

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

¹Julia Safutri

²Puji Aulia

³Nur Allisa

¹Universitas Merangin, Indonesia

Email Correspondence: juliasafutri71@gmail.com

*Penulis Korespondensi

INFO ARTIKEL:

Riwayat Artikel:

Submit: 03 Mei 2026

Revisi: 25 Juni 2026

Publish: 04 Juli 2026

Kata Kunci:

seni rupa dua dimensi;
kearifan lokal; motif
ukiran; Rumah Tuo;
ADDIE.

Keywords:

two-dimensional visual art;
local wisdom; carving
motif; Rumah Tuo; ADDIE.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan mengembangkan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal motif ukiran Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding sebagai sumber belajar kontekstual. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, validasi ahli, dan angket respons pengguna. Hasil penelitian menunjukkan skor validasi ahli materi 92%, ahli media 89%, respons guru 94%, dan respons peserta didik 91%, seluruhnya berkategori sangat layak. Produk memuat pengenalan motif, eksplorasi unsur rupa, lembar kerja, rubrik penilaian, dan kegiatan apresiasi. Dengan demikian, produk layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran seni rupa yang inovatif, kontekstual, serta mendukung pelestarian budaya lokal.

Abstract:

This study aims to develop two-dimensional visual art learning based on the local wisdom of the Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding carving motif. The study employed Research and Development (R&D) using the ADDIE model. Data were collected through observation, interviews, documentation, expert validation, and user response questionnaires. The results showed that the product obtained 92% from the material expert, 89% from the media expert, 94% from the teacher response, and 91% from the student response. Thus, the product is highly feasible as contextual visual art learning material that supports local cultural preservation.



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

PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa memiliki peran strategis dalam membangun kreativitas, kepekaan estetis, kemampuan berpikir kritis, serta pembentukan karakter peserta didik. Seni rupa tidak hanya mengajarkan peserta didik untuk menghasilkan karya yang indah, tetapi juga melatih mereka mengamati objek, menafsirkan simbol, memilih unsur visual, dan menyampaikan gagasan melalui bentuk, garis, warna, tekstur, dan komposisi. Dalam perspektif pendidikan seni, proses berkarya lebih

penting daripada sekadar produk akhir karena melalui proses tersebut peserta didik belajar memecahkan masalah visual, mengembangkan imajinasi, dan membangun keberanian berekspresi (Arnheim, 1974; Eisner, 2002; Lowenfeld & Brittain, 1987).

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran seni budaya diarahkan agar lebih berpusat pada peserta didik, kontekstual, fleksibel, dan berorientasi pada pembentukan Profil Pelajar Pancasila. Pembelajaran perlu memberi ruang bagi peserta didik untuk mengalami, menciptakan, merefleksikan, dan menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari. Panduan Pembelajaran dan Asesmen menegaskan bahwa guru perlu merancang pengalaman belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kompetensi secara bermakna melalui aktivitas yang sesuai dengan konteks satuan pendidikan (Kemendikbudristek, 2022). Dengan demikian, pembelajaran seni rupa perlu bergerak dari kegiatan meniru contoh menuju kegiatan eksploratif yang membuat peserta didik memahami sumber gagasan karya secara lebih utuh.

Salah satu sumber belajar yang dapat menguatkan pembelajaran seni rupa adalah kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan pengetahuan, nilai, praktik, dan simbol budaya yang tumbuh dalam masyarakat serta diwariskan melalui proses sosial. Kebudayaan menurut Koentjaraningrat (2015) merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang dipelajari dan dimiliki bersama oleh masyarakat. Jika kebudayaan dipahami sebagai hasil belajar sosial, maka sekolah menjadi ruang penting untuk mengenalkan, memaknai, dan mentransformasikan nilai budaya kepada generasi muda. Pendidikan yang mengabaikan budaya lokal berisiko membuat peserta didik mengenal konsep seni secara umum, tetapi kurang memahami identitas visual yang hidup di lingkungan terdekatnya (Rosala, 2016; Tilaar, 2012).

Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi, memiliki warisan budaya yang potensial untuk dikembangkan sebagai sumber belajar seni rupa, salah satunya Rumah Tuo Rantau Panjang. Rumah Tuo tidak hanya bernilai arsitektural, tetapi juga menyimpan ragam motif ukiran yang memuat nilai simbolik, historis, sosial, dan estetis. Penelitian Jaya dan Ariska (2021) menunjukkan bahwa ukiran Rumah Tuo memuat sejumlah motif, antara lain keluk paku, tampuk manggis, tali ikat, mensinding gulung paku, dan akar kekait yang berkaitan dengan nilai kehidupan masyarakat setempat. Sementara itu, kajian Nurlidianti et al. (2025) menegaskan bahwa Rumah Tuo Rantau Panjang memiliki nilai historis, filosofis, dan edukatif sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar lokal.

Masalah yang sering muncul dalam pembelajaran seni rupa di sekolah adalah kegiatan berkarya masih didominasi peniruan contoh, penggunaan gambar dari buku, dan penilaian yang terlalu menekankan kerapian produk akhir. Akibatnya, peserta didik kurang diberi kesempatan untuk menelusuri sumber ide, memahami makna simbol, dan mengaitkan karya dengan budaya lokal. Padahal, pembelajaran seni rupa berbasis budaya lokal terbukti dapat memperluas pengalaman estetik dan memperkuat identitas budaya peserta didik. Afifah dan Najib (2023) menemukan bahwa LKPD seni budaya berbasis budaya lokal sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu membantu peserta didik mengenal nilai lokal melalui aktivitas belajar. Rahayu et al. (2024) juga menunjukkan bahwa e-modul seni rupa berbasis kearifan lokal dapat menjadi bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian tentang pembelajaran seni berbasis kearifan lokal telah banyak dilakukan, tetapi sebagian besar berfokus pada batik, tari, kerajinan, atau budaya lokal yang sudah populer. Penelitian yang secara khusus mengembangkan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis motif ukiran Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding masih terbatas. Padahal motif tersebut memiliki kekhasan visual berupa lengkung sulur, ritme ornamen, bentuk flora-fauna, keseimbangan, dan komposisi dekoratif yang sangat sesuai untuk dijadikan stimulus penciptaan karya dua dimensi. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar pentingnya penelitian pengembangan ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan perangkat pembelajaran seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan motif ukiran Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding sebagai sumber ide visual dan sumber nilai. Produk yang dikembangkan tidak hanya memuat materi seni rupa, tetapi juga mengarahkan peserta didik untuk mengenali motif, menganalisis unsur rupa, membuat sketsa, menghasilkan karya dua dimensi, serta merefleksikan makna budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan model pengembangan ADDIE, produk dirancang secara sistematis agar memenuhi aspek validitas, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran (Branch, 2009; Dick et al., 2015; Plomp & Nieveen, 2013).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal motif ukiran Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding yang layak digunakan dalam pembelajaran. Secara khusus, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan produk, mengetahui kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, serta mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan sistematis yang sesuai untuk mengembangkan produk pembelajaran, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dalam penelitian pengembangan, produk tidak hanya disusun berdasarkan gagasan awal peneliti, tetapi melalui analisis kebutuhan, perancangan, validasi, implementasi terbatas, serta evaluasi untuk memastikan kelayakan dan kegunaannya (Borg & Gall, 1983; Branch, 2009).

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru seni budaya, dan peserta didik. Ahli materi menilai kesesuaian isi produk dengan capaian pembelajaran, konsep seni rupa dua dimensi, serta muatan kearifan lokal. Ahli media menilai tampilan, keterbacaan, tata letak, kualitas visual, dan kemudahan penggunaan produk. Guru memberikan respons terhadap keterpakaian produk dalam pembelajaran, sedangkan peserta didik memberikan respons terhadap kejelasan materi, daya tarik gambar, kemudahan aktivitas, dan pengalaman belajar yang diperoleh.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi, dan angket respons. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi awal tentang pembelajaran seni rupa dan penggunaan sumber belajar di kelas. Wawancara dilakukan untuk menggali kebutuhan guru dan peserta didik terhadap bahan ajar berbasis budaya lokal. Dokumentasi digunakan untuk merekam motif ukiran Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding dan hasil karya

peserta didik. Lembar validasi digunakan oleh ahli, sedangkan angket respons digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik setelah produk digunakan.

Prosedur pengembangan dilakukan melalui lima tahap. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan potensi budaya lokal. Tahap desain meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, alur kegiatan, format bahan ajar, lembar kerja, dan rubrik penilaian. Tahap pengembangan meliputi penyusunan materi, pengolahan gambar motif, penyusunan aktivitas berkarya, serta validasi ahli. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi, respons pengguna, dan masukan perbaikan agar produk menjadi lebih layak digunakan.

Instrumen penelitian disusun dengan skala penilaian untuk mengukur aspek kelayakan produk. Aspek validasi ahli materi meliputi kelengkapan isi, keakuratan konsep seni rupa, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, keterpaduan kearifan lokal, dan ketepatan bahasa. Aspek validasi ahli media meliputi desain visual, komposisi, keterbacaan, kualitas gambar, kejelasan petunjuk, dan kemudahan penggunaan. Aspek respons guru dan peserta didik meliputi daya tarik, kejelasan, kemanfaatan, kemudahan, dan relevansi produk dengan pembelajaran.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase kelayakan dengan rumus: $\text{Persentase Kelayakan} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimum}) \times 100\%$. Kriteria kelayakan yang digunakan adalah 81-100% sangat layak, 61-80% layak, 41-60% cukup layak, 21-40% kurang layak, dan $\leq 20\%$ tidak layak. Produk dinyatakan layak apabila memperoleh persentase minimal 61%. Data kualitatif berupa komentar validator, catatan observasi, dan respons terbuka dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Creswell & Creswell, 2018; Miles et al., 2014; Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa dua dimensi membutuhkan sumber belajar yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Guru selama ini telah menggunakan buku, gambar contoh, dan media sederhana, tetapi materi yang berkaitan langsung dengan budaya Merangin belum banyak digunakan secara sistematis. Akibatnya, peserta didik mengenal bentuk karya dua dimensi secara umum, tetapi belum sepenuhnya memahami bahwa motif ukiran di lingkungan sekitar dapat menjadi sumber gagasan karya seni rupa.

Analisis kurikulum menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa dua dimensi dapat diarahkan pada kemampuan mengamati unsur rupa, mengeksplorasi media, membuat karya berdasarkan gagasan, dan mengapresiasi hasil karya. Motif ukiran Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding sesuai dengan tujuan tersebut karena mengandung garis lengkung, bentuk flora-fauna, bidang dekoratif, ritme, repetisi, keseimbangan, dan komposisi. Unsur-unsur visual tersebut dapat dipelajari oleh peserta didik melalui kegiatan mengamati, menyederhanakan bentuk, membuat sketsa, memilih warna, dan menyusun karya dua dimensi.

Analisis budaya lokal memperlihatkan bahwa motif ukiran Rumah Tuo memiliki potensi ganda, yaitu sebagai objek estetis dan sumber nilai. Motif tidak hanya dipindahkan ke dalam karya peserta didik, tetapi juga dibaca sebagai

warisan visual masyarakat. Prinsip ini sejalan dengan gagasan pendidikan seni berbasis kearifan lokal yang menempatkan budaya sebagai sumber pengalaman belajar, bukan sekadar hiasan tambahan pada materi pembelajaran (Hasnanto, 2025; Rosala, 2016).

Tahap Desain Produk Pembelajaran

Pada tahap desain, produk pembelajaran disusun dalam bentuk bahan ajar yang memuat tujuan pembelajaran, peta konsep, pengenalan Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding, ragam motif ukiran, unsur seni rupa dua dimensi, langkah berkarya, lembar kerja peserta didik, dan rubrik penilaian. Desain produk dibuat agar guru mudah menggunakannya dalam pembelajaran dan peserta didik dapat mengikuti kegiatan secara bertahap.

Sintaks pembelajaran dirancang melalui enam kegiatan utama, yaitu orientasi budaya lokal, observasi motif, eksplorasi unsur rupa, perancangan sketsa, produksi karya, serta apresiasi dan refleksi. Kegiatan orientasi budaya lokal bertujuan membangun pengetahuan awal peserta didik mengenai Rumah Tuo. Kegiatan observasi motif bertujuan melatih peserta didik mengenali garis, bidang, warna, ritme, dan komposisi. Kegiatan perancangan dan produksi karya memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan ide visual secara kreatif. Kegiatan apresiasi dan refleksi digunakan untuk mengaitkan karya dengan nilai budaya lokal.

Desain produk juga mempertimbangkan diferensiasi sederhana dalam pembelajaran. Peserta didik yang memiliki kemampuan menggambar lebih baik diberi tantangan membuat variasi motif yang lebih kompleks, sedangkan peserta didik yang masih membutuhkan bantuan dapat menggunakan pola dasar motif sebagai panduan. Dengan cara ini, produk tidak hanya mengejar keseragaman hasil, tetapi memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang sesuai kemampuan dan minatnya (Tomlinson, 2014).

Tahap Pengembangan dan Validasi

Tahap pengembangan menghasilkan produk pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis motif ukiran Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding. Produk memuat materi visual, penjelasan singkat nilai budaya, contoh adaptasi motif, lembar kerja, petunjuk aktivitas, dan rubrik penilaian. Penyusunan materi memperhatikan prinsip keterbacaan untuk peserta didik, keseimbangan antara teks dan gambar, serta kejelasan langkah kerja. Prinsip ini penting karena bahan ajar yang baik tidak hanya lengkap, tetapi juga komunikatif dan dapat digunakan secara mandiri maupun dengan bimbingan guru (Dick et al., 2015).

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh kategori sangat layak. Validasi ahli materi memperoleh skor 92%, ahli media 89%, respons guru 94%, dan respons peserta didik 91%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa produk memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, tampilan, keterpakaian, dan daya tarik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rahayu et al. (2024) dan Afifah dan Najib (2023), yang menunjukkan bahwa bahan ajar seni berbasis kearifan lokal dapat memperoleh kelayakan tinggi apabila materi, media, dan aktivitas dirancang sesuai kebutuhan peserta didik.

Masukan validator terutama diarahkan pada penyederhanaan bahasa, penambahan petunjuk kerja, perbaikan ukuran gambar motif, dan penegasan hubungan antara motif ukiran dengan unsur seni rupa. Revisi dilakukan dengan memperjelas langkah-langkah pembelajaran, menambah contoh analisis garis dan

pola, serta menyusun rubrik penilaian yang menilai proses dan produk. Dengan demikian, produk akhir menjadi lebih mudah digunakan guru dan lebih mudah dipahami peserta didik.

Tabel 1. Hasil Validasi dan Respons Pengguna Produk Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Validasi ahli materi	92%	Sangat layak
2	Validasi ahli media	89%	Sangat layak
3	Respons guru	94%	Sangat layak
4	Respons peserta didik	91%	Sangat layak

Sumber: Data hasil penelitian, 2026.

Tabel 2. Komponen Produk Pembelajaran yang Dikembangkan

Komponen	Isi Utama	Fungsi Pembelajaran	Bentuk Bukti
Pengenalan budaya lokal	Sejarah singkat Rumah Tuo dan ragam motif ukiran	Membangun konteks dan apresiasi budaya	Uraian materi dan foto motif
Eksplorasi unsur rupa	Garis, bidang, warna, pola, ritme, dan komposisi	Menghubungkan motif dengan konsep seni rupa	Lembar analisis motif
Perancangan karya	Sketsa adaptasi motif dan pemilihan warna	Melatih kreativitas visual	Sketsa peserta didik
Produksi karya	Karya dua dimensi berbasis motif Mensinding	Menghasilkan produk seni rupa kontekstual	Karya akhir
Apresiasi dan refleksi	Presentasi makna karya dan tanggapan teman	Membangun komunikasi dan kesadaran nilai	Lembar refleksi

Sumber: Hasil pengembangan peneliti, 2026.

Tahap Implementasi Pembelajaran

Pada tahap implementasi, produk digunakan dalam kegiatan pembelajaran seni rupa dua dimensi. Peserta didik terlebih dahulu mengamati gambar motif ukiran Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding, kemudian mendiskusikan bentuk garis, pola, dan komposisi yang terlihat. Setelah itu, peserta didik membuat sketsa adaptasi motif dan mengembangkan karya dua dimensi menggunakan media yang tersedia. Aktivitas ini membuat pembelajaran lebih kontekstual karena peserta didik tidak hanya menggambar, tetapi juga memahami asal-usul visual yang menjadi inspirasi karyanya.

Selama kegiatan berlangsung, peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap motif ukiran karena bentuknya berbeda dari contoh gambar yang biasa mereka temui. Beberapa peserta didik memilih mempertahankan bentuk sulur dan lengkung motif, sementara sebagian lainnya mengembangkan variasi warna dan komposisi baru. Hal ini menunjukkan bahwa motif lokal dapat memantik kreativitas visual tanpa menghilangkan identitas sumbernya. Dalam pendidikan seni, proses transformasi bentuk seperti ini penting karena peserta didik belajar menghargai karya budaya sekaligus menciptakan karya baru berdasarkan interpretasinya sendiri (Eisner, 2002; UNESCO, 2006).

Implementasi juga menunjukkan bahwa produk mendukung pembelajaran karakter. Ketika peserta didik memahami bahwa motif ukiran merupakan bagian dari warisan budaya masyarakat, kegiatan berkarya menjadi lebih bermakna. Peserta didik tidak hanya belajar membuat karya dua dimensi, tetapi juga belajar

menghargai budaya daerah, bekerja teliti, menyampaikan pendapat, dan mengapresiasi karya teman. Pembelajaran seperti ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang tidak hanya membangun pengetahuan, tetapi juga membentuk kepedulian, identitas, dan tanggung jawab budaya (UNESCO, 2021).

Gambar 1. Motif Ukiran Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding



Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.

Gambar 2. Hasil Karya Seni Rupa Dua Dimensi Peserta Didik Berbasis Motif Ukiran



Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.

Tabel 3. Rubrik Penilaian Karya Seni Rupa Dua Dimensi Berbasis Motif Ukiran

Aspek	Indikator Penilaian	Skor Tinggi	Skor Perlu Bimbingan
Pemahaman motif	Mengenali bentuk dan makna dasar motif lokal	Menjelaskan motif dengan tepat	Belum mampu menjelaskan motif
Unsur rupa	Menggunakan garis, bidang, warna, dan komposisi	Unsur rupa tampak terencana	Unsur rupa belum terarah
Kreativitas	Mengadaptasi motif tanpa sekadar menyalin	Ide visual orisinal dan bervariasi	Masih meniru contoh sepenuhnya
Kerapian teknik	Mengolah media dengan rapi dan aman	Karya rapi dan selesai	Karya belum selesai/kurang rapi
Refleksi	Menjelaskan hubungan karya dengan budaya lokal	Refleksi jelas dan bermakna	Refleksi masih sangat terbatas

Sumber: Hasil pengembangan peneliti, 2026.

Pembahasan Kelayakan Produk

Kelayakan produk yang tinggi menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal memiliki dasar pedagogis yang kuat. Pertama, produk memberi pengalaman belajar yang konkret karena peserta didik berangkat dari objek budaya nyata. Kedua, produk menghubungkan unsur seni rupa dua dimensi dengan konteks lokal sehingga konsep garis, bidang, warna, tekstur, ritme, dan komposisi tidak dipelajari secara terpisah dari kehidupan peserta didik. Ketiga, produk memberi ruang kreativitas karena peserta didik dapat mengadaptasi motif sesuai gagasan visual masing-masing.

Pengembangan produk ini juga mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendidikan. Pelestarian budaya tidak selalu dilakukan melalui kegiatan seremonial, tetapi dapat dimulai dari pembelajaran sederhana di kelas. Ketika peserta didik mengenali motif ukiran, mengetahui maknanya, dan mengolahnya menjadi karya baru, maka terjadi proses pewarisan nilai budaya secara edukatif. Amiego et al. (2025) menyatakan bahwa informasi tentang Rumah Tuo perlu disampaikan melalui media yang modern, menarik, dan edukatif agar masyarakat, terutama generasi muda, lebih mengenal warisan budaya Jambi. Produk pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menjadi salah satu bentuk konkret dari upaya tersebut.

Secara teoritis, temuan penelitian ini menguatkan pandangan bahwa desain pembelajaran yang baik harus berangkat dari kebutuhan peserta didik, karakteristik materi, dan konteks lingkungan. Model ADDIE membantu peneliti merancang produk secara bertahap, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi. Dengan prosedur tersebut, produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki tujuan, alur, asesmen, dan dasar konseptual yang jelas (Branch, 2009; Plomp & Nieveen, 2013).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal motif ukiran Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding berhasil menghasilkan produk pembelajaran yang sangat layak digunakan. Produk dikembangkan melalui tahapan ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap menghasilkan keputusan pengembangan yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik, kesesuaian kurikulum, kualitas media, dan penguatan nilai budaya lokal.

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh skor 92% dari ahli materi, 89% dari ahli media, 94% dari respons guru, dan 91% dari respons peserta didik. Seluruh skor tersebut berada pada kategori sangat layak. Produk yang dikembangkan memuat pengenalan motif ukiran, analisis unsur seni rupa dua dimensi, kegiatan eksplorasi visual, langkah berkarya, rubrik penilaian, dan refleksi nilai budaya. Pembelajaran berbasis motif ukiran Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding terbukti dapat memperkaya sumber belajar, meningkatkan kreativitas visual, dan menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap budaya daerah.

Penelitian ini merekomendasikan agar guru seni budaya memanfaatkan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual. Sekolah juga dapat mendukung pengembangan bahan ajar lokal melalui dokumentasi budaya, kolaborasi dengan tokoh adat atau pelaku seni, serta pameran karya peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas produk pada skala yang lebih

luas, membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan produk, serta mengembangkan versi digital interaktif agar pengenalan motif ukiran Rumah Tuo Rantau Panjang Mensinding dapat menjangkau lebih banyak peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Seni Budaya dan Prakarya Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.32332/elementary.v9i1.5744>
- Amiego, Harissman, & Qomarats, I. (2025). Perancangan Media Informasi Rumah Tuo Rantau Panjang Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(3), 53-59. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i3.77>
- Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. University of California Press.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Pearson.
- Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press.
- Hasnanto, A. T. (2025). Bibliometric Analysis: Local Wisdom-Based Arts Learning in Elementary Schools. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 157-171. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v9i2.48>
- Jaya, M., & Ariska, D. P. (2021). Nilai-nilai kekuasaan dalam ukiran Rumah Tuo di Kelurahan Kampung Baruh Kecamatan Tabir Kabupaten Merangin. *Governance: Jurnal Ilmiah Kajian Politik Lokal dan Pembangunan*, 7(4), 197-207. <https://doi.org/10.56015/governance.v7i4.12>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1987). *Creative and Mental Growth* (8th ed.). Macmillan.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nurlidianti, Saputra, M. A., & Purnomo, B. (2025). Pelestarian dan pemanfaatan Cagar Budaya Rumah Tuo Rantau Panjang sebagai media pembelajaran sejarah lokal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 33337-33345.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (Eds.). (2013). *Educational Design Research*. SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- 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. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 41-51. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i2.2531>
- Rosala, D. (2016). Pembelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal dalam upaya membangun pendidikan karakter siswa di sekolah dasar. *RITME*, 2(1).

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Alfabeta.
- Tilaar, H. A. R. (2012). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Remaja Rosdakarya.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners* (2nd ed.). ASCD.
- UNESCO. (2006). *Road Map for Arts Education*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- UNESCO. (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.