

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kualitas produk tersebut agar layak digunakan. Berbeda dengan penelitian yang hanya berfokus pada pengujian teori atau hubungan antarvariabel, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk nyata, seperti media pembelajaran, bahan ajar, modul, buku edukatif, perangkat pembelajaran, maupun aplikasi pembelajaran. Produk yang dihasilkan kemudian melalui serangkaian tahap validasi, revisi, uji coba, dan evaluasi sehingga memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Menurut Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan melalui tahapan yang sistematis. Proses tersebut dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, uji coba lapangan, revisi berdasarkan hasil evaluasi, hingga menghasilkan produk akhir yang siap digunakan. Dengan demikian, metode R&D tidak hanya menghasilkan inovasi, tetapi juga memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas berdasarkan hasil pengujian di lapangan.¹²

Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan digunakan untuk menciptakan berbagai inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Produk yang dibuat bisa berupa bahan belajar berbentuk cetak atau digital, buku pendidikan, modul, media interaktif, atau alat belajar lainnya. Produk

¹² Ramadlan, D. A. (2025). Pengembangan media kartu domino kosakata bahasa indonesia (kokabino) untuk penguasaan kosakata baru siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(10), 2575-2588.

dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru, sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik pengguna, tujuan belajar, serta kurikulum yang digunakan. Penelitian-penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan melalui proses validasi oleh ahli dan uji coba di lapangan dapat meningkatkan semangat belajar, pemahaman terhadap konsep, serta hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan pendekatan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena langkah-langkahnya terstruktur, mudah dipahami, dan bisa diadaptasi dalam pembuatan media pembelajaran. Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Tahap desain digunakan untuk menyusun isi, penampilan, dan susunan buku edukatif. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk dan memverifikasi kualitasnya oleh para ahli di bidang media, materi, bahasa, dan soal. Produk yang telah dianggap layak kemudian diuji coba kepada siswa, sementara tahap evaluasi dilakukan agar mengetahui sejauh mana kepraktisan dan efektivitas produk tersebut. Dengan melalui tahapan tersebut, diharapkan buku edukatif yang dibuat memiliki kualitas yang baik dan dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa kelas II Sekolah Dasar dalam mengenali warna primer dan sekunder.¹³

B. Media Pembelajaran

Rusman mengatakan bahwa media adalah sarana untuk menyampaikan informasi, mengatakan bahwa media dapat diartikan sebagai perantara.¹⁴ Dapat

¹³ Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57-60.

¹⁴ Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179.

ditarik Kesimpulan bahwa pembelajaran memiliki kemampuan untuk mendorong cara berpikir emosi dan dorongan siswa yang mendukung proses belajar mereka.

Perspektif yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya memaknai media sebagai instrumen distribusi atau perantara yang berfungsi mengalirkan stimulus informasi dari pihak komunikator menuju komunikan. Selaras dengan pandangan tersebut, Angkowo dan Kosasih menegaskan bahwa media merepresentasikan seluruh perangkat stimulus yang berkapasitas memicu keterlibatan aktif individu dalam dinamika instruksional; di mana instrumen ini bekerja lewat penyaluran gagasan, pengaktifan aparatus kognitif, penyelarasan emosi, serta pemusatan atensi dan motivasi belajar peserta didik.¹⁵

Dalam konteks teoretis, media pembelajaran memosisikan diri sebagai perangkat penunjang yang menjembatani interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik sepanjang proses transfer ilmu. Melalui pemanfaatan instrumen pengajaran ini, transmisi pesan akademis dapat diinternalisasi secara lebih komprehensif, sehingga target kurikulum yang telah dicanangkan mampu direalisasikan melalui efisiensi waktu dan skema yang lebih efektif. Perangkat instruksional ini mengemban misi krusial sebagai saluran bagi siswa untuk mengadopsi pesan maupun konstruksi data yang dialirkan oleh guru, yang pada gilirannya membuat substansi materi menjadi lebih riil sekaligus memfasilitasi rekonstruksi skema pengetahuan baru dalam benak siswa.¹⁶

¹⁵ Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*.

¹⁶ Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.

Berdasarkan sintesis teoretis dalam literatur ilmiah yang ditulis oleh Andi Prastowo, disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup cakupan yang luas, baik berupa perangkat fisik, tata ruang lingkungan, hingga skenario aktivitas yang dimodifikasi sedemikian rupa demi memfasilitasi penyampaian materi ajar demi tercapainya output pendidikan yang dicita-citakan.¹⁷Selain itu, media pembelajaran bisa meningkatkan semangat dan perhatian siswa. Menurut Arsyad (2019), media membantu menarik minat belajar karena memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan beberapa indra sekaligus, seperti melihat, mendengar, dan bergerak¹⁸. Hal ini sangat cocok untuk siswa kelas 3 SD yang sering merasa bosan dan butuh variasi dalam belajar. Media yang menarik juga bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga membantu siswa tetap konsentrasi dan berpartisipasi aktif. Peran media dalam pembelajaran tidak hanya membantu guru, tetapi juga menjadi sumber belajar yang memungkinkan siswa belajar sendiri dan eksplorasi. Dalam pembelajaran seni, khususnya mengenai warna primer dan sekunder, media visual seperti buku edukatif, palet warna, atau kartu warna ternyata membantu siswa mengenali, membedakan, dan menggabungkan warna berdasarkan pengalaman langsung.

Instrumen pengajaran yang jamak diimplementasikan saat ini dinilai belum optimal dalam mendorong efektivitas capaian akademis siswa. Kondisi tersebut ditengarai akibat lemahnya akurasi parameter dalam proses pemilihan media yang digunakan. Guna mengantisipasi problem tersebut,

¹⁷ Prastowo, Andi, Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu, (Jakarta:Kencana, 2019) Hal. 97.

¹⁸ Amanda, N. A. J. (2024). Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran. *HARAPAN: Jurnal Ilmu Kesehatan dan Psikologi*, 1(2), 52-60.

penetapan media pembelajaran seyogianya merujuk pada pemenuhan beberapa indikator krusial berikut:

1. Ketetapan dengan tujuan pembelajaran
2. Dukungan terhadap isi bahan ajar
3. Aksebilitas media.¹⁹

Guru bisa memanfaatkan fungsi stimulasi yang dimiliki media untuk membuat proses belajar jadi lebih menarik dan mecegah kebosanan. Ini dapat terjadi ketika guru mengenalkan media baru yang belum pernah dijumpai oleh siswa, baik secara fisik maupun non-fisik. Disamping itu isi yang disampaikan lewat media juga harus memiliki daya tarik dan menyampaikan informasi baru, termasuk dalam pilihan warna dan desainnya. Semakin menarik penampilan dan isi media itu, semakin tinggi minat siswa untuk belajar. Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran siswa di kelas.

C. Buku Edukatif

Edukasi merupakan proses transfer pemahaman dan kecakapan kepada individu melalui aktivitas instruksional yang terstruktur. Proses ini bertujuan agar individu tersebut memperoleh modal intelektual yang memadai, sehingga mampu mengaktualisasikan tindakan dan perilaku yang selaras dengan target serta ekspektasi yang telah ditetapkan.²⁰ Edukasi di dalam konteks alat pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan

¹⁹ Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95-104.

²⁰ Irmadayanti, A., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Edukatif Taman Bungkul Surabaya. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 157-169.

informasi, tetapi juga sebagai usaha terencana untuk mengembangkan kemampuan berpikir, memahami, dan menerapkan konsep secara mandiri. Ketika suatu media dibuat dengan pendekatan edukatif, maka susunan konten, penampilan visual, dan kegiatan pembelajarannya harus memungkinkan siswa merasakan proses belajar yang berharga, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Konsep interaktif dalam media edukatif memperkuat hal ini, karena interaktivitas menciptakan hubungan timbal balik antara siswa dan media, sehingga memunculkan proses aksi-reaksi yang dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional. Seperti yang diungkapkan oleh Warsita (dalam Hendriyana dkk.interaksi merupakan proses timbal balik yang mendukung kegiatan belajar yang lebih aktif, berorientasi pada pengalaman, serta mendorong siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri.²¹

Interaktif berasal dari kata interaksi yang berarti saling melakukan aksi, saling mempengaruhi, saling berhubungan, dan saling berkaitan satu sama lain. Terjadinya suatu interaksi dikarenakan adanya hubungan sebab akibat, yaitu aksi dan reaksi. Menurut Warsita yang dikutip oleh Hendriyana dkk., menyatakan bahwa interaktif mengacu pada komunikasi dua arah atau suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta memiliki timbal balik antara satu dengan lainnya.²²

²¹ Agustiana, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis E-Modul Interaktif pada Materi Bacaan Gharib untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX MTsN 5 Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).

²² Hendriyana, Syifaul Fuada, dan Deden Pradeka, —Kenal Hardware: Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,|| Building of Informatics, Technology and Science (BITS) 4, no. 1 (2022): 249.

Menurut teori Kognitivisme (Piaget, Bruner) Buku ini menekankan unsur edukatif melalui penyajian informasi singkat, aktivitas eksplorasi warna, lembar kerja karya siswa, dan panduan penggunaan bagi guru²³. Kualitas media diukur melalui validasi ahli materi dan ahli media, kepraktisan penggunaan di kelas, dan efektivitas meningkatkan skor kognitif siswa. Indikator yang digunakan meliputi kelayakan isi (kesesuaian materi), kelayakan tampilan (desain, warna, tipografi), kepraktisan, dan dampak terhadap hasil belajar.

Adapun menurut Irby isi buku edukatif harus didesain berdasarkan teori desain pembelajaran:

1. Tujuan pembelajaran jelas dan terukur.
2. Materi disusun bertahap, dari konsep sederhana ke kompleks.
3. Media dan visual mendukung pemahaman (diagram, peta konsep).
4. Umpan balik dan evaluasi disertakan di akhir bab.²⁴

Media pembelajaran Buku Edukatif memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari media Buku Edukatif, yaitu

1. Menyajikan informasi dalam jumlah banyak
2. Belajar mandiri
3. Kombinasi Teks dan Visual
4. Efisiensi Biaya Distribusi dalam Versi Cetak
5. Kestabilan Media

²³ Amanda, N. A. J. (2024). Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran. *HARAPAN: Jurnal Ilmu Kesehatan dan Psikologi*, 1(2), 52-60.

²⁴ Irby, B., Brown, G. H., Lara-Alecio, R., & Jackson, S. A. (Eds.). (2013). *The handbook of educational theories*. IAP.

Sedangkan kekurangan yang dimiliki media pembelajaran Buku Edukatif, antara lain :

1. Proses Produksi Lambat dan Biaya Cetak
2. Kerusakan fisik
3. Kurang interaktif
4. Keterbatasan Representasi Gerak atau Dinamika Warna

Seiring perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran yang lebih dinamis, penggunaan media pembelajaran interaktif telah terbukti secara empiris membawa manfaat signifikan baik dalam hal motivasi, minat, maupun hasil belajar siswa. Sebagai ilustrasi, studi mengenai "Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" membuktikan adanya eskalasi gairah belajar yang signifikan pada kelompok siswa yang memanfaatkan perangkat digital interaktif dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Temuan tersebut mengonfirmasi bahwa instrumen berbasis teknologi interaktif memiliki kapasitas untuk menstimulasi atmosfer instruksional yang lebih atraktif sekaligus memicu keterlibatan aktif peserta didik di kelas.

Lebih lanjut lagi, penggunaan media pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka sangat diperhatikan karena media bisa membantu proses belajar yang berbeda untuk setiap siswa. Guru bisa mengadaptasi media sesuai dengan kebutuhan belajar, cara belajar, dan tingkat pemahaman setiap siswa. Media yang baik harus jelas, sederhana, relevan, dan terhubung dengan tujuan pembelajaran. Selain membantu memahami konsep, media pembelajaran juga memiliki manfaat psikologis seperti meningkatkan rasa percaya diri,

mendorong kreativitas, serta memberi kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan yang sudah dipelajari. Oleh karena itu, instrumen instruksional tidak sekadar memosisikan diri sebagai perangkat bantu visual penunjang pengajaran. Lebih dari itu, perangkat tersebut memegang peranan krusial dalam mengonstruksi pengalaman belajar yang substantif, interaktif, serta adaptif terhadap fase pertumbuhan psikologis peserta didik di tingkat sekolah dasar.

D. Kemampuan Mengenal Warna

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu kemampuan kognitif yang berkaitan dengan proses mengamati, membedakan, mengelompokkan, dan menyebutkan warna berdasarkan karakteristik tertentu. Kemampuan ini menjadi dasar bagi peserta didik dalam memahami berbagai konsep pembelajaran, khususnya pada materi seni rupa dan sains yang melibatkan pengenalan warna primer maupun warna sekunder. Kemampuan mengenal warna juga termasuk ke dalam ranah kognitif menurut Bloom, khususnya pada tingkat mengingat (*remembering*) dan memahami (*understanding*). Pada tingkat mengingat, peserta didik mampu menyebutkan nama-nama warna, sedangkan pada tingkat memahami peserta didik mampu membedakan, mengelompokkan, serta menjelaskan hubungan antara warna primer dan warna sekunder.

Menurut Jean Piaget, anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak telah mampu berpikir logis

terhadap objek yang bersifat nyata.²⁵ Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep apabila memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui media visual, benda konkret, maupun kegiatan eksperimen. Oleh karena itu, pembelajaran mengenal warna akan lebih efektif apabila didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan memungkinkan peserta didik mengamati serta memanipulasi objek secara langsung.

Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan media dan metode pembelajaran yang tepat. Selain itu, penelitian oleh Tri Asih dan Insanul Qisti Barriyah menunjukkan bahwa metode eksperimen mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal warna primer dan sekunder karena siswa terlibat secara aktif dalam proses pencampuran warna sehingga konsep warna lebih mudah dipahami.²⁶ Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawaty, Diana, dan Yuniarti tahun 2023 juga menunjukkan bahwa media video animasi berbasis PowerPoint efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali warna sekunder. Siswa lebih mudah memahami cara mencampur warna primer menjadi warna sekunder karena materi diajarkan secara visual dan interaktif. Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik meningkatkan kemampuan mengenali warna.

²⁵ Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126-134.

²⁶ Sacharissa, M. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Buterrana (Buku Interaktif Eksplorasi Warna) untuk Meningkatkan Keterampilan Mencampur Warna pada Materi Eksplorasi Warna Primer dan Sekunder Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(4), 789-803.

Berdasarkan pendapat tersebut, kemampuan mengenal warna dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk mengenali, menyebutkan, membedakan, mengelompokkan, serta memahami konsep warna primer dan warna sekunder melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media buku edukatif.

E. 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.

Menurut teori perkembangan kognitif yang diajukan oleh Piaget, anak-anak sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret, yaitu masa di mana mereka mulai bisa berpikir secara logis tentang benda atau peristiwa yang nyata. Pada tahap ini, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran jika diberikan dalam bentuk benda nyata, gambar, media visual, atau kegiatan yang melibatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti buku edukatif yang berisi gambar, dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, termasuk dalam mempelajari warna primer dan warna sekunder.²⁷

F. Seni Budaya

Seni budaya merupakan gagasan, ekspresi, serta praktik kreatif manusia yang selalu terkait erat dengan konteks sosial dan kebudayaannya²⁸. Seni budaya dalam konteks pendidikan dasar mencakup berbagai bentuk ekspresi seni dan kultural seperti seni rupa, seni musik, seni tari, kriya, dan kerajinan tangan yang berfungsi untuk mengembangkan kompetensi estetika, kreatifitas, serta pemahaman budaya siswa. Pendidikan seni budaya memberikan ruang bagi siswa untuk mengenal, mengeksplorasi, dan mempraktikkan nilai-nilai estetika, budaya, serta kreativitas melalui berbagai aktivitas artistik dan kultural.

²⁷ Basri, H. (2018). Kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 18(1), 1-9.

²⁸ Sudrajat, A. (Ed.). (2021). *Bunga Rampai Kajian Seni Budaya Ragam Perspektif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya (UNESA University Press).

Dalam konteks sekolah dasar, pengajaran seni budaya bukan hanya tentang teknik menggambar atau bernyanyi, tetapi juga melibatkan apresiasi budaya, pemahaman tradisi local atau nasional, serta pengembangan identitas dan karakter siswa.

Seni budaya menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya memegang peran penting dalam membentuk kepribadian, meningkatkan kreativitas, serta mengasah rasa estetis peserta didik. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, tujuan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di tingkat sekolah dasar adalah untuk meningkatkan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya, melatih keterampilan artistik, serta membantu mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan berkreasi. Pendidikan seni budaya tidak hanya fokus pada hasil karya yang dihasilkan, tetapi juga pada proses pengembangan sikap, nilai, serta kemampuan berpikir kreatif yang mendukung pembentukan karakter siswa.²⁹

Pendidikan seni budaya tidak hanya membantu meningkatkan kreativitas, rasa seni, dan kemampuan menyampaikan perasaan siswa, tetapi juga meningkatkan prestasi belajar secara lebih luas. Dengan mengikuti pelajaran seni, siswa terlibat dalam berbagai proses berpikir, perasaan, dan interaksi sosial yang membantu mengembangkan kemampuan mereka seperti kreativitas, ingatan, fokus, dan kemampuan menyelesaikan masalah. Aktivitas seni juga mendorong keterlibatan aktif dan semangat belajar, yang memengaruhi hasil

²⁹ Musa, H. (2025). Pentingnya Pendidikan Seni dan Budaya dalam Pembentukan Identitas Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(4), 13-23.

belajar di mata pelajaran lain seperti matematika, membaca, dan bahasa. Selain itu, pendidikan seni membantu siswa meningkatkan rasa percaya diri, disiplin, dan keyakinan dalam diri sendiri, yang mendukung kesuksesan belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, mengintegrasikan seni budaya dalam kurikulum tidak hanya memperkaya pendidikan karakter atau nilai estetika, tetapi juga menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan prestasi akademik secara menyeluruh.

Melalui berbagai kegiatan seperti menggambar, menari, bernyanyi, atau membuat karya tiga dimensi, siswa dilatih untuk menyampaikan pikiran dan perasaan secara positif. Hal ini sesuai dengan teori pendidikan humanistik yang mengedepankan pengalaman pribadi dan ekspresi diri sebagai pusat pembelajaran. Selain itu, seni budaya juga membantu dalam membentuk nilai-nilai sosial seperti kerja sama, toleransi, dan menghargai perbedaan, terutama melalui kegiatan kelompok dan kerja tim.

Aktivitas seperti mengenali warna, bentuk, irama, dan gerakan membutuhkan kerja sama antara pikiran dan otot, sehingga membantu perkembangan otak anak. Selain itu, pembelajaran seni budaya juga meningkatkan kemampuan dalam mengamati, berimajinasi, dan berkreasi yang sangat penting dalam proses belajar di berbagai mata pelajaran. Dengan demikian, seni budaya memiliki peran penting dalam pendidikan yang menyeluruh, yang melibatkan aspek kecerdasan, perasaan, dan spiritual siswa.

Di sisi lain, dalam konteks melestarikan budaya lokal, pendidikan seni budaya juga menjadi sarana yang strategis untuk memperkenalkan dan menjaga identitas budaya bangsa. Dalam Jurnal Kajian Budaya dan Pendidikan

menjelaskan bahwa pembelajaran seni budaya di tingkat sekolah dasar dapat menjadi cara untuk membangun rasa cinta kepada warisan budaya Indonesia melalui kegiatan seperti mempelajari tarian daerah, motif batik, lagu tradisional, dan karya seni lokal. Upaya tersebut tidak hanya memperkaya pengetahuan tentang budaya peserta didik, tetapi juga memperkuat rasa nasionalisme di tengah pengaruh globalisasi.³⁰

G. Kurikulum seni budaya

Pendidikan seni budaya berperan penting dalam membentuk kepribadian, meningkatkan kreativitas, dan memperkaya rasa estetis peserta didik. Berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, tujuan pembelajaran Seni Budaya di sekolah dasar adalah untuk menumbuhkan apresiasi terhadap nilai budaya, melatih keterampilan artistik, serta membangun rasa percaya diri dan kemampuan berkreasi. Pendidikan seni budaya tidak hanya fokus pada hasil karya yang dihasilkan, tetapi juga pada proses pengembangan sikap, nilai, dan kemampuan berpikir kreatif yang mendukung pembentukan karakter siswa.³¹

Seni budaya di sekolah dasar berperan sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan, berkomunikasi, serta meningkatkan kemampuan estetika anak.³² Dengan melakukan kegiatan seperti menggambar, menari, bernyanyi, atau membuat karya tiga dimensi, siswa diajarkan cara

³⁰ Wibowo dan Lestari (2023)

³¹ Wijayanto, W., Ulya, F. F., & Zahra, N. S. (2024). Hambatan dan Potensi Pengembangan Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Gondangmanis 4. *Jurnal Ekspos*, 2(1), 59-69.

³² Hariyanto, R. (2013). *Pendapat siswa tentang pembelajaran apresiasi seni rupa pada pelajaran seni budaya siswa kelas VII-C di SMPN 13 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

menyampaikan pikiran dan perasaan secara positif. Hal ini sesuai dengan teori pendidikan humanistik yang mengutamakan pengalaman pribadi dan ekspresi diri dalam proses belajar. Selain itu, seni budaya juga membantu dalam membentuk nilai-nilai sosial seperti kerja sama, toleransi, dan menghargai perbedaan melalui kegiatan kelompok serta kolaborasi.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran seni budaya mengalami perubahan dari fokus pada materi ke fokus pada kemampuan dan pengalaman belajar. Kurikulum ini menekankan pembentukan Profil Pelajar Pancasila dengan pendekatan yang sesuai dengan konteks, kerja sama, dan berbasis proyek. Berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) bidang Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada fase B kelas 3, siswa diharapkan mampu mengekspresikan diri secara kreatif melalui karya seni sederhana, memahami unsur-unsur dasar estetika seperti garis, bentuk, warna, irama, pola, dan gerak, serta menunjukkan sikap menghargai karya seni dan budaya lokal. Capaian Pembelajaran ini menjadi dasar dalam menyusun tujuan, materi, dan kegiatan pembelajaran.

Disisi lain, Tujuan Pembelajaran (TP) dalam mata pelajaran seni budaya diambil dari Kompetensi Dasar (KD) secara lebih spesifik dan terukur. Misalnya, dalam aspek seni rupa, TP mencakup kemampuan siswa untuk mengenali warna primer dan sekunder, mencampur warna untuk membuat warna baru, serta membuat karya dua dimensi dengan menggunakan unsur warna secara seimbang. Tujuan ini tidak hanya menilai hasil karya siswa secara visual, tetapi juga melibatkan proses berpikir kreatif, pemahaman tentang konsep warna, serta kemampuan dalam menyelidiki bahan atau media yang

digunakan. Dengan demikian, pembelajaran seni budaya tidak hanya bertujuan menguasai keterampilan teknis, tetapi juga untuk meningkatkan apresiasi dan nilai estetika yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir dan emosional siswa.³³

Tabel 2. 1
CP/ATP

No.	CP	TP
1.	Pada fase B kelas 3, siswa diharapkan mampu mengekspresikan diri secara kreatif melalui karya seni sederhana, memahami unsur-unsur dasar estetika seperti garis, bentuk, warna, irama, pola, dan gerak, serta menunjukkan sikap menghargai karya seni dan budaya lokal.	mengenali warna primer dan sekunder
		mencampur warna untuk membuat warna baru
		membuat karya dua dimensi dengan menggunakan unsur warna secara seimbang.

Sumber:³⁴

H. Materi warna

Warna adalah bagian penting dalam seni yang digunakan untuk menyampaikan perasaan, berkomunikasi secara visual, serta menggambarkan suasana tertentu. Menurut Brewster Seluruh warna lain dapat diperoleh dari kombinasi ketiganya melalui pengembangan roda warna (*color wheel*) yang menggambarkan hubungan antara warna primer, sekunder, dan tersier³⁵. Dalam teori Roda Warna, warna adalah sensasi yang muncul ketika cahaya memantul dari suatu permukaan dan masuk ke mata. Itten menjelaskan bahwa warna bisa dibagi menjadi tiga kelompok utama, yaitu warna primer, sekunder, dan tersier.

³³ Sari, N. P., Nugroho, N. A. D., & Ilhaq, M. (2025). Pembelajaran Tari Rodat di Kelas VIII SMP YWKA Palembang: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1079-1087.

³⁴ <https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/>

³⁵ Parsons, F. (1892). Color in Our Homes. On Theories. *The Decorator and Furnisher*, 20(5), 177-179.

Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru, yang merupakan warna dasar yang tidak bisa dihasilkan dari campuran warna lain.³⁶Warna sekunder muncul dari penggabungan dua warna primer, misalnya merah dan kuning menghasilkan oranye, kuning dan biru menghasilkan hijau, serta merah dan biru menghasilkan ungu. Sementara itu, warna tersier didapatkan dengan menggabungkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan pada roda warna.

Pendapat itu didukung oleh Johannes Goethe dalam bukunya *Theory of Colours*, yang menjelaskan bahwa cara kita melihat warna tidak hanya bergantung pada sifat cahaya secara fisik, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor psikologis manusia³⁷. Dalam pembelajaran seni di sekolah dasar, teori Goethe membantu siswa memahami bahwa setiap warna memiliki makna emosional dan simbolik sendiri. Misalnya, warna merah mewakili energi dan semangat, kuning melambangkan kesenangan, sedangkan biru menunjukkan ketenangan. Memahami makna simbolik warna ini bisa membantu siswa lebih dalam dalam menyampaikan perasaan melalui karya seni visual.

Dari berbagai teori dan penelitian di atas, bahwa teori warna primer dan sekunder merupakan dasar utama dalam pembelajaran seni rupa yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa. Teori warna tidak hanya membantu siswa memahami konsep visual, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, keterampilan mencampur warna, dan kemampuan mengekspresikan emosi melalui media seni. Oleh karena itu, pengembangan buku edukatif warna

³⁶ Lucius, C. R. (2019, December). Potensi Komposisi Warna Batik Pekalongan Sebagai Color Scheme Untuk Perancangan Bidang Desain Komunikasi Visual. In *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan Dan Batik* (Vol. 1, No. 1, pp. A7-A7).

³⁷ Johann Wolfgang von Goethe, *Theory of Colours* (London: John Murray, 1840), 15

berbasis teori warna primer dan sekunder sangat relevan digunakan dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

I. Karakteristik Peserta didik kelas 3 SD

Identifikasi profil peserta didik merupakan pilar krusial yang wajib dipertimbangkan dalam perancangan dan pengembangan instrumen pembelajaran. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa setiap siswa memiliki keunikan tersendiri, baik dalam aspek kapasitas intelektual, preferensi minat, gaya belajar, maupun tahapan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Seluruh ciri, atribut, dan kapabilitas inheren pada diri siswa tersebut secara langsung akan memengaruhi metode mereka dalam mengadopsi informasi serta merespons materi ajar yang diberikan. Melalui pemahaman yang komprehensif terhadap karakteristik personal ini, para pendidik dapat merumuskan pendekatan pedagogis, metodologi pengajaran, serta pemilihan media yang akurat demi mewujudkan proses instruksional yang efektif dan berbobot.³⁸

Pada konteks riil, siswa kelas tiga sekolah dasar yang rata-rata menginjak rentang usia 8 hingga 9 tahun berada dalam fase operasional konkret. Merujuk pada teori perkembangan kognitif, anak-anak pada periode ini mulai mengonstruksi penalaran secara logis, namun manifestasi pemikiran mereka masih memerlukan stimulasi objek fisik yang nyata atau representasi visual

³⁸ Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232.

konkret guna menjembatani pemahaman terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak.³⁹

Secara fisik dan motorik, peserta didik kelas 3 SD memiliki perkembangan motorik halus yang semakin baik, memungkinkan mereka terlibat dalam aktivitas mewarnai, menggambar, memotong, atau memadukan warna secara lebih terkontrol. Ini sangat cocok dengan pembelajaran seni visual, khususnya materi warna primer dan sekunder yang memerlukan praktik langsung. Dengan demikian, karakteristik fisik dan motorik ini mendukung penggunaan media edukatif berbasis aktivitas, sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya teks.

Perkembangan sosial dan emosional menjadi hal penting. Anak mulai belajar bermain sama teman sebaya, menunjukkan rasa sayang, bekerja sama, berbagi, serta membangun kepribadiannya. Pertumbuhan nilai moral dan spiritual juga mulai terlihat, tergantung dari lingkungan sekitar dan bimbingan yang diberikan⁴⁰. Siswa kelas 3 mulai menunjukkan kestabilan emosi yang lebih baik dibandingkan kelas bawah (kelas 1–2), namun mereka masih membutuhkan umpan balik positif, motivasi, dan penghargaan dari guru. Anak usia ini mulai mengenali perasaan diri, mampu mengontrol emosi sederhana, dan belajar bekerja sesuai target. Namun, mereka masih mudah merasa bosan dan terdistraksi jika pembelajaran terlalu monoton. Oleh karena itu, variasi

³⁹ Hasan, M. F., Rahmi, L., Qoyimah, D., Saputri, M., & Bella, S. (2025). *Psikologi Perkembangan Anak Usia SD/MI Teori dan Praktik*. Deepublish.

⁴⁰ Ramdhani, N. H., Balqis, A., Arisqa, W. P., Ridwan, F. S., Puspita, A. D., & Lubis, R. (2024). PERKEMBANGAN KARAKTERISTIK ANAK KELAS 3 SEKOLAH DASAR (USIA 9 TAHUN). *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(10), 7892-7903.

media pembelajaran, aktivitas kreatif, serta suasana belajar yang menyenangkan sangat penting untuk mempertahankan fokus dan minat belajar mereka.⁴¹

Dalam pendidikan dasar di Indonesia, peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa dan memperhatikan karakteristik mereka, baik secara individu maupun kelompok. Artinya, setiap desain media pembelajaran, termasuk buku pelajaran, harus mempertimbangkan kebutuhan belajar siswa sesuai dengan usia, pengalaman belajar sebelumnya, serta lingkungan sosial dan budaya mereka.

⁴¹ Labudasari, E., & Sriastria, W. (2018). Perkembangan emosi pada anak Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon* (Vol. 7, No. 8, pp. 1-8).

J. Kerangka Berfikir

Gambar 2. 1
Kerangka Berpikir

