sekolah dasar karena memiliki karakteristik penting dan manfaat yang besar dalam mendukung pertumbuhan anak. Pendidikan seni memberi kesempatan bagi anak-anak untuk bersinggungan secara estetis melalui kegiatan yang mengekspresikan dan kreatif, serta membantu mereka menghargai seni. Tujuan dari pendidikan seni adalah agar siswa memahami konsep-konsep seni serta praktik budaya, mengembangkan rasa kagum terhadap seni, menumbuhkan kemampuan ekspresi kreatif mereka melalui usaha, dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam seni secara lokal, regional, dan internasional. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan kreativitas siswa, membantu mengekspresikan seni, mengasah keterampilan, serta memungkinkan penggunaan teknologi dalam proses kreatif dan penyajian karya seni.¹ Melalui aktivitas seni, siswa mempelajari nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, kerjasama, dan penghargaan terhadap perbedaan. Aktivitas seni seperti menggambar, menari, menyanyi, atau berakting dapat menjadi media bagi anak untuk mengekspresikan emosi dan meningkatkan rasa empati terhadap orang lain. Dengan cara ini, pendidikan seni tidak hanya mempertimbangkan hasil akhir, tetapi juga proses belajar yang mengembangkan kepekaan estetis, sosial, dan emosional siswa. Selain mengembangkan kemampuan kognitif dan

¹ Asih, T., & Barriyah, I. Q. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Dengan Metode Eksperimen Warna Pada Kelas II SD Negeri Pleret Lor. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)*, 1(4), 261-266.

psikomotorik, pendidikan seni juga memperkuat keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Dalam era pembelajaran masa kini, seni bisa digabungkan dengan teknologi digital untuk memperluas metode siswa dalam berkreasi dan mengekspresikan diri. Dengan cara ini, implementasi pendidikan seni sejak usia dini menjadi dasar yang krusial dalam menciptakan generasi yang kreatif, inovatif, dan memiliki pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai budaya serta keindahan

Kurikulum sekolah dasar mengintegrasikan seni budaya sebagai salah satu muatan wajib dalam model pembelajaran tematik. Seni budaya merupakan salah satu materi pelajaran yang diajarkan dalam tematik disekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan bahwa kompetensi dari pembelajaran Seni Rupa adalah menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli lingkungan, kerjasama, jujur, percaya diri dan mandiri dalam berkarya seni budaya dan prakarya, mengenal keragaman karya seni budaya dan prakarya, memiliki kepekaan indrawi terhadap karya seni rupa budaya dan prakarya, menciptakan secara orisinal karya seni rupa budaya dan prakarya, serta menciptakan secara tiruan atau rekreatif karya seni budaya dan prakarya.² Manifestasi dari ketentuan ini menunjukkan bahwa edukasi seni rupa di jenjang sekolah dasar mengemban misi ganda. Guru tidak hanya melatih kecakapan teknis psikomotorik anak, tetapi juga memanfaatkan aktivitas artistik sebagai instrumen stimulasi karakter dan kepribadian. Pembelajaran ini menjadi

² Lalita, A. C., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Buku Interaktif Dalam Muatan Pembelajaran Sbdp. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 30(1), 74.

jembatan strategis bagi peserta didik untuk mengenal lebih dalam, menghormati, dan melestarikan kekayaan budaya bangsa Indonesia yang beragam.. Kegiatan pembelajaran seni rupa seperti menggambar, melukis, membentuk, dan membuat kerajinan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan ide, imajinasi, serta perasaan mereka secara bebas dan kreatif.

Aktivitas seni rupa pada tingkat pendidikan dasar dikelompokkan ke dalam dua kategori utama, yakni karya dua dimensi dan tiga dimensi. Ruang lingkup karya dua dimensi memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi teknik seperti ilustrasi bebas, melukis menggunakan jemari (*finger painting*), pembuatan pola batik elementer, eksperimen pencampuran warna, serta pengisian warna pada bidang gambar. Selain itu, siswa juga dilatih membuat gambar ekspresif, menyusun karya lewat teknik mozaik, montase, dan kolase, mengeksplorasi seni grafis melalui cetak garis, hingga memproduksi hasta karya berbahan kertas dan teknik anyaman sederhana. Pada sisi lain, ranah seni tiga dimensi mengarahkan peserta didik pada kegiatan konstruktif, seperti merancang miniatur mainan secara mandiri, membentuk bangun ruang kubus, mengonstruksi atau merakit objek, serta membuat seni instalasi sebagainya.³ Dengan melalui kegiatan seni rupa dua dan tiga dimensi tersebut, siswa tidak hanya mempelajari teknik dan keterampilan visual, tetapi juga diasah untuk berpikir kreatif, cermat, serta mampu mengekspresikan ide dan perasaan mereka lewat bentuk visual. Proses penciptaan karya seni ini juga mendukung siswa dalam mengasah koordinasi motorik halus, fokus, dan ketahanan saat

³ Matondang, N. A. H., Sekali, Y. N. B. K., Butar-butur, R. A., & Prayuda, M. S. (2025). PEMBELAJARAN SENI RUPA DALAM MEMBENTUK KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SDN 0062 TANJUNG SARI. *Jurnal Pendidikan: Media, Strategi, dan Metode*, 235-240.

menyelesaikan sebuah karya. Kegiatan seni rupa di sekolah dasar juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa saat hasil karyanya dihargai oleh guru atau teman-temannya.⁴

Dengan memanfaatkan berbagai bahan dan media, seperti kertas, tanah liat, cat air, dan material bekas, siswa diajak untuk berkreasi serta memahami nilai-nilai estetika dan fungsi dalam seni. Pembelajaran seni rupa juga berfungsi sebagai metode untuk menanamkan rasa peduli terhadap lingkungan dengan menggunakan bahan daur ulang sebagai media untuk berkarya. Oleh karena itu, kegiatan seni rupa dua dan tiga dimensi di sekolah dasar tidak hanya berfungsi sebagai ruang eksplorasi visual, tetapi juga sebagai pembentukan karakter, kreativitas, dan kecintaan terhadap proses penciptaan karya seni.

Seni rupa yaitu sebagian seni berkaitan dengan rangsangan visual.⁵ Mempelajari seni rupa bisa membantu siswa lebih bisa memahami, mengenali, merasakan, dan menemukan nilai estetika, sehingga mereka bisa berkomunikasi atau merespon dengan baik terhadap gagasan atau situasi, memahami serta menciptakan kemungkinan, dan memanfaatkan bahan yang ada untuk menyelesaikan masalah. Tujuan dari pembelajaran seni rupa adalah untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan menggambar mereka, memahami lebih dalam tentang budaya lokal, membangun minat terhadap seni, memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan diri, memperkuat keterampilan di berbagai bidang seni, serta mendorong eksplorasi terhadap

⁴ Kusumawati, D. N. I., Noor, A. M., Setiawan, A., Kusumah, W. I., & Hernowo, P. (2023). Pembelajaran Melukis Dengan Menggunakan Media Cat Air bagi anak Sekolah Dasar di Perumahan Taman Alamanda Bekasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 114-123.

⁵ Setiawan, A. (2019). Mengembangkan nilai karakter dan kemampuan 4C anak melalui pendidikan seni tari di masa revolusi industri 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 19(2).

konsep budaya yang beragam. Untuk mencapai tujuan itu, pendidikan seni rupa dirancang khusus agar bisa membangun kreativitas dan kemampuan merasakan hal-hal yang indah pada siswa.⁶ Selain itu, pembelajaran seni rupa juga memiliki peran penting dalam menumbuhkan kemampuan berpikir imajinatif dan inovatif pada siswa. Melalui proses mengapresiasi karya seni, siswa belajar untuk melihat berbagai kemungkinan dalam menyelesaikan permasalahan secara kreatif. Seni rupa juga membantu mereka mengembangkan kepekaan terhadap bentuk, warna, garis, tekstur, dan ruang, yang secara tidak langsung melatih kemampuan. Dengan bimbingan guru, siswa dapat belajar menghargai keberagaman gaya dan hasil karya teman-temannya, sehingga menumbuhkan sikap toleransi dan apresiasi terhadap perbedaan. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual, pendidikan seni rupa diharapkan dapat membentuk pribadi siswa yang kreatif, percaya diri, dan memiliki kepekaan terhadap keindahan serta nilai-nilai budaya bangsa.

Pengenalan warna adalah bagian dari kemampuan berpikir yang penting untuk perkembangan otak anak. Membiasakan anak mengenali warna sejak dini bisa membantu meningkatkan penglihatannya. Selain itu, mengenali dan menggabungkan warna juga bisa meningkatkan kemampuan kreatif dan berpikir anak, sehingga membantu tumbuhnya kemampuan memori dan berpikir anak. Mengembangkan kemampuan kognitif pada anak-anak sangat penting agar mereka lebih memahami cara mereka merasakan dunia melalui indra, seperti melihat, mendengar, merasakan rasa, mencium, dan menyentuh. Membelajarkan anak-anak mengenali warna bertujuan untuk membantu mereka

⁶ Sobandi, B. (2008). Model pembelajaran kritik dan apresiasi seni rupa. *Solo: Maulana Offset*.

memperoleh pengetahuan yang lebih baik, yang nantinya akan membuat pemahaman mereka semakin baik. Dalam struktur kurikulum pendidikan, unsur warna menempati posisi sebagai salah satu substansi kajian inti yang diajarkan pada mata pelajaran seni dan budaya.⁷ Berdasarkan perspektif teoritis yang dikemukakan oleh Brewster, klasifikasi warna dapat dikelompokkan ke dalam empat kategori utama, yang meliputi warna primer, warna sekunder, warna tersier, serta warna netral.⁸

Fakta di lapangan menunjukkan adanya kendala krusial pada pembelajaran materi warna primer dan sekunder dalam mata pelajaran seni budaya di kelas tiga sekolah dasar, di mana mayoritas peserta didik masih kesulitan menginternalisasi konsep fundamental tersebut. Anak-anak kerap kali keliru dalam mengklasifikasikan jenis warna dasar dan turunannya, serta belum menguasai kaidah pembentukan warna baru yang dihasilkan melalui teknik kombinasi atau pencampuran. Problem ini berakar dari dominasi metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada pendidik (teacher-centered), ditambah dengan minimnya pemanfaatan media instruksional yang inovatif dan relevan bagi karakteristik anak usia dini. Dampak dari pola pengajaran yang monoton ini adalah merosotnya partisipasi aktif siswa di kelas, sehingga capaian kognitif mereka dalam mengidentifikasi dan mengimplementasikan teori warna tidak dapat tumbuh secara maksimal. Fenomena tersebut mempertegas urgensi pembaruan instrumen pembelajaran melalui penciptaan media edukasi yang interaktif, kontekstual, dan berbasis visual menarik.

⁷ Ase, A. (2021). Pengaruh Media Puzzle Bola Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Siswa Tunagrahita Sedang Kelas III di SDLB Bhakti Luhur Jember. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 4(2), 92-96.

⁸ FITRI, N. D. KARAKTERISTIK FOTOGRAFI STILL LIFE KARYA.

Langkah inovatif ini sangat dibutuhkan agar siswa mampu menyerap materi warna secara lebih konkret melalui aktivitas belajar yang partisipatif, rekreatif, sekaligus substantif.

Pada jenjang kelas tiga sekolah dasar, pembelajaran seni rupa terutama mengenai pengenalan warna primer dan sekunder menjadi dasar dalam mengembangkan keterampilan menghasilkan karya yang menarik dan bermakna. Namun, proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, khususnya di SDI Modern NU Plemahan, masih menghadapi berbagai kendala, yaitu:

1. Pembelajaran seni budaya masih cenderung menggunakan metode ceramah.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam metode pembelajaran, akibatnya pemahaman konsep warna primer dan sekunder menjadi terbatas, kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa belum berkembang optimal, serta hasil karya yang dihasilkan kurang bervariasi dan kurang menunjukkan pemahaman kognitif yang baik.
3. Rendahnya pemahaman siswa dalam materi warna primer, sekunder dan tersier.

Dalam konteks tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa sekaligus menstimulasi proses berpikir. Media buku edukatif menjadi salah satu solusi yang tepat karena dapat memadukan teks, ilustrasi, dan aktivitas eksplorasi secara sistematis. Melalui buku yang dirancang khusus dengan materi warna primer, sekunder, dan tersier siswa dapat belajar secara mandiri maupun bersama guru, melakukan percobaan

pencampuran warna, serta mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata. Media ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa, seperti mengingat, memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep warna dalam hasil karya seni rupa.

Perkembangan dalam belajar siswa memerlukan adanya inovasi dalam media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep warna primer dan sekunder secara lebih konkret dan menarik.⁹ Alternatif solutif yang berpotensi untuk diimplementasikan adalah perancangan buku panduan edukatif yang bukan sekadar sebagai media transfer informasi, melainkan sebagai perangkat interaktif yang menstimulasi siswa melakukan eksperimen mandiri. Buku edukatif ini mengombinasikan narasi tertulis, stimulus visual, panduan eksperimen kombinasi pigmen, serta sajian ilustrasi kontekstual yang diselaraskan dengan fase pertumbuhan kognitif anak usia sekolah dasar. Melalui perpaduan stimulasi grafis dan kegiatan berbasis kinetik, instrumen ini diproyeksikan mampu mendongkrak retensi pemahaman siswa mengenai relasi struktural antarwarna, sekaligus memantik gairah belajar dan daya cipta artistik mereka. Atas pertimbangan tersebut, inovasi berupa buku edukatif berbasis aktivitas ini menjadi langkah taktis untuk mengoptimalkan kompetensi kognitif siswa dalam menguasai topik warna dasar dan turunannya, sekaligus memperkaya metodologi pembelajaran Seni Rupa pada jenjang sekolah dasar.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis buku edukatif telah banyak dilakukan, khususnya untuk meningkatkan kemampuan

⁹ Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan teknologi media pembelajaran: Merancang pengalaman pembelajaran yang inovatif dan efektif*. Tiram Media.

kognitif dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil-hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran visual mampu membantu siswa memahami konsep secara konkret dan menarik. Dalam penelitian terdahulu terbukti bahwa pengembangan media buku cerita dapat meningkatkan literasi sains, literasi membaca, kemampuan literasi, dan juga meningkatkan pemahaman. Media tersebut digunakan dalam beberapa muatan materi yang berbeda-beda. Penelitian yang dilakukan oleh Kuncahyono dan Wihdayahrotul (2022) dengan judul *“Pengembangan Buku Edukasi Kreatif Tematik untuk Siswa Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa buku edukatif yang dikembangkan mampu menarik minat belajar siswa, membantu siswa belajar secara aktif dan mandiri, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi (2020) yang berjudul *“Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia Dini”* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat mempermudah proses pembelajaran pengenalan warna bagi peserta didik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Siti Nurjanah (2021) dengan judul *“Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna”* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori valid dan layak digunakan serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep warna. Selanjutnya, Ahmad Fauzi (2021) melalui penelitian berjudul *“Pengembangan Buku Aktivitas Anak untuk Mengenalkan Warna dan Bentuk pada Siswa Sekolah Dasar”* menyatakan bahwa buku aktivitas yang dikembangkan sangat layak digunakan dan dapat

meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal serta membedakan warna. Penelitian yang dilakukan oleh Windi Yuliani (2022) dengan judul *“Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran”* juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli dan respon siswa serta mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, kebaruan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media buku edukatif berjudul "Petualangan Seru Mengenal Warna" yang khusus membahas materi tentang warna, termasuk warna primer, sekunder, dan tersier. Media ini bukan hanya tempat untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, seru, dan membuat orang ingin tahu lebih banyak. Buku edukatif akan disajikan dengan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, menggunakan tokoh anak-anak sebagai sipetualang cilik, sehingga konsep ilmu pengetahuan lebih mudah dipahami dan tidak hanya dihafal saja. Buku ini tidak hanya memberikan informasi tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan membaca, memahami, menganalisis, dan berpikir logis siswa berdasarkan fakta-fakta yang terdapat dalam teks. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan bisa memberikan peningkatan baru dalam pengembangan media pembelajaran seni budaya, terutama dalam berbagai materi yang berbeda, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pendidik dituntut memiliki kompetensi dalam mengelola pembelajaran yang efektif guna merealisasikan capaian target pendidikan. Keterbatasan ketersediaan buku pegangan bagi peserta didik di lembaga pendidikan

berdampak negatif terhadap mutu pembelajaran. Dengan kata lain, hambatan pedagogis di kelas tidak hanya membebani guru, melainkan juga merugikan siswa akibat karena minimnya sumber belajar dapat memengaruhi kualitas pembelajaran yang diterima siswa. Kualitas dari sebuah proses edukasi dapat diukur dari tingkat efektivitas interaksi edukatif dalam merealisasikan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Guna mengarahkan aktivitas akademik menuju sasaran tersebut, diperlukan tata kelola pembelajaran yang bermutu tinggi agar target pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan optimal. Atas dasar itu, dalam mengidentifikasi apakah sebuah pengajaran sudah dikategorikan ideal atau belum, pemahaman mendalam mengenai indikator-indikator penentu kualitas pembelajaran menjadi sebuah urgensi yang harus dipahami terlebih dahulu.¹⁰

Atas dasar pertimbangan tersebut, urgensi perancangan instrumen ajar berbasis buku edukatif digunakan untuk menanamkan nilai-nilai moral siswa kelas rendah dengan mengadaptasi tema-tema pembelajaran yang ada di mata Pelajaran seni budaya. Pengembangan media buku edukatif ini diharapkan bisa meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai moral yang diajarkan dalam mata pelajaran tersebut, karena buku ini disusun dengan lebih menarik. Dengan demikian, orang tua maupun guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi secara baik, terutama menggunakan metode mendongeng yang disukai oleh siswa.¹¹

¹⁰ Lestari, F. D., Anggela, A. P., Putra, A. D., & Sari, U. P. (2024). Analisis Dampak Ketersediaan Buku Siswa Terhadap Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas 4 Min 1 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 1811-1823.

¹¹ Lestari, M. A., Eliyanti, M., & Permana, A. (2017). Efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar dalam penanaman nilai-nilai moral siswa SD kelas rendah. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(2).

Dengan pengembangan media buku edukatif yang menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik perkembangan anak kelas tiga sekolah dasar, pembelajaran seni budaya tidak hanya menjadi lebih menyenangkan tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konsep warna primer dan sekunder. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan dasar untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, serta mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila yang kreatif dan bernalar kritis.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana Prosedur Pengembangan Media Buku Edukatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif Materi warna primer dan sekunder di SDI Modern NU Plemahan kelas 3?
2. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Buku Edukatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif materi warna primer dan sekunder di SDI Modern NU Plemahan kelas 3?
3. Bagaimana keefektifan Pengembangan Media Buku Edukatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif materi warna primer dan sekunder di SDI Modern NU Plemahan kelas 3?

C. Tujuan penelitian dan pengembangan

1. Untuk mengetahui prosedur Pengembangan Media Buku Edukatif untuk meningkatkan kognitif dalam materi warna primer dan sekunder di SDI Modern NU Plemahan kelas 3.

2. Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan Media Buku Edukatif untuk meningkatkan kognitif dalam materi warna primer dan sekunder di SDI Modern NU Plemahan kelas 3.
3. Untuk menganalisis keefektifan Pengembangan Media Buku Edukatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam materi warna primer dan sekunder di SDI Modern NU Plemahan kelas 3.

D. Spesifikasi produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa media buku edukatif yang dirancang secara khusus untuk membantu siswa kelas 3 di SDI Modern NU Plemahan dalam memahami konsep warna primer dan sekunder. Buku ini memiliki spesifikasi yang memadukan unsur teori, visualisasi, dan aktivitas interaktif agar siswa dapat belajar secara menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan kognitifnya. Berikut beberapa spesifikasi produk yang diharapkan :

- 1) Desain buku disusun dengan ukuran 18 cm x 18 cm yang ergonomis, sehingga nyaman digenggam dan mudah digunakan baik di kelas maupun di rumah.
- 2) Sampul buku dicetak menggunakan kartonboard 450 – 500 gsm, untuk menjaga kualitas buku dan ketajaman gambar.

- 3) Secara isi, buku ini menampilkan materi warna (primer, sekunder dan tersier) yang dijelaskan melalui bahasa sederhana, ilustrasi yang menarik, dan contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Konten buku dibagi menjadi beberapa bab yang sistematis, dimulai dari pengenalan warna primer, proses pencampuran warna, hingga eksplorasi kreatif membuat karya dengan kombinasi warna. Setiap bab dilengkapi dengan ilustrasi penuh warna, lembar aktivitas (seperti latihan mencampur warna, teka-teki warna, dan tugas menggambar), serta praktek warna refleksi untuk mengukur pemahaman siswa setelah mempelajari setiap materi.
- 4) Ditinjau dari aspek desain, rancangan media cetak ini diselaraskan dengan profil pertumbuhan kognitif peserta didik kelas tiga sekolah dasar yang secara psikologis berada pada fase operasional konkret. Atas dasar pertimbangan akademis tersebut, buku edukatif ini memprioritaskan pemahaman yang holistik melalui stimulasi aktivitas berbasis pengalaman langsung (*hands-on experience*) ketimbang membebani siswa dengan metode hafalan konsep yang abstrak. Terdapat bagian “Eksperimen Warna” yang mendorong siswa melakukan percobaan sederhana, seperti mencampur cat air atau krayon, sehingga mereka dapat melihat perubahan warna secara nyata. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis, pemahaman sebab-akibat, dan keterampilan memecahkan masalah.

- 5) Dalam hal estetika, buku dilengkapi dengan tipografi yang ramah anak (font besar dan mudah dibaca), tata letak yang rapi, serta kombinasi warna cerah yang menarik perhatian. Selain itu, setiap halaman menggunakan gambar ilustratif yang didesain dengan gaya kartun modern agar lebih dekat dengan dunia anak. Secara keseluruhan, produk media buku edukatif ini dirancang sebagai sarana pembelajaran tematik yang tidak hanya menyampaikan konsep warna primer dan sekunder, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, kreativitas, dan kemampuan kognitif siswa melalui eksplorasi warna. Dengan spesifikasi yang menggabungkan aspek visual, materi interaktif, dan teori perkembangan anak, buku ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kurikulum sekolah dasar.

E. Pentingnya penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini perlu dilakukan karena buku edukatif merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan proses berpikir siswa sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran seni rupa terkait warna primer dan sekunder. Pendidikan seni di tingkat sekolah dasar tidak hanya berperan dalam melatih keterampilan motorik, tetapi juga menjadi sarana penting untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, seperti kemampuan mengenali, mengelompokkan, serta memecahkan masalah sederhana melalui eksperimen dengan warna.

Selain itu, hasil observasi awal di SDI Modern NU Plemahan menunjukkan adanya keterbatasan sarana pembelajaran, seperti tidak

tersedianya buku pegangan siswa, minimnya media visual yang menarik, serta rendahnya kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada kurangnya variasi metode mengajar, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan berpotensi menurunkan minat belajar serta hasil kognitif siswa.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor di atas, penelitian dan pengembangan ini memiliki urgensi yang tinggi baik secara teoretis (kontribusi terhadap ilmu pengembangan media dan pendidikan seni) maupun praktis (penyediaan produk nyata yang dapat dimanfaatkan guru dan siswa). Hasilnya diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran seni rupa di SDI Modern NU Plemahan dan menjadi model pengembangan media buku edukatif yang dapat diadaptasi di sekolah dasar lain dengan permasalahan serupa.

Penelitian dan pengembangan media buku edukatif perlu dilakukan berdasarkan beberapa pertimbangan berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru belum memiliki media pembelajaran berupa buku edukatif yang khusus membahas materi warna primer dan sekunder.
- b. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penugasan sehingga kurang menarik bagi siswa.
- c. Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi warna secara lebih konkret dan mudah dipahami siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan warna primer dan sekunder.
- b. Minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran seni rupa masih perlu ditingkatkan.
- c. Siswa membutuhkan media belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik usia sekolah dasar.

3. Bagi Sekolah

- a. Pengembangan buku edukatif dapat menjadi salah satu sumber belajar yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh guru dan siswa.
- b. Hasil pengembangan media buku edukatif diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran seni rupa serta meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

4. Bagi Peneliti

- c. Belum tersedia buku edukatif yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna primer dan sekunder pada siswa kelas III SDI Modern NU Plemahan.
- d. Media yang dikembangkan tidak hanya berisi materi, tetapi juga aktivitas belajar dan evaluasi yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif siswa.
- e. Pengembangan buku edukatif diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

F. Asumsi dan batasan penelitian dan pengembangan

Penelitian ini memiliki beberapa asumsi dan batasan hasil, diantaranya yaitu:

1. Asumsi pengembangan :
 - a. Siswa kelas 3 SDI Modern NU Plemahan sedang dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang berbasis visual seperti buku edukatif dianggap cocok dengan cara belajar mereka.
 - b. Media Pembelajaran buku Interaktif yang dikembangkan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar sehingga pemahaman peserta didik meningkat .
2. Batasan penelitian dan pengembangan:
 - a. Bahan ajar ini hanya terdiri dari materi warna primer dan sekunder kelas 3 di SDI Modern NU Plemahan.
 - b. Bahan ajar ini hanya dapat meningkatkan kemampuan kognitif belajar siswa pada pelajaran senibudaya materi warna primer dan sekunder kelas 3 di SDI Modern NU Plemahan.

G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa hasil dari penelitian sebelumnya yang membahas terkait hal yang serupa yaitu tentang pengembangan media buku cerita yang sudah banyak dilakukan baik diwujudkan dalam bentuk jurnal dan skripsi, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian tentang “Pengembangan buku edukasi kreatif tematik untuk siswa sekolah dasar” yang ditulis oleh kuncahyono dan wihtdayahrotul (2022) menyatakan media Buku Edukatif pembelajaran tematik tema “Merawat hewan dan Tumbuhan” untuk kelas dua dapat dikatakan bahwa bahan ajar menarik dan mampu memberikan kemudahan sehingga siswa bisa aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas dua sekolah dasar.
2. Penelitian tentang “Pengembangan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini” yang ditulis oleh Ida Ayu Putu Ratna Novian Dewi (2020) dapat dikatakan bahwa dapat mempermudah guru dalam mengajar pengenalan warna untuk anak.
3. Penelitian tentang “Game edukasi Pengenalan warna studi kasus sdc kahaungu eti” yang ditulis oleh Dian Putri sion dan Alfrian Carmen Talakua (2024) dapat dinyatakan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk bermain sambil belajar mengenal warna.
4. Penelitian tentang “Pengembangan buku panduan menggambar dan mewarnai ragam hias dengan tehnik gradasi pada siswa kelas V SDN kajar 01 pati” yang ditulis oleh Nurul Mahmudah (2017) dapat dinyatakan meningkatkan keefektifan pembelajaran pada materi menggambar dan mewarnai dilihat dari hasil belajar yang meningkat.
5. Penelitian tentang “Pengembangan media cerita bergambar interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas 2 sekolah dasar. Yang ditulis oleh Aruan langi dan Eunice Widyanti Setyaningtyas (2022) dapat dinyatakan dapat meningkatkan minat membaca siswa kelas 2.

6. Penelitian tentang “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna” yang ditulis oleh Siti Nurjanah (2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan memperoleh kategori valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Media tersebut mampu membantu siswa mengenali berbagai jenis warna melalui gambar dan aktivitas yang menarik sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep warna.
7. Penelitian tentang “Pengembangan Media Buku Pop-Up untuk Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar” yang ditulis oleh Rina Kartika dan Nurhayati (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku pop-up yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keaktifan belajar, dan mempermudah pemahaman materi yang bersifat visual.
8. Penelitian tentang “Pengembangan Buku Aktivitas Anak untuk Mengenalkan Warna dan Bentuk pada Siswa Sekolah Dasar” yang ditulis oleh Ahmad Fauzi (2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku aktivitas yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan aktivitas mewarnai, mencocokkan, dan mengelompokkan warna dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal dan membedakan warna.
9. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Kelas IV SD” yang ditulis oleh Rudi Septian & Ira Restu Kurnia (2025). Hasil

penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar yang dikembangkan dinyatakan valid, layak, dan efektif, dengan peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain kategori tinggi.

10. Penelitian tentang “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran” yang ditulis oleh Windi Yuliani (2022). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli dan respon siswa. Media tersebut mampu membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Tabel 1. 1
Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan buku edukasi kreatif tematik untuk siswa sekolah dasar.	Sama – sama menggunakan media Buku Edukatif	a. Menggunakan mata pelajaran Tematik b. untuk kelas 2 sekolah dasar.
2.	Pengembangan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini	Sama – sama menggunakan kemampuan mengenal warna.	a. Menggunakan media pembelajaran flashcard b. untuk anak usia dini
3.	Game edukasi Pengenalan warna studi kasus sdk kahaungu eti	a. sama – sama untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna. b. sama menggunakan Game edukasi	Menggunakan metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)
4.	Pengembangan buku panduan menggambar dan mewarnai ragam hias dengan tehnik gradasi pada siswa kelas V SDN kajar 01 pati.	a. sama – sama menggunakan penelitian <i>Research and Development (R&D)</i> b. sama menggunakan mata pelajaran seni budaya.	a. Penelitian ini membuat media buku panduan. b. Untuk kelas 5 sekolah dasar.
5.	Pengembangan media cerita bergambar interaktif untuk	Sama menggunakan penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>	a. penelitian ini menggunakan buku carita bergambar

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	menumbuhkan minat baca peserta didik kelas 2 sekolah dasar.		b. untuk kelas 2 sekolah dasar c. untuk meningkatkan minat baca siswa.
6.	“Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Warna”	Sama-sama menggunakan media buku dan membahas pengenalan warna.	Penelitian terdahulu menggunakan buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak secara umum, sedangkan penelitian Anda menggunakan buku edukatif yang difokuskan pada warna primer dan sekunder siswa kelas III SD.
7.	Pengembangan Media Buku Pop-Up untuk Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar	Sama-sama mengembangkan media berbentuk buku untuk pembelajaran seni budaya.	Penelitian terdahulu menggunakan buku pop-up, sedangkan penelitian Anda menggunakan buku edukatif dengan materi pengenalan warna.
8.	Pengembangan Buku Aktivitas Anak untuk Mengenalkan Warna dan Bentuk	Sama-sama menggunakan media buku dan materi pengenalan warna.	Penelitian terdahulu mengenalkan warna dan bentuk melalui buku aktivitas, sedangkan penelitian Anda hanya berfokus pada warna primer dan sekunder melalui buku edukatif.
9.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS	Sama-sama mengembangkan media buku sebagai sarana pembelajaran.	Penelitian terdahulu berfokus pada materi IPAS kelas IV, sedangkan penelitian Anda berfokus pada pengenalan warna primer dan sekunder kelas III.
10.	Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk buku yang menarik bagi siswa	Penelitian terdahulu mengembangkan buku cerita bergambar untuk pembelajaran secara umum, sedangkan penelitian Anda

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			secara khusus mengembangkan buku edukatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna primer dan sekunder.

H. Definisi Operasional

a. Media Buku Edukatif

Media buku edukatif adalah bahan ajar berbentuk buku cetak atau digital yang dirancang secara sistematis dan interaktif untuk membantu proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media buku edukatif berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang memadukan teks, gambar, dan aktivitas praktis yang berkaitan dengan materi warna primer dan sekunder. Buku ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman siswa melalui pendekatan visual dan eksploratif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar.

Secara operasional, media buku edukatif dalam penelitian ini diukur berdasarkan kualitas penyajian materi, jelasnya ilustrasi, sesuai tidaknya aktivitas dengan tujuan pembelajaran, serta tingkat keterlibatan siswa saat menggunakan buku tersebut. Buku dianggap efektif jika siswa bisa mengikuti instruksi, memahami informasi yang ada, dan mampu menyelesaikan aktivitas yang disediakan. Indikator keberhasilan dalam menggunakan media ini mencakup meningkatnya kemampuan siswa dalam mengenali warna, antusiasme siswa terhadap aktivitas belajar, serta kemudahan buku dalam memandu siswa belajar sendiri. Dengan demikian,

media buku edukatif digunakan sebagai alat pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep warna melalui kombinasi teks, gambar, dan aktivitas eksploratif.

b. Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh. Dalam konteks penelitian ini, kemampuan kognitif siswa diukur melalui pemahaman dan penerapan konsep warna primer dan sekunder dalam kegiatan pembelajaran seni, seperti mencampur warna dan menghasilkan karya sederhana yang mencerminkan pemahaman terhadap hubungan antarwarna.

kemampuan kognitif siswa dioperasionalkan melalui beberapa indikator, yaitu kemampuan mengidentifikasi warna primer dan sekunder, kemampuan membedakan warna berdasarkan ciri visual, serta kemampuan mengombinasikan dua warna untuk menghasilkan warna baru. Pengukuran kemampuan kognitif dilakukan melalui tes awal dan tes akhir berupa lembar tugas praktik serta pertanyaan identifikasi warna. Siswa dianggap memiliki kemampuan kognitif yang baik apabila mampu menerapkan konsep warna dalam kegiatan seni, seperti mencampur warna dengan tepat dan membuat karya sederhana sesuai instruksi. Dengan demikian, kemampuan kognitif dalam penelitian ini diukur berdasarkan tingkat penguasaan konsep dan kemampuan berpikir logis terkait warna.

3. Warna Primer dan Sekunder

Warna primer merupakan triad warna fundamental yang meliputi merah, kuning, dan biru, di mana ketiganya memiliki karakteristik murni dan tidak dapat dihasilkan melalui kombinasi pigmen lain. Sebaliknya, warna sekunder merepresentasikan rumpun warna turunan yang diproduksi melalui perpaduan seimbang antara dua unsur warna dasar, yang memanifestasikan diri dalam wujud jingga hasil perpaduan merah dan kuning, hijau dari kombinasi kuning dan biru, serta ungu yang terbentuk dari sintesis merah dan biru. Dalam konteks eksperimen ini, parameter penguasaan terhadap materi warna dasar dan turunannya diukur melalui kapasitas peserta didik dalam mengidentifikasi secara visual, memisahkan karakteristik antarkategori, sekaligus mengaplikasikan teknik pencampuran warna yang selaras dengan kaidah baku teori optik warna.

Konsep warna primer dan sekunder dalam penelitian ini dioperasionalkan melalui pemahaman siswa terhadap tiga warna dasar serta kemampuan mereka mengolahnya menjadi warna baru. Indikator operasional meliputi kemampuan siswa menyebutkan warna primer, mengidentifikasi warna sekunder, menjelaskan hasil campuran dua warna, serta menerapkannya dalam kegiatan praktik pewarnaan. Keberhasilan pemahaman diukur melalui kegiatan observasi, penugasan mencampur warna, dan penilaian karya. Dengan demikian, variabel warna primer dan sekunder dinyatakan tercapai apabila siswa mampu menunjukkan keterampilan mengenali dan mengombinasikan warna sesuai konsep yang dipelajari.

4. Peserta didik kelas 3 SD

Peserta didik kelas 3 di SDI NU Modern Plemahan secara umum berada pada rentang usia 8 hingga 9 tahun, sebuah fase pertumbuhan yang menurut teori kognitif Piaget diklasifikasikan ke dalam tahap operasional konkret. Karakteristik psikologis pada periode ini menunjukkan bahwa anak memperoleh pemahaman optimal apabila difasilitasi oleh pengalaman empiris secara langsung serta aktivitas yang bersifat riil. Atas dasar pertimbangan tersebut, implementasi instrumen pembelajaran yang atraktif dan kontekstual berupa buku edukatif diproyeksikan mampu menjembatani pemahaman konsep teoretis warna yang bersifat abstrak menjadi sebuah internalisasi pengetahuan yang rekreatif sekaligus substantif.

Siswa dioperasionalkan sebagai peserta didik yang menjadi subjek penelitian dengan karakteristik perkembangan sesuai tahap operasional konkret. Indikator operasional meliputi kemampuan siswa memahami instruksi sederhana, terlibat aktif dalam aktivitas praktik, dan menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media buku edukatif. Selain itu, indikator perkembangan usia operasional konkret terlihat dari kemampuan siswa mengamati, memanipulasi objek, dan menarik kesimpulan sederhana berdasarkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, siswa kelas 3 sekolah dasar dalam penelitian ini direpresentasikan sebagai kelompok belajar yang membutuhkan media kontekstual, visual, dan aplikatif untuk memahami konsep warna secara lebih efektif.