

# ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU INTERAKTIF DALAM MUATAN PEMBELAJARAN SBdP

Almira Chandra Lalita<sup>1\*</sup>, Herlina Usman<sup>2</sup>, Prayuningtyas  
Angger Wardhani<sup>3</sup>

1, 2, 3 Universitas Negeri Jakarta, 2024, Indonesia

\*E-mail : [almiracandralalita\\_1107621110@mhs.unj.ac.id](mailto:almiracandralalita_1107621110@mhs.unj.ac.id)

## Abstract

Seni rupa memiliki peran penting dalam pendidikan sekolah dasar, seni rupa di kenal dengan mata pelajaran SBdP (seni budaya dan prakarya) di sekolah dasar. Fokus utama dalam artikel ini adalah analisis kebutuhan media pembelajaran buku interaktif dalam materi pencampuran warna kelas 3 sekolah dasar. Tujuan penulisan artikel ilmiah ini adalah untuk Mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa kelas 3 Sekolah Dasar terhadap konsep pencampuran warna dalam mata pelajaran SBdP serta Menganalisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran buku interaktif untuk mempelajari konsep pencampuran warna. Analisis kebutuhan ini di lakukan di SDN Petukangan Selatan 05 dengan jumlah siswa kelas 3 SD sebanyak 25 siswa. Metode penelitian yang di gunakan ialah Research and Development (R&D). Instrumen yang digunakan dalam artikel ini adalah angket dan wawancara. Hasil temuan yang di dapat dari angket dan wawancara adalah, siswa kelas 3 masih kurang memahami konsep pencampuran warna, dan dari hasil wawancara yang di lakukan kepada guru kelas menyatakan bahwa materi pencampuran warna di kelas 3 SD tidak di jelaskan begitu mendalam, melainkan hanya sekilas saja, dalam sekali pertemuan, kesimpulannya ialah media pembelajaran buku interaktif ini di perlukan oleh siswa kelas 3 sekolah dasar, untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep warna dan pencampuran warna serta dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mewarnai.

**Keywords:** Media pembelajaran, Buku interaktif, pencampuran warna, seni rupa

© Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan. All rights reserved

## A. INTRODUCTION

Seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat dalam pembelajaran tematik sekolah dasar. Kelompok mata pelajaran estetika yang bertujuan untuk memberikan pengalaman estetis kepada peserta didik

yang berbentuk sikap apresiatif dan ekspresif. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan bahwa kompetensi dari pembelajaran Seni Rupa dan Prakarya (SBdP) 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/rekreatif karya seni budaya dan prakarya. Dengan mempelajari seni, budaya, dan keterampilan di sekolah dasar, siswa dapat mengembangkan tiga aspek pendidikan seni yaitu ekspresi, observasi, dan apresiasi. Dalam mengembangkan aspek ekspresi tersebut terdapat beberapa muatan pembelajaran seni budaya diantaranya adalah, membuat prakarya, menggambar dan mewarnai, dalam kegiatan mewarnai siswa juga dikenalkan dengan konsep warna dan pencampurannya. Melalui materi pencampuran warna siswa dapat meningkatkan kreativitas, kognitif dan motorik halus, terlebih jika dilakukan secara terus menerus dan menjadi sebuah pembiasaan sesuai dengan konsep pembelajaran Montessori (Fajriani, 2019).

Menurut penelitian, warna dasar (primer) terdiri dari 3 warna yaitu warna merah, kuning, dan biru. Ketiga Warna tersebut jika dicampurkan, akan menghasilkan warna lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Gerret bahwa pada dasarnya, warna ada tiga yaitu warna merah, kuning, biru. Selain ketiga warna tersebut adalah warna yang dihasilkan dari campuran ketiga warna dasar tersebut. Teori Brewster membagi warna dalam 4 kelompok yaitu: warna primer, sekunder, tersier dan warna kuartier. Pembagian warna ini sering ditampilkan dalam bentuk lingkaran yang disebut dengan lingkaran warna Brewster. Menurut teori Brewster warna primer adalah warna-warna dasar, yaitu merah, biru, dan kuning. Warna sekunder adalah pencampuran dari warna primer, seperti kuning dengan merah menjadi orange dan merah dengan biru menjadi ungu, Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer dan warna sekunder, seperti biru dengan ungu menjadi biru ungu. Warna kuartier merupakan hasil pencampuran warna dari pencampuran dua warna tersier, biru tersier dengan kuning tersier menjadi cokelat hijau (Hidayati et al., n.d.)

Untuk mengajarkan materi pencampuran warna kepada siswa sekolah dasar tentu nya di perlukan sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa

untuk memahami konsep pencampuran warna tersebut. Media pembelajaran ialah sarana yang digunakan untuk meningkatkan suatu kegiatan pembelajaran serta sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi ajar, untuk meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Saputro & Wijayanti, 2021). Dengan menggunakan media maka pembelajaran menjadi lebih terarah dan teratur serta dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran (Indriyani, 2019). Saat ini media pembelajaran sudah banyak jenisnya, mulai dari visual, audio, dan juga audiovisual, dalam penelitian ini peneliti fokus pada media pembelajaran visual yaitu buku interaktif. Buku interaktif ini menawarkan cara yang dinamis dan menarik untuk memperkenalkan konsep kompleks seperti pencampuran warna kepada siswa sekolah dasar, dengan menggabungkan elemen visual, teks, dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian yang terbatas mengenai buku interaktif khususnya dalam mengajarkan pencampuran warna kepada siswa kelas 3 ini menyoroti kesenjangan dalam memahami dampak media ini terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa. Terbatasnya fokus pada persiapan guru terhadap materi pencampuran warna menjadikan materi ini tidak terlalu diulas lebih dalam, melainkan hanya sekilas saja. Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa mampu melakukan studi pengalaman, dan tidak hanya siswa, guru dan orang tua juga dapat mengevaluasi kegunaan, keterlibatan, dan hasil pembelajaran buku interaktif untuk pembelajaran pencampuran warna serta membandingkan efektivitas buku interaktif dengan metode pengajaran tradisional dalam pendidikan pencampuran warna untuk mengidentifikasi manfaat dari setiap pendekatannya. Untuk Mengatasi kesenjangan yang ada penggunaan buku interaktif sebagai media pembelajaran pencampuran warna di kelas 3 sekolah dasar, mampu mendorong lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan media pembelajaran buku interaktif, 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.

## B. METHODS

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan

menguji keefektifan produk tersebut, ketika kita melakukan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk, kemudian produk yang dihasilkan tadi di uji apakah efektif untuk dipergunakan. (Sugiyono, 2017). Model pengembangan media yang digunakan adalah model 4-D. Tahapannya dimulai dari: define (pendefinisian); design (perancangan); develop (pengembangan); disseminate (penyebaran) (Trianto, 2012). Penelitian ini terbatas pada analisis kebutuhan yang berasal dari pengamatan awal di lapangan. Penelitian ini melibatkan siswa Kelas 3 sekolah dasar . Subjek penelitian adalah 25 siswa dan 1 guru wali kelas. Data dikumpulkan melalui teknik angket dan wawancara, instrument yang di buat digunakan untuk mengetahui ketertarikan siswa dalam mata Pelajaran SBdP dan mengetahui pemahaman siswa terhadap konsep dasar warna dan pencampurannya. Instrumen penelitian ini terdiri dari 20 item pada angket kuesioner siswa dan 10 item pada kuesioner guru . Indikatornya meliputi aspek ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran SBdP, dan pemahaman siswa terhadap konsep warna dan pencampuran warna.

### C. RESULTS AND DISCUSSION

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran buku interaktif pencampuran warna dalam mata Pelajaran SBdP, diperoleh melalui pengamatan penulis. Pengamatan dilakukan untuk 25 siswa kelas 3 SD dan 1 guru wali kelas. Berdasarkan hasil angket tersebut dapat di lihat jika rata-rata siswa kelas 3 menyukai Pelajaran SBdP, mereka juga suka menggambar dan mewarnai, serta menyukai eksperimen pencampuran warna, namun masih banyak siswa yang belum memahami konsep warna dan pencampurannya, terutama pada konsep warna primer, sekunder dan tersier, hanya 28 % siswa yang mengetahui warna primer, 28% siswa mengetahui warna sekunder dan hanya 20 % siswa yang mengetahui warna tersier, untuk pengetahuan pencampuran warna, rata-rata siswa mengetahui pencampuran warna biru dan merah yang menghasilkan ungu, serta pencampuran warna kuning dan biru yang menghasilkan warna hijau, hal tersebut dapat dilihat dari persentasenya yang cukup tinggi yaitu 84 % siswa, sedangkan untuk pencampuran untuk warna orange dan coklat siswa masih belum memahaminya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru, Guru memiliki tujuan utama dalam mengajarkan materi pencampuran warna, yaitu agar siswa dapat mengetahui warna dasar serta dapat mengembangkannya menjadi warna lain, biasanya guru menggunakan pewarna makanan sebagai media pembelajaran

pencampuran warna, kendala yang dialami guru dalam proses pembelajaran pencampuran warna adalah rumit nya kegiatan praktek dan juga sulit nya mengkoordinasi siswa, sampai saat ini guru belum memiliki strategi yang tepat dalam pembelajaran pencampuran warna, dikarenakan banyak nya materi yang harus diajarkan di kelas 3, yang menjadikan pembelajaran materi pencampuran warna ini hanya diajarkan sekilas saja.

**Tabel 1.** Hasil Analisis kebutuhan siswa akan media pembelajaran buku interaktif

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	%
1	Saya menyukai mata Pelajaran seni rupa	Ya	80
		Tidak	20
2	saya suka menggambar	Ya	92
		Tidak	8
3	Saya suka mewarnai	Ya	92
		Tidak	8
4	Saya suka bereksperimen mencampurkan warna	Ya	80
		Tidak	20
5	Saya mengetahui warna lain selain merah, kuning, hijau, biru, hitam dan putih	Ya	88
		Tidak	12
6	Saya mengetahui warna primer	Ya	28
		Tidak	72
7	Saya mengetahui warna sekunder	Ya	28
		Tidak	72
8	Saya mengetahui warna tersier	Ya	20
		Tidak	80
9	Merah merupakan warna sekunder	Ya	56
		Tidak	44
10	Merah merupakan warna primer	Ya	40
		Tidak	60
11	Kuning merupakan warna sekunder	Ya	44
		Tidak	56
12	Hijau merupakan warna primer	Ya	56
		Tidak	44
13	Biru merupakan warna primer	Ya	60
		Tidak	40
14	Orange merupakan warna primer	Ya	52
		Tidak	48
15	Ungu merupakan warna sekunder	Ya	36
		Tidak	64
16	Warna ungu di hasilkan dari pencampuran warna merah dan biru	Ya	84
		Tidak	16
17	Warna orange di hasilkan dari pencampuran warna merah dan hijau	Ya	52
		Tidak	48
18	Warna ungu di hasilkan dari pencampuran warna merah dan kuning	Ya	64
		Tidak	36
19	Warna coklat di hasilkan dari pencampuran warna hitam dan putih	Ya	44
		Tidak	56
20	Warna hijau di hasilkan dari pencampuran kuning dan biru	Ya	84
		Tidak	16

Dalam suatu proses pembelajaran tentunya tidak selamanya berjalan dengan lancar dan baik. Guru juga memiliki tantangan tersendiri dalam setiap pembelajarannya.

Tantangan yang dihadapi yakni berasal dari faktor internal dan eksternal, tantangan yang berasal dari internal adalah tantangan yang di berasal dari dalam diri seorang guru, misalnya kreativitas dalam membuat media pembelajaran, pengendalian diri, dan lain sebagainya, sedangkan faktor eksternal yaitu peserta didik itu sendiri. Setiap peserta didik tentunya memiliki karakteristik yang berbeda-beda yang mengharuskan guru untuk pandai mengambil keputusan ketika terjadi suatu permasalahan dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran SBdP. Untuk mengajarkan SBdP kepada siswa sekolah dasar tentunya diperlukan kreativitas tinggi dari seorang guru dalam penyampaian suatu materi atau pembelajaran.

**Tabel 2.** Hasil analisis kebutuhan guru akan media pembelajaran buku interaktif

No	Pernyataan
1	Guru telah menggunakan media pembelajaran air dan pewarna makanan dalam pembelajaran pencampuran warna namun media pembelajaran ini hanya dapat di gunakan sekali dan tidak dapat bertahan lama
2	Guru memiliki tujuan utama dalam mengajarkan materi pencampuran warna, yaitu agar siswa dapat mengetahui warna dasar serta dapat mengembangkannya menjadi warna baru lainnya
3	Strategi yang di gunakan oleh guru dalam pembelajaran pencampuran warna adalah mempraktikkan pencampuran warna dengan eksperimen air dan pewarna makanan, lalu guru mengaplikasikannya dalam bentuk mewarnai gradasi,
4	Guru memberi penilaian melalui hasil mewarnai siswa dan juga ulangan harian yang di berikan
5	Kendala yang di alami oleh guru adalah rumitnya persiapan untuk eksperimen, dan sulit mengkoordinasikan siswa pada saat eksperimen
6	Guru tidak memberikan saran tertentu bagi guru lain yang ingin meningkatkan efektivitas mengajar materi pencampuran warna, hanya memberikan pernyataan bahwa materi pencampuran warna di kelas 3 tidak di ajarkan secara mendalam, hanya sekilas saja,
7	Dalam melibatkan orang tua atau wali murid dalam pembelajaran tentang pencampuran warna, guru berkoordinasi dengan wali murid, untuk membantu dalam menyiapkan alat dan bahan yang di perlukan untuk kegiatan eksperimen
8	Inovasi atau pendekatan baru yang di berikan dalam pengajaran pencampuran warna agar lebih efektif adalah dengan menampilkan video pencampuran warna dari youtube, karna lebih simpel dari praktek, namun guru juga belum melaksanakannya, namun jika menggunakan video saja, di khawatirkan ada anak yang tidak menyimak dan kemungkinan di ingat oleh siswa hanya 30%, berbeda jika siswa belajar secara langsung,
9	Guru memberikan respon positif terhadap media pembelajaran yang akan di buat oleh peneliti, dan guru mengatakan jika buku interaktif pencampuran warna ini dapat membantu siswa dalam memahami lebih dalam konsep pencampuran warna

Guru yang kreatif akan memberikan inspirasi pada peserta didik. Guru yang kreatif akan menghasilkan suatu pembelajaran yang kreatif juga. Pembelajaran kreatif merupakan pembelajaran yang mengharuskan guru untuk memotivasi dan memunculkan kreativitas pada peserta didik (Dwi Gustyas et al., n.d.). Menurut Penelitian yang serupa, kegiatan mencampur warna disukai oleh anak, karna anak akan menciptakan suatu warna baru, ketika anak melakukan kegiatan yang bersifat

permainan tidak ada ketakutan baginya untuk gagal karena tidak ada istilah kegagalan, hal itu memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan banyak hal untuk memfasilitasi perkembangan dan belajarnya secara optimal serta dapat membangun pengetahuan anak melalui kegiatan bermain (Solehuddin, 2012).

Selain alasan tersebut kegiatan pencampuran warna merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak karna saat melihat hasil warna yang dihasilkan saat guru mencontohkan cara mencampur warna itu menarik perhatian anak. Berdasarkan hal tersebut guru memerlukan media pembelajaran buku interaktif pencampuran warna untuk membantu siswa dalam mempelajari konsep warna dan pencampuran nya serta dapat meningkatkan kreativitas nya.

#### D. CONCLUSION

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, dapat di simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran buku interaktif pencampuran warna dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai media yang mendukung proses pembelajaran, khusus nya dalam pemahaman konsep warna dan pencampuran warna, serta meningkatkan kreativitas siswa dalam mewarnai.

#### REFERENCES

- Ahmad, S., & Julia, J. (2022). Variasi penggunaan media pembelajaran seni rupa oleh mahasiswa calon guru sekolah dasar. *Imaji*, 20 (2), 114–124. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i2.47266>
- Dwi Gustyas, A., Mareza, L., Ernawati, A., & Muhammadiyah Purwokerto, U. (n.d.). Kreativitas Guru Sdn 1 Purbalingga Wetan Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP). <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Hidayati, S., Saugi, W., Pendidikan Islam Anak Usia Dini, P., Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, F., & Samarinda, I. (n.d.). MENINGKATKAN KEMAMPUAN Mengenal Warna Melalui Kegiatan Mencampur Warna Di Tk Kehidupan Elfhalyu Tenggara.
- Imiah Pendidikan dan Pembelajaran, J., Anita Azmi, R., Rukun, K., Maksun, H., Studi Magister Teknologi, P., & Teknik, F. (n.d.). ANALISIS KEBUTUHAN Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jipp*, 4.
- Saputro, A., & Wijayanti, O. (2021). Tantangan Guru Abad 21 Dalam Mengajarkan Muatan SBdP Di Sekolah Dasar.