

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN GRADASI WARNA DENGAN MODEL
DISCOVERY LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA
KELAS 3 MI ATTARBIYATUL ISLAMİYAH**

**Naily Faridatus Sorayya¹, Nayli Najwa Kamalia², Farah Aliya Zelikha³, Senly Anjely
Robby⁴, Nailil Amaliyah⁵, Rakanita Dyah Ayu Kinesti⁶**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kudus
nailysorayya11@gmail.com¹, najwa200372@gmail.com², farahaliya3006@gmail.com³,
senlyanjely41260@gmail.com⁴, nailiamalia36@gmail.com⁵, rakanita@uinsuku.ac.id⁶

Abstract: This study aims to examine the implementation of color gradation learning using the Discovery Learning model to enhance creativity among third-grade students at MI Attarbiyatul Islamiyah. A qualitative descriptive approach was employed, with the population consisting of third grade students and teachers at the school, and the sample focusing on the third-grade class teacher and students. Data collection instruments included interviews, observations, and documentation, validated through method and source triangulation, with analysis involving data reduction, presentation, and conclusion drawing. Findings reveal that the six stages of Discovery Learning: stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, and generalization were effectively applied, resulting in improved student understanding of color gradation techniques, heightened motivation, active exploration, and significantly enhanced creativity in producing harmonious artworks. Students shifted from flat coloring to innovative color blending and expression, fostering cognitive, psychomotor, and affective development, though some required additional guidance for focus and precision.

Key Word: Discovery Learning, color gradation, student creativity

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi pembelajaran gradasi warna dengan model *Discovery Learning* guna mengembangkan kreativitas siswa kelas III MI Attarbiyatul Islamiyah. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan, dengan populasi meliputi siswa dan guru kelas III di sekolah tersebut, serta sampel berupa guru dan siswa kelas III. Instrumen pengumpulan data mencakup wawancara, observasi, dan dokumentasi, yang divalidasi melalui triangulasi metode serta sumber, dianalisis dengan reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan penerapan enam tahap *Discovery Learning*: stimulasi, pernyataan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi yang berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik gradasi warna, motivasi belajar, eksplorasi aktif, serta kreativitas secara signifikan dalam menciptakan karya seni yang harmonis. Siswa berubah dari pewarnaan datar menjadi pencampuran warna inovatif dan ekspresif, memajukan perkembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif, meskipun sebagian memerlukan bimbingan tambahan untuk ketelitian dan konsentrasi.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Gradasi warna, Kreativitas siswa

Pendidikan merupakan proses terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Di tingkat dasar, pendidikan di MI/SD berfungsi sebagai fondasi bagi perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan psikomotor siswa. Pendidikan dasar idealnya tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga perkembangan kreativitas dan karakter melalui pembelajaran yang holistik dan kontekstual termasuk melalui seni (Rosyidi, 2024).

Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam melahirkan gagasan, metode, atau bentuk karya yang memiliki nilai baru dan bermanfaat, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi lingkungan sekitarnya. Kebaruan yang dimaksud tidak selalu berarti sesuatu yang benar-benar belum pernah ada, tetapi dapat berupa hasil pengembangan, penggabungan, atau penyusunan kembali unsur-unsur yang telah tersedia sehingga menghasilkan kualitas berbeda yang lebih inovatif. Kemampuan kreatif bertumpu pada aspek intelektual seperti kecerdasan, bakat, dan keterampilan nyata, serta ditopang oleh aspek afektif berupa sikap, minat, dan dorongan motivasional yang mendorong seseorang untuk berkarya (Sudarti, 2020).

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di tingkat sekolah dasar bertujuan mengembangkan kepekaan estetika dan kemampuan artistik siswa, sehingga mereka dapat tumbuh sebagai pribadi yang cerdas, kritis, memiliki apresiasi seni, serta mampu berkarya secara kreatif. Pendidikan seni berperan sebagai media yang efektif dalam proses pembelajaran SBdP, tidak hanya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan rasa kepedulian siswa terhadap lingkungan agar mereka terdorong untuk memelihara, merawat, serta melestarikannya. Melalui pembelajaran seni, siswa memperoleh pengalaman estetis melalui kegiatan berkarya yang kreatif, suatu bentuk pengalaman belajar yang tidak dapat mereka peroleh melalui mata pelajaran lain (Septiani & Wardana, 2022). Seni Budaya dan Prakarya bukan hanya mata pelajaran pelengkap, tetapi juga merupakan sarana bagi siswa untuk mengeksplorasi bakat dan minatnya, sekaligus menjadi alat bagi guru dalam mengenali potensi yang dimiliki setiap siswa (Suprayitno et al., 2025).

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) terdiri atas berbagai disiplin seni, antara lain seni rupa, seni tari, seni musik, seni drama, serta unsur seni budaya lainnya. Seni rupa merupakan bidang seni yang

menyalurkan ekspresi batin dan pengalaman estetis manusia melalui karya visual yang memanfaatkan unsur garis, warna, bidang, bentuk, tekstur, ruang, maupun volume (Zaenal et al., 2016). Dalam pembelajaran seni rupa di tingkat MI atau SD, peserta didik diarahkan untuk mengenal berbagai unsur pokok yang membentuk karya seni rupa, antara lain garis, titik, bentuk atau bidang, warna, tekstur, nilai gelap–terang, serta ruang atau volume. Selain itu, siswa juga dikenalkan pada prinsip/prinsip desain dalam seni rupa seperti keseimbangan (*balance*), kontras, harmoni/*unity*, proporsi, irama / ritme, serta komposisi untuk membentuk karya yang estetis dan komunikatif (Wahyu Saputra Hartono, 2017). Melalui pengenalan unsur dan prinsip ini, pendidikan seni rupa tidak sekadar mengajarkan teknik menggambar atau mewarnai, tetapi juga membentuk kepekaan estetis, kemampuan komposisi visual, kreativitas, dan pemahaman estetika dasar yang relevan bagi perkembangan anak usia SD.

Gradasi merupakan susunan tingkat atau derajat yang digunakan untuk menunjukkan perubahan atau peralihan dari satu kondisi ke kondisi lainnya. Gradasi warna biasanya terdiri atas beberapa tingkatan warna, mulai dari yang paling terang hingga yang paling gelap,

penggunaan teknik gradasi dapat membuat karya tampak lebih hidup dan memberikan kesan tiga dimensi. Dalam penerapannya, gradasi biasanya menggunakan minimal tiga warna, dan semakin banyak warna yang digunakan, hasilnya akan tampak lebih menarik. Proses pewarnaan dengan teknik gradasi umumnya dilakukan secara bertahap dan berselang-seling, misalnya dari atas ke bawah, dari samping ke samping, atau dari luar ke dalam (Putra, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Attarbiyatul Islamiyah, Sebagian besar siswa kelas III masih menghadapi hambatan dalam menerapkan gradasi warna secara tepat. Siswa cenderung menggunakan pewarnaan datar (tanpa peralihan warna), kurang memahami pencampuran warna, serta belum mampu mengekspresikan ide secara kreatif melalui media gambar. Kondisi demikian mengisyaratkan pentingnya penggunaan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses eksplorasi serta penemuan konsep secara mandiri, dan pengalaman langsung siswa dalam proses berkarya seni.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap tepat untuk menjawab persoalan tersebut adalah *discovery learning*. Model ini berorientasi pada keterlibatan aktif

peserta didik dalam menemukan pengetahuan melalui pengalaman langsung, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan rangsangan agar proses belajar dapat berlangsung optimal. Melalui kegiatan eksplorasi dan percobaan, siswa didorong untuk menemukan sendiri konsep, prinsip, maupun hubungan antar ide yang sebelumnya belum mereka pahami. Esensi utama dari penggunaan model *discovery learning* adalah menumbuhkan kemandirian belajar dan meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Mengacu pada pendapat Syah, pelaksanaan model ini mencakup enam tahap, yaitu: (1) *Stimulation* atau pemberian rangsangan, (2) *Problem statement* atau perumusan masalah, (3) *Data collection* atau pengumpulan informasi, (4) *Data processing* atau pengolahan data, (5) *Verification* atau proses pembuktian, dan (6) *Generalization* atau penarikan kesimpulan (Aldiyansyah et al., 2024).

Dalam praktik di MI Attarbiyatul Islamiyah kelas III, pembelajaran gradasi warna telah menerapkan enam tahap *Discovery Learning* secara sesuai teori. Guru memberikan rangsangan awal melalui contoh karya gradasi (*stimulation*), kemudian mengajak siswa merumuskan

pertanyaan tentang cara menghasilkan perubahan warna yang halus (*problem statement*). Siswa melakukan eksplorasi langsung dengan mencoba berbagai teknik pewarnaan (*data collection*), lalu membandingkan hasil percobaan untuk menemukan pola yang tepat (*data processing*). Selanjutnya, siswa membuktikan teknik yang paling efektif melalui pembuatan gambar utuh (*verification*), dan pada bagian penutup kegiatan pembelajaran, guru bersama para siswa menyusun serta merumuskan kesimpulan secara bersama-sama. umum tentang prinsip gradasi warna (*generalization*). Penerapan keenam tahap tersebut membuat proses pembelajaran lebih aktif, terarah, dan membantu siswa memahami konsep gradasi warna secara mandiri.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik langsung dan eksploratif dapat meningkatkan keterampilan mewarnai serta kreativitas siswa. Kurniyah dan Zaidan, dalam program pendampingan seni gradasi warna di SD Desa Mano'an menemukan bahwa 70% siswa mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan mengaplikasikan gradasi serta menunjukkan perkembangan kreativitas dan kepercayaan diri (Kurniyah & Zaidan,

2024). Evie Destiana, juga membuktikan bahwa kegiatan mewarnai dengan teknik gradasi dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini dari 28% menjadi 83% setelah diterapkan metode tindakan kelas. Temuan tersebut memperkuat dugaan bahwa pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung dapat mengoptimalkan kemampuan seni sekaligus mengembangkan kreativitas anak (Nisak & Destiana, 2024). Selanjutnya, Utomo dkk. membuktikan bahwa penerapan model *Discovery Learning* mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD dalam menggambar dekoratif. Melalui tindakan kelas tiga siklus, kreativitas siswa meningkat dari 65,37% menjadi 85,50%. Temuan ini menguatkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis penemuan dan pengalaman langsung efektif dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berkarya siswa di sekolah dasar (Utomo et al., 2024).

Berangkat dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji secara mendalam pelaksanaan pembelajaran gradasi warna melalui penerapan model *Discovery Learning* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di kelas III MI Attarbiyatul Islamiyah. Melalui penelitian ini diharapkan lahir kontribusi

yang berarti bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif, sekaligus menjadi rujukan praktis bagi para pendidik dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang paling sesuai guna meningkatkan mutu proses pendidikan di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan ini dimaksudkan untuk menuturkan serta menguraikan secara mendalam berbagai fakta dan fenomena yang berkaitan dengan objek kajian, sehingga informasi yang dihasilkan dapat menggambarkan kondisi sebenarnya sesuai konteks dan situasi yang terjadi pada saat penelitian dilakukan (Septiani & Wardana, 2022).

Penelitian ini diselenggarakan di MI Attarbiyatul Islamiyah dengan melibatkan guru dan siswa kelas III sebagai subjek penelitian. Guru serta peserta didik tersebut menjadi sumber data utama, sedangkan data pendukung diperoleh melalui berbagai dokumen pembelajaran, antara lain foto aktivitas kelas, modul ajar atau RPP, serta laporan hasil observasi siswa. Proses pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yakni wawancara, observasi, dan

dokumentasi. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi metode dan triangulasi sumber. Adapun tahapan analisis data dilakukan melalui proses reduksi, penyajian data, serta penarikan kesimpulan yang disertai verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Pembelajaran Gradasi Warna dengan Model *Discovery Learning*

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran gradasi warna di kelas III MI Attarbiyatul Islamiyah dilakukan dengan mengacu pada tahapan model *Discovery Learning*. Guru mempersiapkan berbagai media seperti gambar bertema alam dan krayon warna lengkap sebagai sarana eksplorasi warna. Persiapan alat dan media ini difungsikan sebagai tahap stimulasi (pemberian rangsangan), yaitu upaya awal untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap konsep gradasi warna. Hal ini sejalan dengan (Harso, 2021) yang menjelaskan bahwa stimulasi bertujuan menyediakan kondisi interaksi belajar yang mendorong siswa aktif bereksplorasi.

Guru memilih model *Discovery Learning* karena mempertimbangkan karakteristik siswa kelas III yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan pengalaman

belajar sebelumnya mengenai warna primer, sekunder, dan tersier. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran disusun untuk memfasilitasi siswa dalam menemukan sendiri konsep gradasi melalui tahapan penemuan yang sistematis, mulai dari identifikasi masalah, eksplorasi, hingga penarikan simpulan.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran gradasi warna mengikuti enam tahapan *Discovery Learning* sebagai berikut:

1) Stimulasi (Pemberian Rangsangan)

Pada tahap ini, siswa terlebih dahulu dihadapkan pada situasi yang memicu kebingungan atau pertanyaan, tanpa segera diberikan penjelasan maupun jawaban. Tujuannya adalah menumbuhkan dorongan internal bagi siswa untuk mencari dan menemukan pemahaman secara mandiri. Guru dapat memulai proses pembelajaran melalui pengajuan pertanyaan pemantik, pernyataan yang bersifat problematis, ajakan untuk menelaah sumber bacaan, atau bentuk aktivitas belajar lainnya yang mendukung kesiapan siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan suatu permasalahan (Syamsidah et al., 2024).

Dalam penelitian ini, guru memperlihatkan gambar pemandangan yang memperlihatkan gradasi langit,

gunung, atau sawah. Gambar ini berhasil menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa penasaran mereka mengenai bagaimana gradasi warna dapat terbentuk. Hal ini sesuai dengan temuan (Hae et al., 2021) yang menyatakan bahwa rangsangan visual mampu membuat siswa lebih terdorong untuk memperhatikan serta merasakan ketertarikan yang kuat melalui tampilan visual yang mereka amati, sehingga memunculkan rasa ingin tahu dan membantu mereka berkonsentrasi lebih baik dalam proses pembelajaran.

2) Pernyataan Masalah (Identifikasi Masalah)

Setelah proses stimulasi dilaksanakan, guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan berbagai kemungkinan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Dari sejumlah permasalahan yang berhasil diidentifikasi, siswa kemudian memilih salah satu yang dianggap paling tepat dan merumuskannya menjadi sebuah hipotesis atau dugaan sementara sebagai jawaban awal terhadap persoalan yang diajukan (Bastian & Reswita, 2022).

Pada proses penelitian ini, pendidik membimbing siswa untuk merumuskan dan mengenali pertanyaan-pertanyaan yang

perlu dikaji, antara lain: “Bagaimana cara membuat warna berubah secara bertahap?”, “Apa yang terjadi jika dua warna dicampur sedikit demi sedikit?”. Tahap ini membantu siswa memahami fokus pembelajaran dan menyiapkan mereka untuk melakukan eksplorasi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Safitri et al., 2022) bahwa Guru memberikan ruang bagi siswa untuk menggali dan menentukan sebanyak-banyaknya kejadian-kejadian dari masalah yang relevan dengan bahan pelajaran.

3) Pengumpulan Data

Pada tahap ini peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah peserta didik belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang Sejalan dengan persoalan yang sedang dihadapi, siswa secara alami terdorong untuk mengaitkan situasi tersebut dengan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya (Susana, 2019).

Dalam penelitian ini, siswa melakukan percobaan mencampur warna secara mandiri menggunakan krayon. Mereka mengamati perubahan warna, mencoba berbagai kombinasi, dan mendiskusikan temuannya dengan teman.

Aktivitas eksploratif ini mendukung temuan (Maulidiyah et al., 2025) bahwa pendekatan *Discovery Learning* yang dipadukan dengan kegiatan eksperimen terbukti mampu mengembangkan daya kreativitas serta keterampilan siswa secara signifikan.

4) Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan proses menata dan mengolah informasi yang telah dikumpulkan peserta didik melalui berbagai teknik, seperti wawancara, observasi, maupun sumber lainnya, untuk kemudian diberi makna melalui penafsiran. Seluruh data yang diperoleh dari hasil bacaan, wawancara, dan pengamatan disusun kembali secara sistematis dengan cara mengelompokkan, mengacak, mengklasifikasikan, menyajikan dalam bentuk tabel, serta melakukan perhitungan tertentu bila diperlukan. Tahap akhir dari proses ini adalah penafsiran data berdasarkan tingkat kepercayaan yang dapat dipertanggungjawabkan (Syamsidah et al., 2024).

Dalam penelitian ini, siswa mulai menyusun temuan mereka, misalnya urutan warna yang paling baik untuk menghasilkan gradasi, tingkat tekanan krayon, atau cara membuat warna menjadi lebih muda atau lebih gelap. Diskusi

kelompok membantu mereka mengolah informasi menjadi pemahaman yang lebih terstruktur. Tahap ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman sekaligus pengalaman belajar yang nyata kepada siswa dalam proses menemukan jawaban atas permasalahan atau dugaan awal terkait materi gradasi warna. Pembuktian dilakukan melalui penalaran yang logis serta pengembangan kemampuan kreativitas yang dimiliki siswa. Melalui kegiatan tersebut, diharapkan peserta didik mampu mengolah informasi secara tepat sehingga data yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan dan diterima (Maslukah & Rosy, 2020).

5) Pembuktian (Verifikasi)

Menurut Bruner, verifikasi merupakan suatu proses pembelajaran yang efektif dan mendorong kreativitas apabila guru memberi ruang bagi siswa untuk menemukan sendiri konsep, teori, aturan, maupun pemahaman melalui berbagai contoh yang mereka temui dalam pengalaman hidup sehari-hari (Sartunut, 2022).

Dalam penelitian ini, siswa membandingkan hasil percobaan dari contoh yang guru berikan. Guru juga mendemonstrasikan teknik gradasi secara langsung bagi siswa yang masih kesulitan. Peran guru pada tahap ini sesuai dengan

pendapat (Oktavia et al., 2024) yang menegaskan bahwa guru dalam *Discovery Learning* berfungsi sebagai fasilitator yang memberi bimbingan tanpa menghilangkan kemandirian siswa.

6) Menarik Simpulan (Generalisasi)

Tahap menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip atau acuan umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama (Syamsidah et al., 2024).

Dalam penelitian ini, siswa kemudian menyimpulkan prinsip dasar gradasi warna, seperti “gradasi terbentuk dari perubahan intensitas warna secara bertahap” atau “warna terang ke gelap membutuhkan tekanan krayon yang berbeda.” Penyimpulan ini menguatkan pemahaman konsep yang mereka temukan sendiri.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat antusias, berdiskusi, dan bekerja sama. Namun, terdapat kendala seperti beberapa siswa laki-laki yang cepat bosan dan kurang teliti. Hal ini sesuai dengan temuan (Daulay, 2025) bahwa kesiapan kognitif dan afektif siswa berpengaruh terhadap keberhasilan *Discovery Learning* sehingga pendidik perlu memberikan pendampingan yang lebih mendalam

kepada peserta didik tertentu yang membutuhkan perhatian khusus.

c. Hasil Pembelajaran

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* dalam materi gradasi warna berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar, pengembangan kreativitas, serta perolehan hasil belajar siswa. Sebagian besar siswa mampu menghasilkan karya dengan gradasi yang halus dan harmonis, mencerminkan pemahaman mereka terhadap teknik pencampuran warna.



Gambar 1. Karya Seni Rupa Gradasi Warna Siswa kelas 3

Guru menilai pembelajaran bukan semata pada capaian akhir, melainkan juga pada setiap tahapan proses yang dijalani, seperti keterlibatan, ketelitian, kerja sama, dan kemampuan siswa melakukan percobaan. Pendekatan penilaian proses ini sesuai dengan pendapat (Salamah & Prasetyono, 2025) bahwa evaluasi seni rupa harus mencakup proses berpikir, sikap

ilmiah, serta kreativitas siswa selama berkarya.

Secara keseluruhan, seluruh tahapan *Discovery Learning* berhasil memfasilitasi siswa untuk memahami konsep gradasi warna melalui pengalaman belajar eksploratif dan bermakna. Model ini terbukti membangun kemandirian, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan kemampuan artistik siswa.

2. Pengaruh Penerapan Pembelajaran Gradasi Warna dengan Model *Discovery Learning* Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 3 MI Attarbiyatul Islamiyah menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran gradasi warna menggunakan model *Discovery Learning* memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas siswa. Guru menyampaikan bahwa sebelum diterapkan teknik gradasi warna, kegiatan mewarnai siswa cenderung monoton, yaitu hanya mengisi warna tanpa eksplorasi. Namun setelah penerapan kegiatan gradasi warna, siswa mulai mencoba mengombinasikan warna, mengeksplorasi kemungkinan hasil warna, dan berimajinasi terhadap objek gambar. Proses ini menunjukkan peningkatan kreativitas secara langsung, karena siswa mampu menciptakan variasi warna dan efek

visual yang lebih kaya dibandingkan sebelumnya.

Model *Discovery Learning* membuka ruang bagi siswa untuk secara mandiri menemukan dan membangun pemahaman mereka sendiri hasil campuran warna melalui percobaan. Guru menjelaskan bahwa siswa terlihat berpikir aktif ketika mencoba mencampur warna tertentu dan membayangkan hasilnya. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil studi yang dilakukan oleh (Yahya et al., 2022) yang mengungkapkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* mampu memberikan kontribusi nyata dalam teknik gradasi warna pada karya dua dimensi. Dalam penelitiannya ditemukan bahwa kreativitas meningkat signifikan pada kelas eksperimen setelah diberi pembelajaran berbasis penemuan.

Selain meningkatkan kreativitas dalam karya seni, guru juga mengamati adanya perkembangan sikap yang positif. Siswa menjadi lebih semangat, aktif, serta menunjukkan kerja sama dalam proses pembelajaran. Mereka memandang kegiatan mewarnai sebagai momen menyenangkan atau “refreshing”, sehingga mendorong tumbuhnya semangat belajar siswa. Pernyataan ini sejalan dengan temuan (Juliana et al., n.d.) yang menunjukkan bahwa *Discovery Learning*

menumbuhkan kreativitas sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni.

Pada aspek psikomotor, siswa menunjukkan ketekunan lebih tinggi saat mengerjakan karya. Guru menilai bahwa mereka lebih teliti dan sabar dalam mengombinasikan warna, yang secara tidak langsung melatih keterampilan motorik halus. Temuan ini didukung oleh penelitian (Muizzah & Fatkhiyani, 2023) yang menyatakan bahwa *Discovery Learning* pada pembelajaran SD dapat meningkatkan kreativitas dan ketekunan siswa ketika mereka terlibat dalam eksplorasi dan pemecahan masalah secara mandiri.

Dari segi proses pembelajaran, siswa memberikan respons antusias. Menurut guru, bahkan siswa yang awalnya kurang terampil tetap merasa senang karena merasa kegiatan mewarnai tidak menekan tetapi memberikan ruang bermain sekaligus belajar. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Handayani et al., n.d.) bahwa pembelajaran berbasis eksplorasi warna meningkatkan kreativitas dan rasa percaya diri anak melalui kegiatan mencampur warna.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil wawancara dan pendukung teori dalam jurnal ilmiah, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model

pembelajaran gradasi warna melalui pendekatan *Discovery Learning* terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Melalui eksplorasi warna, percobaan mandiri, imajinasi, dan diskusi dengan teman, siswa berkembang dalam aspek kognitif, psikomotor, dan afektif secara bersamaan. Pembelajaran ini tidak hanya menghasilkan karya seni yang lebih kreatif, tetapi juga membentuk karakter siswa yang lebih percaya diri, tekun, dan kolaboratif.

SIMPULAN

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran materi gradasi warna di kelas III MI Attarbiyatul Islamiyah mampu meningkatkan pemahaman konsep gradasi, keterampilan teknis, serta kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni rupa. Siswa menjadi lebih aktif bereksplorasi, mampu menemukan prinsip perubahan warna secara bertahap, dan menunjukkan peningkatan kualitas hasil karya. Kelebihan penerapan model ini terletak pada tingginya partisipasi siswa, tumbuhnya rasa ingin tahu, serta meningkatnya motivasi dan kepercayaan diri dalam berkarya. Meski demikian, pembelajaran ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada sebagian siswa

yang membutuhkan pendampingan lebih intensif karena kurang teliti dan mudah kehilangan fokus. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan melalui penyediaan media pembelajaran yang lebih bervariasi, pemanfaatan teknologi pendukung dalam eksplorasi warna, serta perancangan proyek seni berjenjang untuk memperkuat keberlanjutan peningkatan kreativitas dan kemampuan artistik siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Bastian, A., & Reswita. (2022). *Model dan Pendekatan Pembelajaran*. Penerbit Adab.
- Daulay, M. S. (2025). Penerapan Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas II SD Terhadap Materi Sayang Lingkungan Di Upt Sdn 064021 Medan Helvetia. *Esensi Pendidikan Inspiratif*, 7(2), 440–462.
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184.
- Handayani, S., Hidayati, N., & Khotimah, N. (n.d.). Peningkatan Kreatifitas Seni melalui Pembelajaran Sains Pencampuran Warna dengan Teknik Finger Painting pada Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(2), 801–813.
- Harso, B. (2021). Penggunaan Model Discovery Learning. *Julak: Ilmu Pembelajaran Dan Pendidik*, 1(September), 123–135.
- Juliana, D., Ismunandar, & Asfar, M. (n.d.). *Pengaruh model discovery learning terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran seni musik di kelas VII SMP*. 1–11.
- Maslukah, & Rosy, B. (2020). Analisis Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Tata Ruang Kantor Analisis Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2018), 361–376.
- Maulidiyah, A., Sekaringtyas, T., & Wahyudiana, E. (2025). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Eksperimen Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Materi IPA Kelas III SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(02), 270–284.
- Muizzah, I., & Fatkhiyani, K. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Menggunakan Model Discovery learning Mata Pelajaran. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 193–203.
- Oktavia, F. M., Stantika, V., Siswoyo, A. A., Madura, U. T., & Inda, P. T. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Dengan Menggunakan Instrumen Portofolio Proyek Pada Penerapan Model Discovery Learning Dengan. 2(12).
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Yuniarti, V. D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9106–9114.
- Salamah, R. N., & Prasetyono, H. (2025). Analisis Implementasi Evaluasi Formatif Pada Pembelajaran IPA SMP Berbasis Discovery Learning. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 2548–6950.
- Sartunut. (2022). *Discovery Learning*

- Solusi Jitu Ketuntasan Belajar*. Penerbit P4I.
- Septiani, R. A. D., & Wardana, D. (2022). *Jurnal perseda*. V(2), 130–137.
- Susana, A. (2019). *Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Aktif*. Tata Akbar.
- Syamsidah, Jusniar, Ratnawati, & Muhiddin, A. (2024). *Model Discovery Learning*. Deepublish.
- Utomo, H., Susiani, T. S., & Salimi, M. (2024). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran SBdP Materi Gambar Dekoratif Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1).
- Yahya, M., Devilla, R., & Aminah. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 197–207.