

PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN SENI RUPA BERBASIS KEARIFAN LOKAL AIR TERJUN DUKUN BETUAH JANGKAT

¹Zeta Aurela

²Rani Juwitas Sari

³Maunlum Atul Fitriyah

¹Universitas Merangin

Email Correspondence: zetaaurela@gmail.com

*Penulis Korespondensi: Zeta Aurela

INFO ARTIKEL:

Riwayat Artikel:

Diterima:

Direvisi:

Diterima:

Kata Kunci:

E-Modul; seni rupa; kearifan lokal; Air Terjun Dukun Betuah; Geopark Merangin

Keywords:

E-Module; fine arts; local wisdom; Dukun Betuah Waterfall; Merangin Geopark

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-Modul pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal Air Terjun Dukun Betuah, Jangkat, Kabupaten Merangin. Pengembangan dilatarbelakangi oleh terbatasnya bahan ajar seni rupa kontekstual yang menghubungkan unsur visual alam, budaya lokal, dan kesadaran ekologis siswa. Penelitian menggunakan metode R&D model 4-D hingga tahap develop melalui uji terbatas. Data dikumpulkan melalui observasi geosite, wawancara tokoh lokal, validasi ahli, dan angket respon pengguna. Hasil menunjukkan E-Modul memperoleh kelayakan ahli materi 94,5%, ahli media 92,8%, dan kepraktisan pengguna 91,2%. Modul mengintegrasikan tebing andesit-basalt, tekstur batuan, lanskap air terjun, mitos pelestarian ikan, dan kriya tradisional sebagai sumber ide menggambar, melukis, serta ilustrasi. E-Modul layak digunakan sebagai bahan ajar yang kontekstual, kreatif, dan berorientasi pada identitas lokal serta kepedulian lingkungan.

Abstract:

This study aims to develop a fine arts learning E-Module based on the local wisdom of Dukun Betuah Waterfall, Jangkat, Merangin Regency. The development was motivated by the limited availability of contextual teaching materials that connect natural visual elements, local culture, and students' ecological awareness. This study employed an R&D method using the 4-D model up to the develop stage through a limited trial. Data were collected through geosite observation, interviews with local figures, expert validation, and user response questionnaires. The results show material expert validation of 94.5%, media expert validation of 92.8%, and user practicality of 91.2%. The module integrates andesite-basalt cliffs, rock textures, waterfall landscapes, fish-conservation myths, and traditional crafts as sources of ideas for drawing, painting, and illustration. Thus, the E-Module is feasible as contextual and creative teaching material that strengthens local identity and environmental awareness.



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

PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan kepekaan estetis, kreativitas, imajinasi, dan karakter peserta didik. Melalui pembelajaran seni rupa, siswa tidak hanya mempelajari garis, warna, bidang, bentuk, tekstur, dan komposisi, tetapi juga belajar membaca makna visual yang hadir di lingkungan sosial dan alam sekitarnya. Seni rupa menjadi ruang pendidikan yang memungkinkan siswa mengungkapkan pengalaman, perasaan, serta pandangan mereka terhadap kehidupan secara kreatif dan reflektif (Rosala, 2020).

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran seni rupa perlu diarahkan pada pengalaman belajar yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Guru diberi ruang untuk mengembangkan bahan ajar sesuai potensi lokal agar pembelajaran tidak hanya berpusat pada contoh visual yang jauh dari pengalaman peserta didik. Penguatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) juga menegaskan pentingnya tema kearifan lokal sebagai sarana menumbuhkan identitas, kebanggaan budaya, dan kepedulian terhadap lingkungan (Jamilah et al., 2024; Pramesti et al., 2025).

Kabupaten Merangin memiliki kekayaan alam dan budaya yang potensial dijadikan sumber belajar seni rupa. Salah satu potensi tersebut adalah Air Terjun Dukun Betuah di kawasan Jangkat, tepatnya di Desa Rantau Suli, Kecamatan Sungai Tenang. Air terjun ini tidak hanya menarik secara visual karena lanskapnya yang alami, tetapi juga memiliki nilai geologis sebagai bagian dari kawasan Geopark Merangin Jambi. Struktur tebing, aliran air vertikal, vegetasi hutan, batuan vulkanik, serta suasana alam yang kuat dapat dijadikan objek apresiasi dan penciptaan karya seni rupa (Geologi Indonesia, 2023; Geopark Merangin, 2025).

Dari sisi visual, Air Terjun Dukun Betuah menyajikan unsur rupa yang kaya. Aliran air yang jatuh dari tebing menghadirkan garis vertikal dominan, sementara dinding batuan andesit-basalt menunjukkan tekstur, ritme, dan pola alami yang dapat diamati secara langsung. Fenomena tersebut sangat relevan untuk mengenalkan prinsip komposisi, proporsi, perspektif, pencahayaan, gradasi, dan tekstur kepada siswa. Dengan menjadikan geosite lokal sebagai sumber inspirasi, pembelajaran seni rupa dapat bergerak dari latihan menggambar yang umum menuju penciptaan karya yang memiliki ikatan tempat dan makna kultural.

Air Terjun Dukun Betuah juga menyimpan nilai kearifan lokal yang hidup dalam cerita masyarakat. Salah satunya adalah mitos larangan menangkap ikan menggunakan racun kimia dan anjuran memakai alat tangkap tradisional yang ramah lingkungan. Nilai ini dapat diolah menjadi materi ilustrasi, komik strip, poster konservasi, atau karya kriya berbasis budaya lokal. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga menanamkan kesadaran ekologis dan penghargaan terhadap kebiasaan masyarakat dalam menjaga alam (Loita et al., 2022; Prawansyah & Sugito, 2025).

Permasalahan yang muncul di sekolah adalah belum tersedianya bahan ajar seni rupa yang secara khusus mengintegrasikan potensi geosite lokal Air Terjun Dukun Betuah. Guru masih sering menggunakan contoh gambar umum dari buku paket atau internet, sehingga siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang benar-benar dekat dengan lingkungan dan budaya mereka. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterikatan emosional siswa terhadap materi seni rupa, padahal pembelajaran berbasis tempat dapat mendorong kreativitas dan rasa memiliki terhadap warisan daerah (Rahayu et al., 2024; Rahmawati et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan E-Modul pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal Air Terjun Dukun Betuah. E-Modul dirancang untuk memuat materi apresiasi, panduan berkarya, latihan menggambar lanskap, eksperimen tekstur, ilustrasi cerita rakyat, serta aktivitas kriya yang relevan dengan potensi lokal. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi antara estetika geologi, kearifan ekologis masyarakat, dan strategi pembelajaran seni rupa dalam satu perangkat ajar digital yang mudah digunakan oleh guru dan siswa.

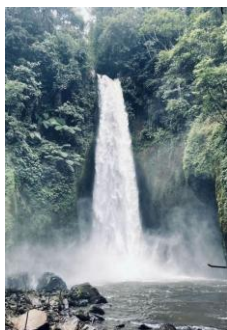
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan mengadaptasi model 4-D, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Dalam penelitian ini, pengembangan difokuskan sampai tahap *develop* yang mencakup validasi ahli, revisi produk, dan uji kepraktisan terbatas. Pembatasan ini dilakukan karena produk masih diarahkan untuk memperoleh kelayakan awal sebelum disebarluaskan ke satuan pendidikan yang lebih luas (Arikunto et al., 2021; Sugiyono, 2022).

Subjek uji coba terbatas adalah siswa kelas VIII pada salah satu sekolah menengah pertama yang berada di sekitar kawasan Jangkat, Kabupaten Merangin. Objek pengembangan berupa E-Modul pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal Air Terjun Dukun Betuah. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi lapangan untuk mendokumentasikan karakteristik visual geosite, wawancara dengan tokoh masyarakat mengenai narasi lokal dan aturan adat, lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respon siswa sebagai pengguna.

Data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi dan angket respon dianalisis menggunakan persentase deskriptif. Persentase kelayakan dihitung dengan membandingkan skor perolehan terhadap skor maksimal, kemudian dikategorikan untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan produk. Data kualitatif berupa komentar, saran, dan catatan perbaikan dari validator dianalisis secara deskriptif untuk menyempurnakan isi, bahasa, tampilan, serta petunjuk penggunaan E-Modul.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Air Terjun Dukun Betuah



Gambar 2. Karya Lukisan Dua Dimensi

Analisis Kebutuhan dan Potensi Lokal

Tahap *define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran seni rupa dan potensi lokal yang dapat dikembangkan menjadi bahan ajar. Hasil analisis

menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa masih cenderung menggunakan contoh visual umum yang kurang berkaitan dengan pengalaman siswa. Padahal, lingkungan Jangkat memiliki objek alam yang kuat secara estetis, salah satunya Air Terjun Dukun Betuah. Potensi ini relevan untuk dijadikan sumber belajar karena memadukan unsur lanskap, tekstur batuan, vegetasi, aliran air, fauna lokal, dan cerita masyarakat.

Air Terjun Dukun Betuah memberikan pengalaman visual yang kaya bagi pembelajaran seni rupa. Aliran air yang jatuh secara vertikal dapat digunakan untuk mempelajari garis dominan, arah gerak, komposisi, dan keseimbangan bidang. Tebing andesit-basalt dengan pola rekahan berlapis dapat dimanfaatkan sebagai contoh ritme visual dan tekstur alami. Sementara itu, kabut air, cahaya, dan bayangan pada permukaan batu dapat menjadi bahan latihan gradasi dan pencahayaan dalam karya dua dimensi.

Perancangan Struktur E-Modul

Tahap design dilakukan dengan menyusun struktur E-Modul yang terdiri atas identitas modul, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi apresiasi seni rupa, pengenalan Air Terjun Dukun Betuah, langkah berkarya, latihan mandiri, refleksi, glosarium, dan evaluasi. Tampilan modul dirancang menggunakan warna-warna alam agar selaras dengan karakter geosite. Bahasa yang digunakan dibuat komunikatif, ringkas, dan mudah dipahami siswa tanpa menghilangkan ketepatan istilah seni rupa.

Materi modul tidak hanya menampilkan foto air terjun sebagai objek gambar, tetapi juga mengaitkan setiap karakteristik geosite dengan konsep seni rupa. Struktur tebing dihubungkan dengan ritme dan tekstur, aliran air dihubungkan dengan garis dan gerak, kabut air dihubungkan dengan gradasi warna, sedangkan mitos lokal dihubungkan dengan narasi visual dan ilustrasi. Dengan cara ini, siswa diarahkan untuk melihat alam bukan sekadar pemandangan, melainkan sumber ide kreatif yang dapat dibaca secara estetis dan kultural.

Matriks Integrasi Geosite dan Konsep Seni Rupa

Tabel 1. Integrasi karakteristik Air Terjun Dukun Betuah dalam pembelajaran seni rupa

Elemen Geosite	Representasi Lokal	Konsep Seni Rupa	Aktivitas Pembelajaran
Garis dan struktur	Aliran air vertikal dan tebing andesit.	Garis dominan, proporsi, skala, perspektif.	Menggambar lanskap air terjun dengan komposisi seimbang.
Ritme dan tekstur	Kekar berlembar dan batu scoria berpori.	Ritme, repetisi, tekstur taktil.	Eksperimen frottage dan arsis tekstur batuan.
Gradasi dan cahaya	Kabut air, bayangan tebing, vegetasi hutan.	Value, chiaroscuro, ruang atmosferik.	Melukis lanskap dengan teknik gradasi warna.
Narasi kultural	Mitos larangan meracun ikan dan tradisi memancing.	Ilustrasi naratif, simbolisme, komik.	Membuat komik strip atau poster konservasi sungai.
Fauna dan kriya lokal	Ikan semah, lukah, dan anyaman bambu.	Studi bentuk, pola geometris, kriya ramah lingkungan.	Membuat sketsa fauna atau miniatur kriya sederhana.

Sumber: Hasil pengembangan penulis, 2026.

Integrasi Kearifan Lokal dalam Aktivitas Seni Rupa

Kearifan lokal yang diintegrasikan dalam E-Modul terutama berkaitan dengan cerita masyarakat tentang larangan penggunaan racun untuk menangkap ikan di sekitar air terjun. Narasi tersebut dikembangkan menjadi aktivitas menggambar ilustrasi, membuat komik strip ekologis, dan merancang poster pelestarian sungai. Aktivitas ini mendorong siswa memahami bahwa karya seni dapat menjadi media penyampaian pesan moral dan lingkungan.

Selain ilustrasi, modul juga memuat aktivitas kriya sederhana yang terinspirasi dari alat tangkap tradisional seperti lukah atau bubu. Struktur anyaman alat tersebut diperkenalkan sebagai pola geometris yang memiliki nilai estetika dan fungsi. Melalui kegiatan ini, siswa dapat memahami hubungan antara seni, budaya, dan kehidupan sehari-hari masyarakat. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena karya yang dibuat tidak terlepas dari identitas lingkungan sosial siswa.

Hasil Validasi dan Kepraktisan Produk

Hasil validasi menunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 94,5%. Aspek yang dinilai kuat meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep seni rupa, relevansi kearifan lokal, serta keterpaduan nilai ekologis dalam aktivitas berkarya. Masukan ahli materi terutama berkaitan dengan perlunya menambah contoh sketsa bertahap agar siswa dengan kemampuan visual dasar lebih mudah mengikuti instruksi.

Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92,8%. Aspek yang diapresiasi meliputi tampilan visual, keterbacaan teks, kualitas gambar, sistematika penyajian, dan kemudahan navigasi. Revisi dilakukan pada ukuran huruf, penataan ruang kosong, dan penyederhanaan istilah teknis agar E-Modul lebih nyaman dibaca melalui perangkat digital. Hasil uji kepraktisan pengguna memperoleh persentase sebesar 91,2%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa modul mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka menemukan ide berkarya.

Secara umum, penggunaan E-Modul membuat siswa lebih aktif mengamati, bertanya, berdiskusi, dan mengekspresikan ide visual. Produk ini juga membantu guru menghadirkan pembelajaran seni rupa yang tidak hanya berorientasi pada hasil gambar, tetapi juga pada proses apresiasi, eksplorasi, dan refleksi nilai budaya. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena materi terasa dekat dengan kehidupan mereka (Maidi & Majdi, 2022; Rosala, 2020).

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan E-Modul pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal Air Terjun Dukun Betuah Jangkat yang valid dan praktis digunakan sebagai bahan ajar kontekstual. Hasil validasi ahli materi sebesar 94,5%, ahli media sebesar 92,8%, dan respon kepraktisan pengguna sebesar 91,2% menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat layak. E-Modul ini berhasil mengintegrasikan karakter visual geosite, seperti aliran air, tebing batuan, tekstur alam, dan lanskap hutan, dengan nilai kearifan lokal berupa mitos pelestarian ikan dan penggunaan alat tangkap tradisional yang ramah lingkungan.

Pengembangan E-Modul ini memberi kontribusi pada pembelajaran seni rupa yang lebih dekat dengan pengalaman siswa, memperkuat identitas lokal, dan

menumbuhkan kepedulian ekologis. Guru seni budaya disarankan menggunakan modul ini sebagai alternatif bahan ajar berbasis tempat. Penelitian selanjutnya dapat memperluas uji coba pada lebih banyak sekolah, mengukur efektivitas modul terhadap hasil karya siswa secara eksperimen, serta mengembangkan versi multimedia interaktif atau virtual tour bagi sekolah yang belum dapat mengakses lokasi geosite secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anief, M. M. (2023). Implementasi percepatan visi dan misi Jambi Mantap 2021-2024 berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2021 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Provinsi Jambi Tahun 2021-2024 [Tesis].
- Apriyani, I., Sriyanto, S., Nirwansyah, A. W., & Andriani, A. (2026). Integration of local wisdom character values and creative processes through jumputan batik making in fine arts learning at elementary schools. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan dan Pengelolaan Pendidikan*, 6(7), 1-15.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Fatonah, Hudaya, P., Defrianti, D., & Rahman, A. (2025). Lacak Jambi sebagai media pendidikan karakter: Strategi pelestarian budaya lokal di kalangan generasi muda di Desa Teluk, Jambi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(6), 135-145.
- Geologi Indonesia. (2023, Agustus 19). Situs Air Terjun Dukun Betuah. Layanan Informasi Warisan Geologi Indonesia. <https://geologi.esdm.go.id/geoheritage//pages/site/air-terjun-dukun-betuah>
- Geopark Merangin. (2025, Januari 9). Dukun Betuah Waterfall. Geopark Merangin. <http://geopark.meranginkab.go.id/en/berita/detail/dukun-betuah-waterfall>
- Hidayat, H. A. (2022, Oktober 1). Pengembangan kreativitas seni berbasis kearifan lokal sebagai implementasi konsep budaya dan Tri Dharma. *Pendidikan Sendratasik FBS UNP*. <http://prodisendratasik.fbs.unp.ac.id/?p=565>
- Jamilah, Jayadi, K., Yatim, H., Sahnir, Nurachmy, & Djirong, A. (2024). The integration of local cultural arts in the context of teaching materials on the implementation of the Merdeka Belajar Curriculum. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2), 404-413.
- Loita, A., Aprily, Ma'asum, N., Setiaji, D., & Ramadhani, T. (2022). Kolase permainan tradisional untuk memfasilitasi pembelajaran seni rupa anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 233-239.
- Maidi, & Majdi, M. (2022). Model bahan ajar seni budaya dan kearifan lokal di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten Hulu Sungai Utara. *Jurnal Basicedu*, 3847-3857.
- Pramesti, R. G., Moreza, L., & Wijayanti, O. (2025). Literasi budaya melalui pembelajaran seni rupa di SD Negeri 2 Sumbang. *Jurnal Social, Humanities, and Education*, 109-118.
- Prawansyah, K. I., & Sugito. (2025). Studi eksperimen Gorga Mandailing siswa kelas VII SMP Swasta Nurul Ilmi ditinjau dari prinsip-prinsip ragam hias. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 2(1), 125-141.
- Putri, G. D., Suriansyah, A., & Harsono, A. B. (2026). Implementasi model project based learning berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kreativitas siswa SD. *Progres Pendidikan*, 7(1), 103-109.

- Rahayu, B. P., Nita, C. I., & Gutama, A. (2024). Pengembangan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran seni rupa kelas V sekolah dasar. *Sistem-Diantara: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 41-51.
- Rahman, A., Jeddawi, M., & Umar. (2025). Strategi pengembangan Geopark Merangin Jambi sebagai taman bumi dunia (UNESCO Global Geopark). *Jurnal Ilmiah Administrasi Pemerintahan Daerah*, 17(2), 258-275.
- Rahmawati, T. I., Fajriyah, K., & Ysh, S. A. (2022). Pengembangan media flipbook berbasis kearifan lokal Kabupaten Jepara tema 8 subtema 3 kelas IV di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 647-658.
- Rosala, D. (2020). Pembelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal dalam upaya membangun pendidikan karakter siswa di sekolah dasar. *RITME: Jurnal Seni dan Desain serta Pembelajarannya*, 17-26.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wijaya, A. K., Julian, N., Nugraha, F., Nurbaeti, S., Yani, F., & Isnaeni, N. (2024). Batoku Jambi: Pemanfaatan batok kelapa sebagai seni kriya berbasis kearifan lokal ramah lingkungan di era modern. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat*, 7-11.