

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang mengandalkan unsur dan elemen visual, serta dapat dinikmati melalui penglihatan (Primawati, 2023). Unsur-unsur dalam seni rupa mencakup segala hal yang bersifat konkret, sehingga dapat dilihat, diapresiasi, dan dihayati melalui indera penglihatan. Setiap karya seni rupa mencerminkan kondisi sosial serta lingkungan tempat karya tersebut diciptakan (Iswandi, 2022). Dalam pembelajaran seni rupa di sekolah Dasar siswa diarahkan untuk berpikir terbuka, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, siswa juga memperoleh pengalaman estetik sebagai hasil proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka yang dituangkan dalam karya seni rupa.

Seni rupa merupakan media ekspresi visual yang tidak hanya menampilkan unsur estetika, tetapi juga merefleksikan kondisi sosial dan lingkungan. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, seni rupa menjadi sarana bagi siswa untuk mengasah kreativitas, empati, serta kemampuan berpikir terbuka dan menghargai keberagaman melalui pengalaman estetik yang diperoleh dari proses berkarya.

Hal tersebut sesuai dengan Tujuan pendidikan seni rupa dalam kurikulum merdeka yaitu, menghasilkan siswa yang antusias untuk terus belajar, kreatif, berani mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab. Siswa juga dilatih untuk bekerja secara mandiri maupun bekerjasama dengan orang lain, tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, dan antar golongan secara efektif dan efisien (Rizki Raindriati, 2022, hlm. 9 - 10)

Dalam pembelajaran seni rupa, siswa diarahkan untuk berpikir kreatif, sehingga memungkinkan mereka untuk mengekspresikan ide-ide unik dan orisinal dalam karya mereka sendiri. Kreativitas anak akan berkembang melalui pengalaman estetik dan eksplorasi visual yang mereka lakukan dalam pembelajaran seni rupa.

Ketika anak-anak diberi kebebasan untuk berekspresi melalui karya seni, mereka belajar untuk merespon tantangan secara kreatif, menemukan solusi baru, dan memperkuat kemampuan berpikir kritis.

Materi seni rupa yang di ajarkan di kelas 3 umumnya adalah tentang garis, bentuk dan warna, dalam pembelajaran warna, siswa di kenalkan dengan materi eksplorasi warna dan di kenalkan dengan 3 pembagian warna yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier (Rizki Raindriati, 2022, hlm. 58 - 60). Pada pembelajaran seni rupa kelas 3, materi yang diajarkan umumnya meliputi garis, bentuk, dan warna. Dalam topik warna, siswa diajak mengeksplorasi berbagai jenis warna serta dikenalkan dengan konsep dasar pembagian warna, yaitu warna primer, sekunder, dan tersier.

Kemampuan anak dalam mengenal warna masuk dalam salah satu aspek kemampuan yang diperlukan, kemampuan mengenal warna ini harus dialami setiap anak. Kemampuan anak dalam mengenal warna dapat membantu merangsang penglihatannya untuk menjadi lebih peka dalam melihat objek - objek di lingkungan (Wirdasari et al., 2025). Dengan kegiatan eksplorasi warna ini, siswa akan mengembangkan kreativitasnya melalui eksperimen visual yang mengasah imajinasi mereka. Melalui kombinasi warna-warna dasar, mereka akan belajar bagaimana menciptakan warna-warna baru yang menarik dan unik. Proses ini tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis tentang pilihan warna yang dapat memengaruhi suasana dan makna dalam karya seni mereka.

Selain itu, kegiatan eksplorasi warna juga dapat membantu siswa memahami prinsip-prinsip dasar teori warna, seperti konsep warna primer, sekunder, dan tersier, serta interaksi antar warna. Pengetahuan ini memberikan dasar yang kuat bagi siswa dalam membuat keputusan artistik, baik dalam karya seni tradisional maupun digital. Di sisi lain, proses eksplorasi warna juga secara tidak langsung melatih keterampilan abad 21, yaitu keterampilan 4C yang mencakup communication, collaboration, critical thinking and creativity (Susanto & Azizah, 2025). Keterampilan 4C ini merupakan soft skill yang pada praktiknya jauh lebih bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan sekadar penguasaan

hardskill, karena mampu membentuk pola pikir kreatif, kolaboratif, dan solutif yang sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang, termasuk dalam seni. Selain itu kegiatan eksplorasi warna juga dapat melatih motorik halus siswa dan juga melatih siswa untuk mengapresiasi suatu karya seni

Dalam Kurikulum Merdeka, tidak semua mata pelajaran, termasuk seni rupa, dilengkapi buku siswa; beberapa kelas hanya memiliki buku teks untuk guru, seperti halnya dalam pembelajaran seni rupa (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Kondisi ini dapat menyulitkan siswa dan guru, sehingga guru harus kreatif mencari alternatif solusi untuk mendukung proses pembelajaran seni rupa secara optimal.

Hal ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang telah peneliti lakukan di SDN Kelapa Gading Barat 01, peneliti menganalisis buku pembelajaran siswa, dan peneliti menemukan bahwa ternyata siswa tidak memiliki buku paket seni rupa, buku paket seni rupa hanya di miliki oleh guru nya saja. Buku peserta didik yang tidak ada tentu akan memberikan beberapa kesulitan bagi peserta didik dan guru itu sendiri, oleh karena itu guru dituntut secara aktif untuk mengatasi terkait masalah tersebut dengan cara mencari berbagai alternatif sebagai solusi (Azis & Lubis, 2023). Hal ini semakin menjadi tantangan ketika banyak siswa kelas 3 SD yang masih belum memahami konsep eksplorasi warna serta belum mengenal warna primer, sekunder, dan tersier dengan baik

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berencana mengembangkan sebuah buku interaktif untuk membantu siswa dalam pembelajaran eksplorasi warna. Suatu pendekatan yang terbukti efisien dalam memperkaya kreativitas anak adalah dengan memberikan buku bergambar. Buku bergambar memiliki kemampuan untuk merangsang imajinasi visual anak, memungkinkan mereka menikmati gambar, dan memahami konteks yang dijelaskan oleh teks (Yurhie Kehnia & Umar Darwis, 2021). Pemberian buku bergambar merupakan pendekatan efektif untuk merangsang kreativitas anak, karena mampu memperkaya imajinasi visual, membantu memahami konteks, dan meningkatkan keterlibatan melalui kombinasi gambar dan teks.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan mendapatkan Hasil wawancara dari guru kelas, yang menyatakan bahwa fokus

pembelajaran seni rupa khususnya materi eksplorasi warna terbatas dan kurang mendalam. Guru hanya menjelaskan secara sekilas tanpa ada pembahasan yang komprehensif. Akibatnya, materi eksplorasi warna yang sebenarnya penting dalam seni rupa sering kali hanya disinggung tanpa penjelasan detail, sehingga siswa tidak mendapatkan pemahaman penuh tentang konsep tersebut.

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar memiliki pandangan sebagai pembelajaran yang tidak penting ketimbang pembelajaran kognitif lainnya sehingga sering untuk diabaikan (Mikaresti et.al, 2021). Keadaan ini dibuktikan dengan pembelajaran yang seadanya diterapkan di sekolah. Dalam praktiknya, ketika pelajaran seni rupa berlangsung, guru biasanya hanya memberikan tugas menggambar kepada siswa tanpa memperhatikan aspek teknik dan konsep warna secara lebih mendalam. Dengan adanya penelitian ini di harapkan siswa mampu melakukan studi pengalaman, dan tidak hanya siswa, guru juga dapat mengevaluasi kegunaan, keterlibatan, dan hasil pembelajaran buku interaktif untuk pembelajaran eksplorasi warna serta Membandingkan efektivitas buku interaktif dengan metode pengajaran tradisional. Untuk Mengatasi kesenjangan yang ada penggunaan buku interaktif eksplorasi warna di kelas 3 sekolah dasar, mampu mendorong lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan adanya buku interaktif "*Mixing Time*", siswa dapat bereksperimen dengan warna secara langsung, siswa dapat melihat hasil dari berbagai kombinasi warna secara langsung, serta dapat memperdalam pemahaman siswa tentang teori warna, dan membantu siswa dalam mengembangkan kreativitasnya dalam mewarnai.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Research and Development (R&D) dengan judul "Pengembangan Buku Interaktif "*mixing time*" pada pembelajaran seni rupa Kelas 3 Sekolah Dasar". Peneliti berharap produk ini dapat menjadi buku interaktif yang membantu siswa dalam memahami konsep eksplorasi warna, khusus nya pada siswa kelas 3 sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Tidak adanya buku pembelajaran seni rupa di kelas 3 SD
2. Masih banyak siswa yang belum memahami konsep eksplorasi warna

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti membatasi materi penelitian ini hanya sebatas materi eksplorasi warna.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah penelitian di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan buku interaktif "*Mixing time*" pada pembelajaran seni rupa Kelas 3 Sekolah Dasar?
2. Apakah buku interaktif "*mixing time*" layak di gunakan untuk siswa kelas 3 sekolah dasar ?

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan sebuah buku interaktif, produk ini di harapkan dapat memberi manfaat bagi keilmuan, terutama dalam bidang kreativitas anak

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Peneliti berharap pengembangan buku cerita ini dapat menjadi buku interaktif yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep eksplorasi warna, serta dapat memberikan pengalaman mencampurkan warna secara langsung pada siswa, yang di harapkan akan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa

- b. Bagi Guru

Hasil pengembangan berupa buku interaktif yang di harapkan mampu menjadi alat bantu untuk guru dalam mengajarkan materi eksplorasi warna kepada siswa

- c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi jika melakukan penelitian dengan masalah yang serupa, khususnya dalam mengembangkan buku interaktif pada pembelajaran seni rupa kelas 3 Sekolah Dasar