Buletin Edukasi Indonesia (BEI)
DOI: 10.56741/IISTR.bei.001959

E-ISSN 2962-1674
P-ISSN 2962-5742



Implementasi Pembelajaran Seni Rupa Melalui Kegiatan Mewarnai untuk Mengenalkan Jenis Warna pada Siswa Kelas II

[1]Dea Rahma Putri*, [1]Nadia Shofyana, [1]Wasis Wijayanto
Corresponding Author: *202333200@std.umk.ac.id
[1] Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

Article submitted: 1 January 2026
Revised: 15 January 2026
Accepted: 13 February 2026

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya studi yang mengkaji implementasi pembelajaran seni rupa melalui kegiatan mewarnai untuk mengenalkan jenis warna pada siswa kelas rendah Sekolah Dasar, padahal pembelajaran seni rupa memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman konsep warna dan pengembangan kreativitas siswa. Tujuan penelitian ini adalah menilik pelaksanaan implementasi pembelajaran seni rupa melalui kegiatan mewarnai yang difokuskan pada pengenalan warna primer, sekunder, dan tersier serta melihat hasil implementasi tersebut terhadap pemahaman dan kreativitas siswa kelas II SD IT Al-Islamiyah. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan subjek penelitian Wali Kelas II SD IT Al-Islamiyah yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan model Miles and Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran seni rupa melalui kegiatan mewarnai dapat membantu siswa memahami unsur rupa (warna) secara konkret serta memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan kreativitas melalui eksplorasi warna. Temuan ini sejalan dengan tujuan penelitian dan memperkuat teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret. Simpulan utama penelitian ini adalah kegiatan mewarnai merupakan strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna dalam mengenalkan jenis warna serta mengembangkan kreativitas siswa. Implikasi penelitian ini meliputi aspek teoretis berupa pengayaan kajian pembelajaran seni rupa pada jenjang Sekolah Dasar, serta aspek praktis berupa rekomendasi bagi guru untuk merancang untuk pembelajaran seni rupa yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Keywords: *Konkret, Kreativitas, Mewarnai, Sekolah Dasar, Seni Rupa*

Pendahuluan

Seni Rupa merupakan cabang seni dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar. Seni rupa termasuk salah satu komponen penting dalam mengembangkan kreativitas dan kepekaan estetis peserta didik [1]. Kreativitas adalah suatu kemampuan dalam mengkombinasikan suatu menjadi hal baru yang didasarkan pada data dan informasi yang telah ada [2]. Melalui pembelajaran seni rupa, peserta didik tidak hanya diajak untuk berkreasi, tetapi juga untuk mengenal unsur-unsur dasar seni seperti garis, bentuk, tekstur, dan terutama warna. Warna adalah kesan yang ditangkap mata dari cahaya yang dipantulkan oleh suatu benda [3]. Warna berperan dalam mengasah daya imajinasi dan apresiasi peserta didik terhadap keindahan, sehingga pengenalan jenis warna sejak dini menjadi hal yang esensial dalam proses pembelajaran seni rupa.

Implementasi pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar seringkali mengalami hambatan dan tantangan. Pembelajaran seni rupa terkadang dianggap sebagai mata pelajaran pelengkap yang kurang mendapatkan perhatian serius. Faktor penghambat dalam pembelajaran seni rupa adalah tidak adanya dukungan dari orang tua peserta didik untuk melakukan kegiatan berkreativitas dan cenderung menganggap pelajaran akademik lebih penting [4]. Hasil observasi dan wawancara yang peneliti laksanakan di SD IT Al-Islamiyah dengan Wali Kelas II menyatakan bahwa kendala yang dialami adalah perbedaan minat siswa terhadap bidang seni.

Beberapa siswa lebih tertarik pada seni musik atau tari dibandingkan seni rupa, dan sebaliknya. Perbedaan minat ini berpengaruh terhadap tingkat partisipasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran seni rupa. Antusiasme belajar siswa dapat meningkatkan dorongan intrinsik dan berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran [5]. Oleh karena itu, proses pengenalan unsur seni seperti warna seringkali tidak berjalan optimal karena sebagian siswa kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan menggambar atau mewarnai.

Pada jenjang Sekolah Dasar terdapat dua tingkatan kelas, yaitu kelas rendah (I-III) dan kelas tinggi (IV-VI). Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak berusia 7-11 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkret [6]. Tahap ini menunjukkan anak yang mulai dapat berpikir logis dalam memahami hubungan sebab akibat, namun pemikirannya masih terbatas pada hal-hal yang bersifat nyata dan konkret [7]. Dengan demikian, siswa kelas II SD yang umumnya berusia sekitar 7-8 tahun masih berada pada tahapan awal operasional konkret, dimana kemampuan berpikir abstraknya belum berkembang secara optimal. Mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang melibatkan tindakan nyata.

Pembelajaran seni rupa di kelas II perlu dilaksanakan melalui kegiatan yang menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu kegiatan yang efektif untuk mengenalkan jenis warna adalah kegiatan mewarnai, karena siswa dapat langsung menyentuh, melihat, dan mengkombinasikan berbagai warna pada media gambar [8]. Melalui kegiatan mewarnai siswa dapat mengenal warna primer, sekunder, dan tersier sekaligus melatih koordinasi motorik halus, konsentrasi, serta menumbuhkan rasa senang (minat) terhadap pembelajaran seni rupa. Dengan demikian, kegiatan mewarnai menjadi sarana yang tepat untuk mengembangkan kreativitas dan memperkuat pemahaman jenis warna pada siswa kelas II SD.

Implementasi pembelajaran seni rupa melalui kegiatan mewarnai perlu dirancang secara sistematis dan inovatif untuk meningkatkan minat atau motivasi siswa. Selain itu, diharapkan pula tercipta pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap jenis warna, sehingga selaras dengan prinsip *deep learning* dalam pendidikan Indonesia saat ini. Pada Kurikulum Merdeka, *deep learning* menjadi pendekatan pembelajaran utama yang berlandaskan pada 3 prinsip, yaitu *mindful* (berkesadaran), *meaningful* (bermakna), dan *joyful* (menggembirakan) [9]. Pelaksanaan Kurikulum *deep learning* juga menekankan pada 6 kompetensi yang perlu dicapai atau "6C" yaitu *Character*, *Citizenship*, *Collaboratioan*, *Comunication*, *Creativity*, dan *Critical Thingking* [10]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menilik pelaksanaan implementasi pembelajaran seni rupa melalui kegiatan mewarnai yang difokuskan pada pengenalan jenis-jenis warna bagi siswa kelas II SD IT

Al-Islamiyah serta melihat bagaimana hasil implementasi tersebut terhadap pemahaman dan kreativitas siswa.

Adapun penelitian terdahulu yang selaras yaitu penelitian oleh Wijayanto et al., [11] di SD N 1 Kramat yang menunjukkan bahwa kegiatan seni rupa seperti menggambar dan mewarnai, mampu meningkatkan kreativitas anak dalam berbagai aspek, termasuk kemampuan berpikir imajinatif, pemecahan masalah, dan ekspresi diri. Selain itu, penelitian oleh Win et al., [12] yang menyatakan bahwa hasil pembelajaran seni rupa kelas 5 SDN 1 Sudaji pada pelaksanaan tugas proyek menggambar berlangsung dengan menyenangkan, dimana siswa sangat antusias saat pelaksanaan pembelajaran dilakukan. Ada pula penelitian oleh Sabella et al., [13] yang berfokus pada penggunaan bahan alami dalam menggambar dan mewarnai, seperti memilih, mencampur, dan melakukan gradasi warna, serta pemilihan bahan yang mendukung kreativitas.

Penelitian ini menonjolkan fokus pembelajaran yang secara spesifik diarahkan untuk mengenalkan jenis-jenis warna kepada siswa kelas II SD melalui kegiatan mewarnai yang menyenangkan dan bermakna. Jika penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti kreativitas atau kegiatan menggambar secara umum, maka penelitian ini memberikan perhatian khusus pada proses siswa dalam memahami perbedaan warna primer, sekunder, dan tersier melalui pengalaman langsung. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar mewarnai gambar, tetapi juga dilatih untuk mengenali, memilih, dan memadukan warna dengan tepat sesuai fungsi dan karakteristiknya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan pembelajaran seni rupa di Sekolah Dasar, terutama membantu siswa memahami konsep warna secara lebih konkret dan menyenangkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa melalui kegiatan mewarnai dengan mengenalkan jenis warna pada siswa kelas II SD IT Al-Islamiyah. Metode kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti mendeskripsikan fenomena secara alami berdasarkan pengalaman subjek penelitian secara apa adanya, tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel [14]. Sejalan dengan hal itu, Win et al., [12] memaparkan bahwa menggunakan metode kualitatif deskriptif berarti peneliti menganalisa data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka yang diperoleh dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, dan dokumentasi lainnya.

Penelitian dilaksanakan di SD IT Al-Islamiyah yang menerapkan Kurikulum Merdeka dengan pembelajaran berorientasi pada kegiatan bermakna. Penelitian dilakukan pada tanggal 22 September 2025 dengan subjek penelitian yakni Wali Kelas II SD IT Al-Islamiyah yang mengampu mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu, bergantung pada kebutuhan dari penelitian yang akan dilakukan [15]. Peneliti memilih informan Wali Kelas II dengan pertimbangan bahwa beliau dianggap paling memahami dan terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran yang diteliti. Beliau juga dipandang sebagai sumber data utama karena memiliki pengalaman langsung dalam

merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan mewarnai untuk mengenalkan jenis warna pada siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap Wali Kelas II untuk memperoleh informasi mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran seni rupa serta pandangan guru terhadap hasil dan kreativitas siswa. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti visual berupa foto hasil karya mewarnai siswa. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung yang menggambarkan hasil konkret dari implementasi pembelajaran. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [16].

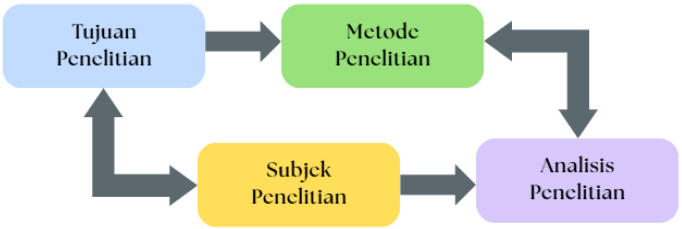


Fig. 1. Alur Penelitian

Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data hasil wawancara dengan guru serta dokumentasi karya siswa agar sesuai dengan tujuan penelitian. Informasi yang relevan seperti cara guru melaksanakan kegiatan mewarnai, hasil karya siswa yang mencerminkan pemahaman dan kreativitas terhadap jenis warna, dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Tahap berikutnya adalah penyajian data, dimana data yang telah direduksi disusun dalam bentuk uraian sistematis untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dan hasilnya. Penyajian data juga dilengkapi dengan deskripsi foto karya siswa sebagai bukti visual dari kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan penarikan kesimpulan dengan menafsirkan makna dan pola yang muncul dari data, sehingga dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana kegiatan mewarnai digunakan untuk mengenalkan jenis warna kepada siswa serta hasil yang tampak pada pemahaman dan kreativitas mereka.

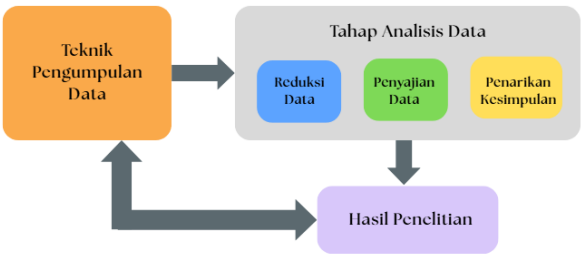


Fig. 2. Alur Analisis Data

E-ISSN 2962-1674
DOI: 10.56741/IISTR.bei.001959
P-ISSN 2962-5742

Hasil

Pembelajaran seni rupa dalam kurikulum Sekolah Dasar berperan penting dalam pengembangan siswa secara holistik. Melalui kegiatan yang kontekstual dan menyenangkan seperti mewarnai, siswa dapat mengenal unsur-unsur seni serta diajak untuk mengekspresikan perasaan dan ide mereka secara visual. Proses pembelajaran ini menjadi wadah bagi guru untuk mengarahkan siswa dalam memahami konsep dasar seni rupa, termasuk pengenalan berbagai jenis warna dan penerapannya dalam karya. Dengan demikian, kegiatan mewarnai tidak sekedar aktivitas rekreatif (menghibur), melainkan juga menjadi sarana dalam mengembangkan pemahaman seni serta kreativitas siswa secara bertahap dan terarah.

A. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Rupa Melalui Kegiatan Mewarnai

Pembelajaran seni rupa kelas II SD IT Al-Islamiyah, dirancang dengan menyesuaikan karakteristik siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, kegiatan mewarnai menjadi salah satu cara efektif dan menyenangkan untuk membantu siswa memahami unsur rupa (warna) secara konkret. Tahap pelaksanaan pembelajaran seni rupa dimulai dengan kegiatan pendahuluan. Pada tahap ini guru membangun motivasi dan minat belajar siswa dengan memberikan apersepsi tentang warna melalui contoh visual yang menarik seperti gambar pelangi. Guru juga menjelaskan tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu mengenal jenis-jenis warna dan menerapakannya dalam kegiatan mewarnai.

Selanjutnya kegiatan inti, guru mengarahkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses eksplorasi warna. Siswa diberikan selembar kertas bersketsa kemudian diarahkan untuk menggunakan alat pewarnanya masing-masing, baik krayon maupun pensil warna guna mengenali dan mencoba berbagai dasar warna. Guru juga memperkenalkan warna primer, sekunder, dan tersier sambil memberikan contoh nyata melalui proses pencampuran warna. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan dorongan agar siswa bebas berkreasi menggunakan warna sesuai dengan imajinasinya masing-masing.

Tahapan terakhir yaitu kegiatan penutup setelah siswa berhasil menyelesaikan kegiatan mewarnai. Guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi terhadap hasil karya dengan mendiskusikan warna-warna yang digunakan hingga kesan yang dirasa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Apresiasi juga diberikan melalui pujian dan memajang hasil karya siswa di dinding kelas sebagai bentuk penghargaan atas usaha mereka. Tahap penutup ini tidak hanya bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep warna, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai menghargai karya sendiri maupun karya orang lain.

DOI: 10.56741/IISTR.bei.001959
E-ISSN 2962-1674
P-ISSN 2962-5742



Fig. 3. Hasil Karya Siswa

B. Pengenalan Jenis Warna

Pada pengenalan jenis warna guru kelas II SD IT Al-Islamiyah menerapkannya secara bertahap agar siswa mudah memahami konsep warna dari primer, sekunder, dan tersier. Tahap pertama dimulai dari pengenalan warna primer atau warna dasar. Guru menjelaskan bahwa ketiga warna yaitu merah, biru, dan kuning merupakan warna dasar yang tidak bisa diperoleh dari campuran warna lain. Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk mengamati benda di sekitar yang memiliki warna primer, seperti bunga merah, langit biru, dan matahari kuning. Pendekatan kontekstual tersebut membantu siswa menghubungkan konsep warna dengan kehidupan sehari-hari.

Tahap kedua, setelah memahami warna primer siswa diperkenalkan pada warna sekunder. Guru mengajak siswa untuk melakukan eksperimen sederhana, misalnya mencampur warna merah dan kuning untuk mendapatkan warna oranye, atau mencampur warna biru dan kuning untuk mendapatkan warna hijau. Kegiatan ini dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan eksploratif, sehingga siswa merasakan langsung proses pencampuran warna. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengetahui hasilnya, tetapi juga memahami proses terbentuknya warna baru.

Tahap terakhir, yaitu pengenalan warna tersier. Misalnya, campuran warna merah dan hijau yang menghasilkan warna coklat merah, atau campuran warna kuning dan ungu yang menghasilkan warna coklat kuning. Guru menjelaskan bahwa warna tersier memiliki variasi warna yang lebih banyak daripada warna primer dan sekunder. Siswa diberikan kebebasan penuh untuk bereksperimen menggunakan kombinasi warna tersier agar hasil karya yang dihasilkan lebih menarik. Oleh karena itu, ketiga tahapan pengenalan warna ini dilakukan tidak hanya membantu siswa dalam memahami teori warna, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam mengamati, mencipta, dan

mengekspresikan ide secara visual. Tabel 1 menjelaskan rangkuman tahapan pengenalan warna dan hasilnya.

Tabel 1. Rangkuman tahapan pengenalan warna dan hasilnya

Tahap Pembelajaran	Jenis Warna	Kegiatan Guru dan Siswa	Tujuan dan Dampak Pembelajaran
Tahap 1	Warna primer (merah, biru, kuning)	Guru menjelaskan bahwa warna primer adalah warna dasar yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain. Siswa diajak mengamati benda di sekitar yang memiliki warna primer, seperti bunga merah, langit biru, dan matahari kuning.	Membantu siswa memahami konsep dasar warna primer serta menghubungkan konsep warna dengan kehidupan sehari-hari melalui pendekatan kontekstual.
Tahap 2	Warna sekunder (oranye, hijau, ungu)	Guru mengajak siswa melakukan eksperimen mencampur warna primer, seperti merah dan kuning menjadi oranye, serta biru dan kuning menjadi hijau. Kegiatan dilakukan secara eksploratif dan menyenangkan.	Membantu siswa memahami proses terbentuknya warna baru melalui pengalaman langsung, serta meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan eksplorasi.
Tahap 3	Warna tersier (misalnya coklat merah, coklat kuning, dan variasi lain)	Guru memperkenalkan warna tersier sebagai hasil campuran warna yang lebih kompleks. Siswa diberi kebebasan bereksperimen dengan berbagai kombinasi warna tersier untuk menghasilkan karya yang lebih variatif.	Meningkatkan kreativitas, kemampuan bereksperimen, serta kemampuan mengekspresikan ide secara visual melalui pemanfaatan variasi warna.

C. Pemahaman dan Kreativitas Siswa

Guru sebagai pelaksana utama pembelajaran kelas memiliki peranan penting dalam mengamati dan menilai hasil implementasi kegiatan mewarnai terhadap perkembangan belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SD IT Al-Islamiyah, pembelajaran seni rupa melalui kegiatan mewarnai dipandang sebagai sarana efektif dalam mengenalkan konsep warna sekaligus menumbuhkan kreativitas siswa. Guru menilai bahwa kegiatan ini tidak berorientasi pada hasil karya, melainkan pada proses belajar yang berlangsung secara menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Pada segi pemahaman konsep warna, guru mengungkapkan bahwa kegiatan mewarnai membantu siswa mengenal jenis warna primer, sekunder, dan tersier secara konkret. Saat siswa mencoba mencampur dua warna untuk menghasilkan warna baru, mereka dapat melihat langsung bagaimana hubungan antara satu warna dengan warna yang lain. Kegiatan tersebut membuat siswa lebih paham bahwa warna-warna sebenarnya saling berkaitan dan bisa berubah jika digabungkan. Dengan demikian, kegiatan mewarnai menjadi sarana belajar yang relevan dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar yang cenderung senang belajar melalui praktik langsung.

Guru juga melihat adanya perkembangan kreativitas siswa melalui kegiatan mewarnai. Selama kegiatan berlangsung, setiap siswa diberi kesempatan dan kebebasan untuk mengekspresikan gagasan atau perasaan melalui warna-warna yang mereka gunakan. Meskipun menggunakan dasar sketsa gambar yang sama, tetapi pemilihan warna, cara pewarnaan, serta hasil akhir yang beragam menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki cara berfikir dan imajinasi yang berbeda-beda. Guru berpandangan bahwa kebebasan berekspresi memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan

potensi tanpa merasa terbebani oleh tuntutan hasil yang harus seragam. Tabel 2 merangkum hasil terkait pemahaman dan kreativitas siswa.

Tabel 2. Rangkuman hasil terkait pemahaman dan kreativitas siswa

Aspek yang Diamati	Peran Guru	Kegiatan Pembelajaran	Dampak terhadap Siswa
Peran guru dalam pembelajaran	Guru mengamati dan menilai hasil implementasi kegiatan mewarnai sebagai bagian dari proses pembelajaran seni rupa. Guru memandang kegiatan mewarnai sebagai sarana pembelajaran yang berfokus pada proses, bukan hanya hasil akhir.	Guru memberikan arahan, pendampingan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.	Siswa merasa lebih nyaman, termotivasi, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
Pemahaman konsep warna	Guru menjelaskan hubungan antara warna primer, sekunder, dan tersier serta membimbing siswa memahami konsep warna secara konkret.	Siswa mencampur warna untuk menghasilkan warna baru dan mengamati perubahan yang terjadi secara langsung.	Siswa lebih mudah memahami konsep warna karena belajar melalui pengalaman langsung yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.
Pengembangan kreativitas	Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan ide dan perasaan melalui penggunaan warna tanpa tekanan pada keseragaman hasil.	Siswa mewarnai gambar dengan pilihan warna, teknik, dan kombinasi yang berbeda sesuai imajinasi masing-masing.	Kreativitas siswa berkembang, terlihat dari variasi hasil karya, cara berpikir, dan imajinasi yang berbeda-beda.

Pembahasan

Seni rupa merupakan bagian dari mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan ekspresi diri [1]. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas II SD IT Al-Islamiyah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah yang sejalan dengan tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret, siswa lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman dan kegiatan nyata [7]. Proses pelaksanaan pembelajaran seni rupa di SD IT Al-Islamiyah dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan ini bermanfaat untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan mempersiapkan siswa agar siap mengikuti proses pembelajaran dengan antusias dan rasa ingin tahu yang tinggi [17].

Pada kegiatan inti, pembelajaran seni rupa menerapkan pendekatan *learning by doing* yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman langsung. Melalui pendekatan ini, siswa tidak berperan sebagai partisipan pasif, melainkan mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran [18]. Selaras dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan juga interaksi yang dilakukan [19]. Selanjutnya pada kegiatan penutup, guru memberikan apresiasi terhadap setiap karya siswa. Hal tersebut dilakukan untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa dan motivasi belajar lebih lanjut [20]. Pemberian apresiasi tersebut juga menjadi hal yang penting agar siswa merasa bangga terhadap hasil karya yang telah dibuat.

Sebelum memasuki tahap pelaksanaan kegiatan mewarnai, guru terlebih dahulu memberikan pengenalan warna kepada siswa, yang meliputi warna primer, sekunder, dan tersier. Menurut Teori

Brewster, warna primer merupakan warna-warna dasar yakni merah (seperti darah), biru (seperti laut dan langit), dan kuning (seperti telur) [21]. Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer [22]. Warna tersier ialah warna yang berasal dari campuran antara warna primer dan sekunder [23]. Pengenalan konsep warna ini menjadi landasan penting yang membangun pemahaman siswa sebelum melakukan kegiatan mewarnai.

Melalui kegiatan mewarnai, siswa dilatih untuk mengembangkan kepekaan dalam memilih serta memadukan warna agar menghasilkan karya yang serasi dan menarik. Kegiatan ini berkontribusi dalam pengembangan kreativitas siswa, karena mereka diberi kesempatan penuh untuk bereksperimen dan mengeskpresikan ide secara bebas melalui kombinasi warna. yang dipilih [24]. Kebebasan berekspresi tersebut memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri tanpa tekanan tuntutan hasil karya yang seragam. Hal ini sejalan dengan pandangan Simamora et al., [25] yang menyatakan bahwa penghormatan terhadap hak kebebasan berpendapat dan berekspresi merupakan elemen penting dalam kode etik guru. Oleh karena itu, keanekaragaman hasil karya siswa dapat dipahami sebagai cerminan karakter dan keunikan masing-masing individu.

Kesimpulan

Pembelajaran seni rupa kelas II SD IT Al-Islamiyah dirancang dengan memperhatikan karakteristik anak usia Sekolah Dasar yaitu tahap operasional konkret. Melalui kegiatan yang kontekstual dan menyenangkan seperti mewarnai, siswa dapat mengenal unsur-unsur seni serta diajak untuk mengekspresikan perasaan dan ide mereka secara visual. Pelaksanaan pembelajaran seni rupa di kelas II SD IT Al-Islamiyah melalui kegiatan mewarnai dimulai dengan *kegiatan pendahuluan* yakni membangun motivasi dan minat belajar siswa oleh guru agar mereka terlibat aktif dalam proses belajar. Selanjutnya *kegiatan inti*, guru memperkenalkan warna primer, sekunder, dan tersier secara bertahap kepada siswa sambil mengajak mereka untuk menghasilkan karya melalui percobaan atau eksplorasi warna secara sederhana yang bermakna bagi pengalaman belajar mereka.

Terakhir yakni *kegiatan penutup,* guru dan siswa bersama-sama melakukan refleksi terhadap hasil karya serta pemberian apresiasi oleh guru kepada siswa sebagai bentuk penghargaan atas usaha mereka. Ketiga tahapan pelaksanaan pembelajaran tersebut, bermuara pada pemahaman siswa bahwa warna-warna sebenarnya saling berkaitan dan bisa berubah jika digabungkan. Selain itu, terlihat juga adanya perkembangan kreativitas siswa dengan pemberian kesempatan dan kebebasan penuh untuk mengekspresikan gagasan atau perasaan melalui warna-warna yang mereka gunakan. Secara keseluruhan, kegiatan mewarnai menghadirkan proses pembelajaran seni rupa yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan prinsip *deep learning* Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian pembelajaran seni rupa dengan variasi teknik, media, atau jenjang pendidikan yang berbeda agar memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

E-ISSN 2962-1674
P-ISSN 2962-5742

Daftar Pustaka

[1] Y. Marni, Desyandri, dan F. Mayar, "Mengoptimalkan Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar : Strategi Dan Praktek Terbaik," *Didakt. J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 9, no. 2, hal. 2658–2667, 2023, doi: https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.950.

[2] W. Wijayanto, F. A. Hikmah, dan K. Wardani, "Menggali Kreativitas dan Imajinasi Anak Melalui Pembelajaran Seni Rupa dengan Pendekatan Terintegrasi," *Elem. Sch.*, vol. 12, no. 1, hal. 167–186, 2025.

[3] S. Salam, S. B, Hasnawati, dan M. Muhaemin, *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020.

[4] A. P. L. Pramudya dan O. Wijayanti, "Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 4, no. 2, hal. 639–652, 2024, doi: 10.53299/jppi.v4i2.571.

[5] N. W. Rohmah dan D. Hermawan, "Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah," *Inspirasi Dunia J. Ris. Pendidik. dan Bhs.*, vol. 4, no. 1, hal. 159–173, 2025, doi: 10.58192/insdun.v4i1.2894.

[6] L. Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa' J. Kaji. Peremp. Keislam.*, vol. 13, no. 1, hal. 116–152, 2020, doi: 10.29303/cep.v5i1.2788.

[7] A. H. Susanto, M. D. Wulandari, dan Darsinah, "Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, no. 04, hal. 689–706, 2024, doi: https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102.

[8] H. Z. Lubis, R. Fadila, M. M. F. Daulay, dan N. Fadhillah, "Stimulasi Kegiatan Mewarnai Untuk Perkembangan Anak Usia Dini," *J. Pema Tarb.*, vol. 1, no. 1, hal. 11–19, 2022, doi: 10.30829/pema.v1i1.1463.

[9] R. A. Rahaningmas, O. Abdurrachman, dan L. Ritiauw, "Efektivitas Penerapan Pendekatan Deep Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 2 Ambon," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 02, hal. 297–313, 2025, doi: https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.25677.

[10] A. Fitriani dan Santiani, "Pembelajaran Deep Learning Dalam Pendidikan," *J. Ilm. Nusant.*, vol. 2, no. 3, hal. 50–57, 2025.

[11] W. Wijayanto, A. E. Putri, dan A. Yustantifa, "Analisis Kegiatan Seni Rupa di Sekolah Dasar terhadap Kreativitas Anak Melalui Menggambar dan Mewarnai," *Autentik J. Pengemb. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 1, hal. 125–135, 2025, [Daring]. Tersedia pada: https://www.autentik.stkippgrisumenep.ac.id/index.php/autentik/article/view/634

[12] A. Win, L. Suartini, dan L. B. Sutrisno, "Pembelajaran Seni Rupa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Kasus Di Sdn 1 Sudaji)," *J. Pendidik. Seni Rupa Undiksha*, vol. 14, no. 1, hal. 14–26, 2024, doi: 10.23887/jjpsp.v14i1.78043.

[13] S. O. Sabella, A. N. Aini, dan W. Wijayanto, "Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Menggambar Dan Mewarnai Menggunakan Bahan Alami Pada Murid Sekolah Dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 09, no. 04, hal. 284–295, 2024, doi: https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20185.

[14] Muhajirin, Risnita, dan Asrulla, "Pendekatan Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif serta Tahapan Penelitian," *J. Genta Mulia*, vol. 15, no. 1, hal. 82–92, 2024, [Daring]. Tersedia pada: https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm

[15] S. Maharani dan M. Bernard, "Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran," *JPMI (Jurnal Pembelajaran Mat. Inov.*, vol. 1, no. 5, hal. 819–826, 2018, doi: 10.22460/jpmi.v1i5.p819-826.

[16] Q. Qomaruddin dan H. Sa'diyah, "Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman," *J. Manag. Accounting, Adm.*, vol. 1, no. 2, hal. 77–84, 2024, doi: https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93.

[17] M. Isman, T. Sitepu, dan Rita, "Pengaruh Model Project-based Learning (PjBL) dengan Media Gambar terhadap Kemampuan Menulis Puisi Kelas X SMA," *J. Penelitian, Pendidik. dan Pengajaran JPPP*, vol. 3, no. 3, hal. 252–265, 2022, doi: 10.30596/jppp.v3i3.13234.

[18] M. Kartika, N. Khoiri, N. A. Sibuea, dan F. Rozi, "Learning By Doing, Training And Life Skills," *MUDABBIR J. Reserch Educ. Stud.*, vol. 1, no. 2, hal. 91–103, 2021, doi: 10.56832/mudabbir.v1i2.80.

[19] N. T. Azzahra, S. N. L. Ali, dan M. Y. A. Bakar, "Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran,"

J. Ilm. Res. Student, vol. 2, no. 2, hal. 64–75, 2025, doi: https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762.

[20] A. Masyitoh, C. A. Safmi, dan Gusmaneli, "Peran Guru dalam Membangun Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Aktif di Kelas Dasar," *J. Educ. Res. Dev. | E-ISSN 3063-9158*, vol. 1, no. 2, hal. 89–95, 2024, doi: 10.62379/jerd.v1i2.58.

[21] I. Anjarsari, S. Rahayu, F. Istiklaili, dan Y. Harlistyarintica, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Menggunakan Metode Efektif, Kreatif, Aman, Rasional (MEKAR) dengan Media Batu Alam untuk Anak Usia 3-4 Tahun," *Sentra Cendekia*, vol. 3, no. 3, hal. 121–125, 2022, doi: 10.31331/sencenivet.v3i3.2278.

[22] M. Muawanah, P. H. Pradana, dan T. Suwargono, "Penerapan Metode Eksperimen Color Mixing Untuk Meningkatkan Kemampuan Sains Anak," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, hal. 238–252, 2025, doi: https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24203.

[23] N. Elisabeth, J. Atika, dan E. V. Haryanto, "Pelatihan Teknik Pencampuran Warna Untuk Menghasilkan Warna Yang Baru Dengan Baik Dalam Bidang Seni," *Publidimas*, vol. 1, no. 1, hal. 106–111, 2021, [Daring]. Tersedia pada: http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/PUBLIDIMAS/article/view/1125/1588

[24] Z. Misykah, D. S. Panggabean, D. Widyastika, dan S. Siallagan, "Kegiatan Lomba Mewarnai sebagai Wadah Melatih Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah," *Solusi Bersama J. Pengabdi. dan Kesejaht. Masy.*, vol. 1, no. 3, hal. 58–64, 2024, doi: 10.62951/solusibersama.v1i3.361.

[25] D. P. Simamora *et al.*, "Kajian Tentang Kode Etik Guru Terkait Penghormatan Terhadap Hak Asasi Manusia," *Dewantara J. Pendidik. Sos. Hum.*, vol. 4, no. 1, hal. 217–225, 2025, doi: https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.3958.

Penulis



Dea Rahma Putri adalah mahasiswa semester lima Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah, Indonesia. Ia memiliki minat pada pendidikan seni, pembelajaran kreatif, dan inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Saat ini aktif mengikuti kegiatan akademik dan penelitian sederhana yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran di tingkat sekolah dasar. (email: 202333200@std.umk.ac.id).



Nadia Shofyana adalah mahasiswa semester lima Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah, Indonesia. Minat akademiknya meliputi pembelajaran anak usia sekolah dasar, media pembelajaran, dan pendidikan seni visual. Ia aktif mengembangkan kompetensi pedagogik melalui kegiatan akademik, praktik pembelajaran, dan partisipasi dalam kegiatan pendidikan di lingkungan sekolah. (email: 202333186@std.umk.ac.id).



Wasis Wijayanto adalah dosen pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah, Indonesia, dengan kepakaran di bidang pendidikan seni. Fokus kajiannya meliputi pembelajaran seni rupa, pengembangan kreativitas siswa, dan inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Ia aktif dalam kegiatan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. (email: wasis.wijayanto@std.umk.ac.id).