

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SENI RUPA DUA DIMENSI BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA UKIRAN MENSINDING RUMAH TUO RANTAU PANJANG

¹Reza Novalia

²Selvi Isnaeni

³Rahma Kurnia Akhda

⁴Febra Muyu Sari

¹Universitas Merangin

Email Correspondence: rezanovalia@gmail.com

*Penulis Korespondensi: Reza Novalia

INFO ARTIKEL:

Riwayat Artikel:

Submit: 01 Mei 2026

Revisi: 20 Juni 2026

Publish: 04 Juli 2026

Kata Kunci:

seni rupa dua dimensi;
kearifan lokal;
pembelajaran
kontekstual; kreativitas
visual; sekolah dasar.

Keywords:

*two-dimensional visual
art; local wisdom;
contextual learning;
visual creativity;
elementary school.*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan mengembangkan rancangan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal sebagai alternatif pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan bermakna bagi peserta didik. Latar belakang kajian ini adalah masih ditemukannya pembelajaran seni rupa yang cenderung menekankan peniruan contoh, produk akhir, dan keterampilan teknis, sementara potensi budaya lokal belum digunakan secara sistematis sebagai sumber gagasan visual. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka kualitatif dengan sintesis konseptual terhadap sepuluh artikel jurnal Indonesia terbitan 2021-2025. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal dapat dikembangkan melalui lima tahap, yaitu orientasi budaya lokal, eksplorasi unsur rupa, perancangan karya, produksi karya, serta apresiasi dan refleksi nilai. Model ini berpotensi meningkatkan kreativitas visual, apresiasi budaya, keberanian berekspresi, dan keterhubungan siswa dengan lingkungan sosial-budayanya.

Abstract:

This study aims to develop a two-dimensional visual art learning design based on local wisdom as a contextual, creative, and meaningful learning alternative for students. The study is grounded in the problem that visual art learning often emphasizes imitation, final products, and technical skills, while local cultural potential has not been systematically used as a source of visual ideas. This research used a qualitative literature review with conceptual synthesis of ten Indonesian journal articles published between 2021 and 2025. The findings show that two-dimensional visual art learning based on local wisdom can be developed through five stages: local cultural orientation, exploration of visual elements, artwork planning, artwork production, and appreciation with value reflection. This model has the potential to improve visual creativity, cultural appreciation, expressive confidence, and students' connection with their socio-cultural environment.



*This work is licensed under a **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License**.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni rupa dua dimensi memiliki kedudukan penting dalam pendidikan karena memberi ruang kepada peserta didik untuk mengolah garis, bidang, warna, tekstur, komposisi, dan simbol visual menjadi karya yang dapat dibaca sebagai ekspresi gagasan. Dalam praktiknya, pembelajaran seni rupa tidak cukup dipahami sebagai kegiatan menggambar atau mewarnai, sebab seni rupa juga menjadi wahana pembentukan daya imajinasi, kepekaan estetis, keberanian berekspresi, dan kemampuan menghubungkan pengalaman personal dengan lingkungan sosial. Temuan kajian mengenai pembelajaran seni rupa dalam Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa pembelajaran seni di sekolah perlu diarahkan pada pengalaman kreatif yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengenal, mengalami, menciptakan, merefleksikan, dan berdampak melalui proses berkarya (Iraqi et al., 2023).

Kenyataan di kelas sering kali belum sejalan dengan tujuan tersebut. Pembelajaran seni rupa masih mudah jatuh pada pola mekanis, yaitu guru memberi contoh gambar, siswa meniru, lalu karya dinilai dari kemiripan dengan contoh. Pola semacam ini tampak rapi di permukaan, tetapi belum sepenuhnya memberi ruang bagi proses berpikir, eksplorasi gagasan, dan pengembangan kreativitas visual siswa. Penelitian tentang strategi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar menunjukkan bahwa kreativitas siswa berkembang lebih baik ketika guru tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga merancang strategi berbasis proyek, memberi ruang eksplorasi, dan menyediakan media yang dekat dengan kehidupan siswa (Marni et al., 2023; Pramudya & Wijayanti, 2024).

Salah satu pendekatan yang relevan untuk memperkuat pembelajaran seni rupa dua dimensi adalah mengintegrasikan kearifan lokal sebagai sumber ide, media, nilai, dan konteks visual. Kearifan lokal tidak hanya berupa tradisi besar yang tampak dalam upacara adat, tetapi juga hadir dalam motif batik, anyaman, ornamen bangunan, permainan rakyat, cerita daerah, bahasa, bentuk alam, kerajinan, warna khas, dan pola visual yang hidup dalam masyarakat. Kajian tentang motif Batik Wahyu Ngawiyatan dan batik Ngawi memperlihatkan bahwa karya budaya lokal dapat diolah menjadi muatan pendidikan seni rupa karena mengandung nilai karakter, simbol, dan narasi budaya yang dekat dengan kehidupan peserta didik (Miranti et al., 2021).

Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi juga sejalan dengan kebutuhan pembelajaran kontekstual. Siswa akan lebih mudah membangun ide ketika objek yang diamati berasal dari lingkungan yang mereka kenal, bukan dari contoh gambar yang asing dan seragam. Penelitian pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal di Palangka Raya menunjukkan bahwa guru dapat mengenalkan budaya setempat melalui produk kerajinan, bahasa daerah, tari, dan teknik anyaman yang dimodifikasi menjadi kegiatan seni rupa menggunakan bahan alternatif seperti karton atau origami ketika bahan asli sulit diperoleh (Jannah & Mahmudah, 2024).

Kebaruan artikel ini terletak pada penyusunan rancangan pengembangan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal yang bersifat operasional, bukan sekadar penegasan umum bahwa budaya lokal penting untuk dikenalkan. Artikel ini menawarkan sintaks pembelajaran, prinsip pemilihan materi lokal, bentuk aktivitas, serta indikator penilaian yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan pembelajaran seni rupa dua dimensi secara lebih kontekstual.

Dengan demikian, rumusan masalah dalam artikel ini adalah bagaimana pengembangan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal dapat dirancang agar mampu meningkatkan kreativitas visual, apresiasi budaya, dan kebermaknaan belajar peserta didik. Tujuan artikel ini adalah menghasilkan rancangan konseptual pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal berdasarkan sintesis artikel jurnal Indonesia lima tahun terakhir.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian pustaka dan sintesis konseptual. Pilihan metode ini digunakan karena artikel bertujuan mengembangkan rancangan pembelajaran berdasarkan temuan-temuan penelitian terdahulu, bukan menguji efektivitas model melalui eksperimen lapangan. Sumber data kajian terdiri atas sepuluh artikel jurnal Indonesia terbitan 2021 sampai 2025 yang relevan dengan pembelajaran seni rupa, seni rupa dua dimensi, kreativitas visual, kearifan lokal, dan implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran seni. Batas lima tahun terakhir dipakai agar gagasan pengembangan tetap dekat dengan kebutuhan pembelajaran mutakhir.

Prosedur kajian dilakukan melalui empat tahap. Pertama, penelusuran artikel pada laman jurnal nasional, portal Garuda, dan laman penerbit jurnal dengan kata kunci pembelajaran seni rupa, seni rupa dua dimensi, kearifan lokal, kreativitas visual, dan sekolah dasar. Kedua, seleksi artikel berdasarkan relevansi topik, tahun terbit, ketersediaan DOI atau tautan unduhan, serta keterkaitan dengan pendidikan seni rupa. Ketiga, pembacaan isi artikel untuk menemukan konsep utama, temuan, strategi, dan implikasi pembelajaran. Keempat, penyusunan sintesis menjadi rancangan pengembangan pembelajaran yang terdiri atas tujuan, sintaks, aktivitas, media, sumber lokal, dan penilaian.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis isi kualitatif. Setiap artikel dibaca untuk menemukan kategori berulang, seperti peran budaya lokal, strategi guru, pemanfaatan media, proses eksplorasi unsur rupa, kreativitas visual, dan refleksi nilai. Kategori tersebut kemudian dihubungkan menjadi kerangka pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal. Validitas kajian dijaga melalui triangulasi sumber pustaka, yaitu membandingkan temuan dari artikel yang membahas seni rupa berbasis lokal, pembelajaran seni rupa dalam Kurikulum Merdeka, strategi guru, media pembelajaran, dan kreativitas visual (Mujiyono et al., 2021; Rahayu et al., 2024; Rohim et al., 2025).

PEMBAHASAN

Kebutuhan Pengembangan Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi

Pengembangan pembelajaran seni rupa dua dimensi diperlukan karena pembelajaran seni di sekolah masih sering dipahami sebagai kegiatan teknis menghasilkan gambar yang indah, padahal substansi pembelajaran seni lebih luas daripada itu. Seni rupa dua dimensi harus memberi kesempatan kepada siswa untuk mengenal unsur visual, memaknai objek budaya, memilih media, menyusun komposisi, dan menjelaskan makna karyanya. Pembelajaran yang hanya menekankan hasil akhir berisiko melahirkan karya yang tampak rapi tetapi tidak menunjukkan proses berpikir visual. Karena itu, guru perlu merancang aktivitas yang mempertemukan keterampilan artistik dengan pengalaman lokal siswa (Marni et al., 2023).

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran seni rupa perlu memberi ruang pilihan dan diferensiasi agar siswa dapat mengembangkan karya

berdasarkan minat, pengalaman, dan lingkungan budaya masing-masing. Pembelajaran seni rupa tidak perlu selalu bergantung pada media mahal, sebab media sederhana tetap dapat menjadi sarana eksplorasi visual apabila dirancang secara bermakna. Penelitian tentang penggunaan media triplek dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi menunjukkan bahwa media alternatif dapat digunakan untuk memperluas pengalaman berkarya, terutama ketika guru mampu menghubungkan media dengan tujuan visual yang jelas (Salsabila & Erawati, 2024).

Kearifan Lokal sebagai Sumber Ide Visual

Kearifan lokal dapat dijadikan sumber ide visual karena memiliki bentuk, warna, pola, cerita, dan nilai yang dapat diterjemahkan ke dalam karya dua dimensi. Motif batik, ornamen rumah adat, kerajinan anyaman, kain tradisional, simbol daerah, cerita rakyat, dan objek alam lokal dapat menjadi stimulus visual yang lebih dekat dengan kehidupan siswa. Pada titik ini, guru tidak cukup membawa budaya lokal sebagai pajangan, tetapi perlu mengubahnya menjadi pengalaman belajar: siswa mengamati, menafsirkan, menyederhanakan bentuk, memilih warna, lalu menciptakan karya baru berdasarkan pemaknaan pribadi. Penelitian tentang motif batik sebagai muatan pendidikan seni rupa menunjukkan bahwa simbol budaya lokal dapat menjadi pintu masuk penanaman nilai karakter sekaligus pengembangan apresiasi estetis (Miranti et al., 2021).

Penggunaan kearifan lokal juga dapat mencegah pembelajaran seni rupa menjadi seragam. Ketika siswa diminta menggambar objek yang sama dengan contoh yang sama, hasilnya mudah menjadi repetitif. Sebaliknya, ketika siswa mengamati motif lokal, bentuk lingkungan, atau kerajinan daerah, karya yang muncul lebih beragam karena setiap siswa membawa pengalaman dan tafsir yang berbeda. Penelitian eksplorasi unsur seni rupa dasar berbasis kearifan lokal di Kudus menunjukkan bahwa pengamatan terhadap ornamen Menara Kudus dan motif batik Kudus dapat membantu siswa mengeksplorasi garis, bentuk, warna, dan tekstur secara lebih bermakna (Rohim et al., 2025).

Rancangan Sintaks Pembelajaran

Berdasarkan sintesis pustaka, pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal dapat dikembangkan melalui lima tahap. Tahap pertama adalah orientasi budaya lokal, yaitu guru memperkenalkan objek budaya melalui gambar, cerita, video pendek, benda nyata, atau kunjungan lingkungan. Tahap kedua adalah eksplorasi unsur rupa, yaitu siswa mengidentifikasi garis, bidang, warna, tekstur, pola, dan komposisi dari objek lokal. Tahap ketiga adalah perancangan karya, yaitu siswa membuat sketsa dan menentukan ide visual. Tahap keempat adalah produksi karya, yaitu siswa membuat karya dua dimensi dengan media yang dipilih. Tahap kelima adalah apresiasi dan refleksi, yaitu siswa menjelaskan makna karya serta mengaitkannya dengan nilai budaya lokal (Rahayu et al., 2024; Rahmat et al., 2023).

Tabel 1.

Rancangan Sintaks Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Berbasis Kearifan Lokal

Tahap Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Output
Orientasi budaya lokal	Menampilkan objek budaya lokal dan memantik diskusi makna.	Mengamati, bertanya, dan menyebutkan pengalaman terkait budaya lokal.	Daftar objek lokal dan nilai yang dikenali.

Eksplorasi unsur rupa	Membimbing identifikasi garis, bidang, warna, tekstur, pola, dan komposisi.	Menganalisis unsur visual dari motif, ornamen, atau kerajinan lokal.	Peta unsur rupa dari objek lokal.
Perancangan karya	Mengarahkan pembuatan sketsa dan pemilihan media.	Membuat alternatif sketsa berdasarkan inspirasi lokal.	Sketsa karya dua dimensi.
Produksi karya	Memfasilitasi proses berkarya dan memberi umpan balik.	Membuat karya gambar, kolase, batik kertas, poster budaya, atau ilustrasi lokal.	Karya seni rupa dua dimensi.
Apresiasi dan refleksi	Memandu presentasi, kritik sederhana, dan refleksi nilai.	Menjelaskan makna karya dan memberi tanggapan terhadap karya teman.	Refleksi estetis dan budaya.

Sumber: Sintesis penulis berdasarkan Iraqi et al. (2023), Rahmat et al. (2023), Rahayu et al. (2024), dan Rohim et al. (2025).

Media dan Sumber Belajar

Media pembelajaran dapat dikembangkan dalam dua bentuk, yaitu media konkret dan media digital. Media konkret meliputi kain batik, anyaman, daun kering, biji-bijian, karton, kertas warna, triplek tipis, cat, spidol, dan benda lokal yang aman digunakan siswa. Media digital dapat berupa e-modul, foto motif lokal, video pembuatan karya, atau lembar kerja interaktif. Penelitian pengembangan e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal Jawa Timur menunjukkan bahwa bahan ajar digital dapat menjadi penunjang pembelajaran seni rupa apabila dikembangkan sesuai kebutuhan siswa dan guru serta memuat unsur budaya lokal secara jelas (Rahayu et al., 2024).

Pemilihan sumber lokal perlu memperhatikan tiga prinsip. Pertama, kedekatan, yaitu objek budaya harus dikenal atau setidaknya dapat dijangkau siswa. Kedua, keterbacaan visual, yaitu objek memiliki unsur rupa yang dapat diamati dengan jelas, seperti motif, warna, garis, atau tekstur. Ketiga, kelayakan pedagogis, yaitu objek budaya memiliki nilai yang pantas dibahas dalam pembelajaran dan tidak menimbulkan tafsir yang terlalu rumit bagi usia siswa. Dengan prinsip ini, budaya lokal tidak diperlakukan sebagai tempelan, melainkan sebagai sumber belajar yang hidup dan dapat diolah menjadi karya visual (Jannah & Mahmudah, 2024).

Bentuk Karya Dua Dimensi yang Dapat Dikembangkan

Bentuk karya yang dapat dikembangkan antara lain gambar motif lokal, kolase berbasis bahan alam, poster pelestarian budaya, ilustrasi cerita rakyat, batik kertas, desain ornamen, dan komposisi warna berdasarkan lingkungan daerah. Guru dapat menyesuaikan bentuk karya dengan tingkat kelas, ketersediaan media, dan tujuan pembelajaran. Untuk siswa sekolah dasar, karya tidak harus rumit, tetapi harus memberi ruang bagi keputusan kreatif siswa. Untuk siswa menengah, karya dapat diarahkan pada eksplorasi teknik yang lebih luas, seperti pemanfaatan media alternatif, bidang nonkertas, atau penggabungan teknik gambar dan tempel (Salsabila & Erawati, 2024).

Tabel 2.

Alternatif Karya dan Kearifan Lokal yang Dapat Diintegrasikan

Bentuk Karya	Sumber Kearifan Lokal	Unsur Rupa Utama	Nilai yang Dikembangkan
Kolase motif daerah	Batik, anyaman, ornamen lokal	Garis, bidang, tekstur	Kreativitas dan ketelitian

Poster budaya	Tradisi lokal, makanan khas, cerita daerah	Warna, komposisi, tipografi	Apresiasi budaya dan komunikasi visual
Ilustrasi cerita rakyat	Legenda atau kisah lokal	Ruang, bentuk, ekspresi	Imajinasi dan pemaknaan nilai
Batik kertas	Motif batik daerah	Pola, warna, repetisi	Karakter, kesabaran, identitas lokal
Desain ornamen	Ukiran bangunan, ragam hias, simbol daerah	Garis, pola, keseimbangan	Kepekaan estetis dan pelestarian budaya

Sumber: Sintesis penulis berdasarkan Miranti et al. (2021), Jannah dan Mahmudah (2024), serta Rohim et al. (2025).

Peran Guru dalam Pengembangan Kreativitas Visual

Guru memiliki peran kunci sebagai perancang pengalaman, fasilitator eksplorasi, pemberi umpan balik, dan penjaga arah nilai. Dalam pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal, guru tidak hanya menjelaskan teknik menggambar, tetapi membantu siswa membaca tanda visual dalam budaya. Guru perlu menanyakan alasan siswa memilih bentuk tertentu, warna tertentu, atau simbol tertentu. Pertanyaan reflektif seperti “mengapa kamu memilih warna itu?” dapat membantu siswa menjelaskan proses berpikir visualnya. Penelitian tentang peran guru dalam pembelajaran seni rupa menunjukkan bahwa pengelolaan emosi dan dorongan ekspresi sangat berpengaruh terhadap kreativitas anak (Mujiyono et al., 2021).

Strategi guru juga menentukan apakah kearifan lokal benar-benar menjadi sumber eksplorasi atau hanya menjadi judul kegiatan. Guru perlu menyiapkan modul, contoh visual, jadwal proyek, alat, dan kriteria penilaian sejak awal. Hasil penelitian tentang strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu menumbuhkan kreativitas ketika guru menyiapkan perencanaan yang jelas, media yang memadai, dan dukungan terhadap proses kerja siswa (Pramudya & Wijayanti, 2024).

Penilaian Pembelajaran

Penilaian pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal sebaiknya tidak hanya berfokus pada keindahan produk akhir. Penilaian harus mencakup proses observasi budaya, eksplorasi unsur rupa, keberanian mengembangkan ide, kesesuaian karya dengan sumber lokal, teknik berkarya, dan kemampuan menjelaskan makna. Penilaian seperti ini lebih adil karena tidak semua siswa memiliki keterampilan motorik visual yang sama, tetapi semua siswa dapat menunjukkan perkembangan dalam mengamati, memilih, menafsirkan, dan merefleksikan karya. Dengan kata lain, yang dinilai bukan hanya apakah gambar terlihat indah, melainkan apakah siswa benar-benar berpikir dan berkarya (Rahmat et al., 2023).

Tabel 3.

Indikator Penilaian Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Berbasis Kearifan Lokal

Aspek Penilaian	Indikator	Bentuk Bukti
Pemahaman budaya lokal	Siswa mampu menyebutkan objek budaya dan nilai yang menjadi inspirasi karya.	Catatan observasi dan presentasi singkat
Eksplorasi unsur rupa	Siswa mampu menggunakan garis, bidang, warna, tekstur, atau pola secara sadar.	Sketsa dan karya akhir
Kreativitas visual	Siswa menghasilkan ide yang tidak sekadar meniru contoh guru.	Variasi bentuk, komposisi, dan simbol

Keterampilan teknik	Siswa mengolah media dengan rapi, aman, dan sesuai tujuan.	Produk karya dua dimensi
Refleksi makna	Siswa mampu menjelaskan hubungan karya dengan budaya lokal.	Lembar refleksi atau cerita karya

Sumber: Sintesis penulis berdasarkan Mujiyono et al. (2021), Marni et al. (2023), dan Rohim et al. (2025).

Implikasi Pengembangan

Pengembangan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal memiliki beberapa implikasi. Pertama, guru perlu melakukan inventarisasi budaya lokal di sekitar sekolah sebelum menyusun modul ajar. Inventarisasi ini dapat dilakukan secara sederhana melalui daftar motif, bangunan, kerajinan, cerita rakyat, makanan khas, tanaman lokal, atau simbol daerah yang memiliki potensi visual. Kedua, sekolah perlu memberi ruang kolaborasi antara guru, orang tua, pelaku seni, dan masyarakat lokal agar pembelajaran tidak terputus dari lingkungan budaya siswa. Ketiga, pembelajaran seni rupa perlu dipandang sebagai sarana literasi budaya, bukan sekadar mata pelajaran pelengkap.

Secara praktis, model ini dapat diterapkan tanpa menunggu fasilitas mewah. Guru dapat memulai dari benda terdekat, seperti motif kain, gambar rumah adat, daun, cerita lokal, atau foto lingkungan sekitar. Hal yang paling penting bukan kemahalan media, melainkan kualitas pertanyaan dan proses eksplorasi. Apabila guru mampu menghubungkan unsur rupa dengan budaya lokal, pembelajaran seni dua dimensi dapat menjadi ruang untuk membangun kreativitas visual sekaligus identitas budaya siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar membuat karya, tetapi juga belajar membaca asal-usul visual yang membentuk kehidupan mereka.

KESIMPULAN

Pengembangan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal dapat dirancang sebagai pembelajaran kontekstual yang menghubungkan unsur visual, pengalaman budaya, kreativitas, dan refleksi nilai. Hasil sintesis menunjukkan bahwa model pembelajaran dapat dikembangkan melalui lima tahap utama, yaitu orientasi budaya lokal, eksplorasi unsur rupa, perancangan karya, produksi karya, serta apresiasi dan refleksi. Kearifan lokal berfungsi sebagai sumber ide visual, sumber nilai, dan media penguatan identitas budaya peserta didik. Model ini juga menegaskan bahwa pembelajaran seni rupa sebaiknya tidak berhenti pada produk akhir, tetapi perlu menilai proses pengamatan, keberanian berekspresi, pemilihan unsur rupa, kreativitas visual, dan kemampuan siswa menjelaskan makna karya. Rekomendasi bagi guru adalah menyusun modul ajar berbasis potensi lokal sekolah, menggunakan media sederhana yang mudah ditemukan, serta melibatkan siswa dalam proses membaca dan mengolah budaya lokal menjadi karya dua dimensi yang orisinal dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., Reviana, & Regy, F. (2023). Pembelajaran seni rupa dalam penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3, 640–649.
- Jannah, R., & Mahmudah, I. (2024). Pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal di kelas IV C MI Muslimat NU Palangka Raya. *INFINITUM: Journal of Education and Social Humaniora*, 1(1), 51–61.

- Marni, Y., Desyandri, & Mayar, F. (2023). Mengoptimalkan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar: Strategi dan praktik terbaik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1, 1–15.
- Miranti, A., Lilik, Winarni, R., & Surya, A. (2021). Representasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal dalam motif Batik Wahyu Ngawiyatan sebagai muatan pendidikan seni rupa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 546–560.
- Mujiyono, Haryanto, E., & Gunadi. (2021). Peran guru dalam pengoptimalan potensi emosi anak terhadap peningkatan kreativitas ekspresi pada pembelajaran seni rupa di SD Kota Semarang. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 146–152. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i2.1456>
- Pramudya, A. P. L., & Wijayanti, O. (2024). Strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(2), 639–652.
- Rahayu, B. P., Nita, C. I. R., & Gutama, A. (2024). Pengembangan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran seni rupa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 41–51.
- Rahmat, S., Munawarah, P. A., & Johari, A. R. (2023). Manajemen pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di MTsN 1 Lombok Barat. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 8(1), 62–67.
- Rohim, D. C., Hartono, Rokhman, F., & Wagiran. (2025). Eksplorasi unsur seni rupa dasar berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran seni budaya: Strategi pengembangan kreativitas visual siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni*, 2, 306–312.
- Salsabila, & Erawati. (2024). Pembelajaran seni rupa dua dimensi dengan menggunakan media triplek pada kelas XII di SMAN 2 Pekanbaru. Abstrak: *Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media dan Desain*, 1(4), 165–174. <https://doi.org/10.62383/abstrak.v1i4.222>