

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SENI RUPA DUA DIMENSI BERBASIS OBJEK WISATA TELUK WANG SAKTI

¹Ozi Putri

²Nova Depita Sari

³Mutia

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Merangin

Email Correspondence: ziieoziputri@gmail.com

*Ozi Putri

INFO ARTIKEL:

Riwayat Artikel:

Submit: 06 Mei 2026

Revisi: 22 Juni 2026

Publish: 04 Juli 2026

Kata Kunci:

Pembelajaran Seni Rupa; Seni Dua Dimensi; Teluk Wang Sakti; Objek Wisata; Kearifan Lokal

Keywords:

Visual Arts Learning; Two-Dimensional Art; Teluk Wang Sakti; Tourism Object; Local Wisdom

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis objek wisata Teluk Wang Sakti untuk siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development model ADDIE melalui tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, validasi ahli, dan uji coba terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Teluk Wang Sakti memiliki potensi sebagai sumber belajar karena memuat bentang alam, flora, fauna, warisan budaya, dan legenda masyarakat. Model yang dikembangkan mengintegrasikan Project Based Learning dengan kearifan lokal dan dinilai valid, praktis, serta efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kesadaran budaya siswa.

Abstract:

This study aims to develop a two-dimensional visual arts learning model based on the Teluk Wang Sakti tourism object for elementary school students. The research used Research and Development with the ADDIE model through analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through observation, interviews, documentation, expert validation, and limited trials. The findings show that Teluk Wang Sakti has strong potential as a learning resource because it contains natural landscapes, flora, fauna, cultural heritage, and local legends. The model integrates Project Based Learning with local wisdom and is considered valid, practical, and effective in enhancing students' creativity and cultural awareness.



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

PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan kreativitas, kepekaan estetis, dan kemampuan berekspresi siswa melalui karya visual. Seni rupa memberi ruang kepada anak untuk menuangkan ide dalam bentuk gambar, warna, bentuk, dan komposisi sehingga aktivitas menggambar, mewarnai, serta berkarya seni dapat merangsang kreativitas secara lebih luas. Akan tetapi, praktik pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih sering berlangsung secara konvensional dan kurang mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar siswa. Guru cenderung menggunakan contoh gambar dari buku teks atau

internet tanpa menghadirkan pengalaman konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Akibatnya, siswa kurang terlibat aktif dan kesulitan mengembangkan ekspresi kreatifnya secara optimal (Purnomo et al., 2017; Indrayuda, 2009; Wahyudi, 2021).

Minimnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran seni rupa berdampak pada rendahnya kedalaman ekspresi kreatif visual siswa. Padahal, seni rupa merupakan cabang seni yang menciptakan karya melalui media yang dapat dilihat dan dirasakan, sehingga pengalaman visual nyata sangat penting dalam proses belajar. Pembelajaran seni rupa yang memanfaatkan potensi lokal dapat menjadi sarana untuk melatih kepekaan siswa terhadap lingkungan, memperkuat rasa memiliki terhadap daerah, dan menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil gambar, tetapi juga pada proses mengenali, memahami, dan menghargai lingkungan sosial-budaya yang melatarbelakangi karya (Ambarwangi, 2013; Wijaya, 2017).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa berbasis potensi lokal memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Prameswari et al., 2020; Hidayat, 2023). Potensi daerah dapat dimanfaatkan sebagai objek menggambar untuk melatih kepekaan peserta didik terhadap bentuk, warna, tekstur, dan ruang. Penelitian mengenai pendidikan seni berbasis potensi lokal juga menunjukkan bahwa integrasi lingkungan terdekat mampu meningkatkan keterampilan berkarya sekaligus pemahaman siswa terhadap realitas sosial dan budaya. Siswa perlu mengenal potensi daerahnya agar tidak merasa asing terhadap lingkungan sendiri. Pengetahuan tersebut dapat menumbuhkan rasa kepemilikan dan tanggung jawab untuk melestarikan kekayaan lokal yang ada di sekitarnya (Ayatrohaedi, 1986).

Kabupaten Merangin di Provinsi Jambi memiliki warisan alam dan budaya yang sangat potensial untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran seni rupa, salah satunya kawasan Geopark Merangin. Geopark Merangin merupakan kawasan yang mengintegrasikan sumber daya alam, nilai geologi, keanekaragaman hayati, budaya, dan aktivitas masyarakat. Salah satu objek wisata penting dalam kawasan tersebut adalah Teluk Wang Sakti yang terletak di Desa Biuku Tanjung, Kecamatan Bangko Barat, tepatnya di kawasan Sungai Merangin. Teluk Wang Sakti memiliki keindahan alam berupa aliran sungai, jeram, tebing, bentang vegetasi, serta nilai sejarah dan legenda masyarakat. Kekayaan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi berkarya seni rupa dua dimensi (Albayudi & Wulandari, 2024; Repindowaty, 2014).

Teluk Wang Sakti memiliki potensi besar sebagai sumber belajar karena menyatukan unsur visual alam, flora, fauna, warisan geologi, dan cerita rakyat. Kawasan ini dikenal memiliki air yang jernih, jeram yang menantang, serta daya tarik lanskap yang kuat. Selain itu, keberadaan fosil flora dan fauna purba serta legenda tentang raja-raja sakti masyarakat setempat memperkaya aspek naratif dalam pembelajaran. Unsur-unsur tersebut dapat dikembangkan menjadi materi menggambar pemandangan, ilustrasi flora dan fauna, motif dekoratif, serta gambar cerita rakyat. Pembelajaran semacam ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas sekaligus memahami identitas daerahnya (Jufrida et al., 2018; Swastivi, 2015).

Meskipun memiliki potensi visual dan kultural yang besar, pemanfaatan Teluk Wang Sakti dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar Kabupaten Merangin masih belum optimal. Guru masih mengalami keterbatasan sumber belajar dan panduan pembelajaran kontekstual yang secara khusus mengarahkan pemanfaatan objek wisata sebagai inspirasi seni dua dimensi. Oleh karena itu, penelitian ini

bertujuan mengembangkan model pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis objek wisata Teluk Wang Sakti yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Model ini diharapkan menjadi alternatif pembelajaran seni rupa yang kontekstual, menyenangkan, dan berkontribusi pada pelestarian budaya lokal (Depdiknas, 2003; Lewis, 2008).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki alur sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa model pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis objek wisata. Produk yang dikembangkan meliputi desain model pembelajaran, perangkat pembelajaran, lembar kerja siswa, panduan guru, dan instrumen penilaian kreativitas (Afrizal, 2015).

Tahap analysis dilakukan melalui studi pendahuluan yang mencakup analisis kebutuhan guru dan siswa, analisis kurikulum, serta identifikasi potensi objek wisata Teluk Wang Sakti sebagai sumber belajar seni rupa. Teknik pengumpulan data pada tahap ini meliputi observasi di sekolah dasar Kabupaten Merangin, wawancara dengan guru Seni Budaya dan Prakarya, serta studi dokumentasi terhadap kurikulum dan materi pembelajaran seni rupa. Observasi juga dilakukan pada kawasan Teluk Wang Sakti untuk mengidentifikasi elemen visual yang dapat dijadikan sumber inspirasi karya seni dua dimensi.

Tahap design meliputi penyusunan desain model pembelajaran, pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan penyusunan materi ajar berbasis Teluk Wang Sakti. Materi ajar dirancang dengan mengintegrasikan elemen bentang alam, flora, fauna, serta motif budaya lokal ke dalam kegiatan menggambar dan mewarnai. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan Project Based Learning karena pendekatan ini memberi ruang kepada siswa untuk mengamati, merancang, menciptakan, mempresentasikan, dan merefleksikan karya seni secara aktif (Sanjaya, 2006; Aini & Mansurdin, 2024).

Tahap development dilakukan dengan memproduksi model pembelajaran dan perangkat pendukungnya, kemudian dilanjutkan dengan validasi ahli. Validasi melibatkan ahli materi seni rupa, ahli desain pembelajaran, dan praktisi guru sekolah dasar. Instrumen validasi berupa angket skala Likert yang menilai aspek kelayakan materi, ketepatan desain pembelajaran, keterpaduan dengan kearifan lokal, dan kepraktisan penerapan. Data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan persentase deskriptif, sedangkan data kualitatif berupa saran dan kritik digunakan untuk merevisi produk.

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas V SD Negeri 18/II Rantau Panjang, Kabupaten Merangin. Uji coba dilakukan dalam empat pertemuan yang mencakup pengenalan objek wisata melalui media visual, observasi dan dokumentasi elemen visual, pembuatan karya seni dua dimensi, presentasi karya, dan refleksi pembelajaran (Prameswari et al., 2020). Tahap evaluation dilakukan untuk menilai efektivitas model terhadap kreativitas siswa melalui analisis karya seni dan instrumen penilaian kreativitas yang mencakup kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

PEMBAHASAN

Potensi Teluk Wang Sakti sebagai Sumber Belajar Seni Rupa

Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah dasar Kabupaten Merangin masih cenderung menggunakan buku teks dan contoh gambar dari internet. Guru belum banyak memanfaatkan potensi lokal sebagai sumber belajar seni rupa karena keterbatasan waktu, referensi, dan perangkat pembelajaran. Di sisi lain, siswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan sekitar, termasuk objek wisata yang mereka kenal. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran seni rupa membutuhkan sumber belajar yang lebih dekat dengan pengalaman siswa.

Observasi kawasan Teluk Wang Sakti memperlihatkan kekayaan visual yang dapat dikembangkan menjadi materi seni rupa dua dimensi. Kawasan ini memiliki bentang alam berupa tebing, sungai, jeram, dan air terjun yang dapat dijadikan objek gambar pemandangan. Keanekaragaman flora seperti tanaman karet, pasak bumi, dan tumbuhan hutan dapat menjadi inspirasi motif dekoratif. Fauna berupa burung dan mamalia dapat diolah menjadi gambar satwa atau ilustrasi ekosistem. Warisan budaya berupa fosil flora dan fauna purba serta legenda masyarakat tentang raja-raja sakti dapat dikembangkan menjadi gambar naratif.

Kekayaan visual tersebut tidak hanya bernilai estetis, tetapi juga memiliki muatan pendidikan karakter. Melalui pengamatan Teluk Wang Sakti, siswa dapat memahami bahwa alam, budaya, dan sejarah daerahnya memiliki nilai yang perlu dijaga. Pembelajaran seni rupa menjadi sarana untuk menghubungkan pengalaman estetis dengan kesadaran ekologis dan kebanggaan lokal. Dengan demikian, objek wisata tidak hanya berfungsi sebagai destinasi rekreasi, tetapi juga sebagai ruang edukasi yang memperkuat literasi visual dan budaya siswa (Albayudi & Wulandari, 2024; Jufrida et al., 2018).

Tabel 1.

Potensi Visual Teluk Wang Sakti untuk Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi

No.	Jenis Potensi	Elemen Visual	Aplikasi dalam Karya Seni 2D
1	Bentang alam	Tebing, sungai, jeram, dan air terjun	Gambar pemandangan alam
2	Flora	Tanaman karet, pasak bumi, dan tumbuhan hutan	Gambar tumbuhan dan motif dekoratif
3	Fauna	Burung dan mamalia kawasan sungai	Gambar satwa dan ilustrasi ekosistem
4	Warisan budaya	Fosil flora dan fauna purba	Gambar fosil dan motif hias purba
5	Legenda masyarakat	Cerita rakyat tentang raja-raja sakti	Ilustrasi cerita rakyat

Sumber: Hasil observasi dan studi dokumentasi penelitian, 2026.

Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning

Berdasarkan hasil analisis, model pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan Project Based Learning dan kearifan lokal. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik pembelajaran seni rupa yang menuntut proses eksplorasi, penciptaan, dan presentasi karya. Tahapan pembelajaran meliputi pengenalan objek wisata, pengamatan elemen visual, perencanaan karya, proses berkarya, presentasi, serta evaluasi dan refleksi. Setiap tahapan diarahkan agar siswa tidak hanya meniru gambar, tetapi mampu mengolah pengalaman visual menjadi karya yang personal dan kreatif (Rahmat et al., 2023; Aini & Mansurdin, 2024).

Produk yang dikembangkan terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, buku panduan guru, lembar kerja siswa, dan instrumen penilaian kreativitas (Afrizal, 2015). RPP disusun untuk mengarahkan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis proyek. Panduan guru memuat langkah-langkah fasilitasi, pertanyaan

pemantik, dan strategi pendampingan. Lembar kerja siswa memuat aktivitas mengamati, mencatat elemen visual, menyusun sketsa, dan mengembangkan karya. Instrumen penilaian kreativitas digunakan untuk menilai kelancaran ide, keluwesan penggunaan bentuk, keaslian gagasan, dan kemampuan elaborasi detail (Purnomo et al., 2017).

Pada tahap validasi, produk memperoleh penilaian sangat layak dengan rata-rata skor 4,2 dari skala 5. Aspek relevansi materi dengan potensi lokal memperoleh skor 4,5, kejelasan panduan pembelajaran memperoleh skor 4,3, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa SD memperoleh skor 4,1. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi prinsip kelayakan isi, kejelasan instruksional, dan keterterapan dalam pembelajaran seni rupa sekolah dasar.

Implementasi Pembelajaran dan Respon Siswa

Implementasi model dilakukan dalam empat pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan objek wisata Teluk Wang Sakti melalui video, gambar, dan diskusi tentang elemen visual yang dapat dijadikan inspirasi berkarya. Pertemuan kedua digunakan untuk observasi langsung ke kawasan Teluk Wang Sakti agar siswa dapat mengamati dan mendokumentasikan bentang alam, flora, fauna, dan elemen budaya. Pertemuan ketiga diarahkan pada proses pembuatan karya seni dua dimensi dengan teknik menggambar dan mewarnai. Pertemuan keempat berisi presentasi karya dan refleksi pembelajaran (Prameswari et al., 2020).

Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran. Observasi kelas memperlihatkan bahwa 92% siswa terlibat aktif dalam setiap tahap kegiatan. Siswa mampu mengidentifikasi elemen visual dari objek wisata, seperti warna air, bentuk tebing, gerak jeram, keragaman tanaman, serta suasana alam di sekitar sungai. Elemen-elemen tersebut kemudian dituangkan dalam karya seni dua dimensi dengan gaya yang beragam. Keberagaman karya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis objek wisata mampu merangsang imajinasi dan ekspresi personal siswa.

Guru memberikan respon positif terhadap model yang dikembangkan karena pembelajaran menjadi lebih hidup, terarah, dan mudah dikaitkan dengan lingkungan siswa. Model ini juga memudahkan guru dalam menyusun pembelajaran kontekstual tanpa meninggalkan capaian seni rupa. Penggunaan media gambar, video, dan observasi langsung terbukti membantu siswa memahami objek secara lebih konkret. Dalam konteks seni rupa, pengalaman visual yang nyata sangat penting karena karya tidak lahir dari hafalan, tetapi dari pengamatan, penghayatan, dan pengolahan ide.



Gambar 1. Contoh Karya Seni Rupa Dua Dimensi Siswa Terinspirasi Teluk Wang Sakti
Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.

Peningkatan Kreativitas dan Kesadaran Budaya Siswa

Efektivitas model pembelajaran dinilai melalui analisis karya seni siswa dan pengukuran kreativitas. Hasil penilaian menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek kreativitas. Rata-rata skor kelancaran meningkat dari 2,8 menjadi 4,1, keluwesan dari 2,5 menjadi 3,9, keaslian dari 2,3 menjadi 3,8, dan elaborasi dari 2,4 menjadi 3,7. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran seni rupa berbasis Teluk Wang Sakti mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide, menggunakan variasi bentuk, menciptakan gagasan orisinal, dan memperkaya detail karya.

Peningkatan kreativitas terjadi karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang autentik. Mereka tidak hanya mempelajari teori unsur seni rupa, tetapi juga mengamati langsung objek yang memiliki nilai alam dan budaya. Proses observasi membantu siswa membangun bank visual yang lebih kaya. Melalui Project Based Learning, siswa memperoleh kebebasan untuk memilih sudut pandang, menentukan objek utama, menyusun komposisi, dan memilih warna sesuai interpretasi masing-masing. Kebebasan terarah inilah yang menjadi faktor penting dalam pengembangan kreativitas (Aini & Mansurdin, 2024).

Selain meningkatkan kreativitas, model ini juga membangun kesadaran budaya dan lingkungan. Siswa belajar bahwa Teluk Wang Sakti bukan hanya tempat wisata, tetapi juga bagian dari identitas Kabupaten Merangin yang mengandung nilai sejarah, legenda, dan keanekaragaman hayati. Melalui karya seni, siswa berperan sebagai penyampai pesan pelestarian. Kegiatan ini dapat menjadikan siswa sebagai duta kecil yang memperkenalkan keindahan daerahnya kepada keluarga dan masyarakat (Siswoyo et al., 2008; Ayatrohaedi, 1986).

Tabel 2.

Perkembangan Skor Kreativitas Siswa Sebelum dan Sesudah Implementasi Model

Aspek Kreativitas	Sebelum	Sesudah	Makna Peningkatan
Kelancaran (fluency)	2,8	4,1	Siswa lebih mudah menghasilkan gagasan visual
Keluwesan (flexibility)	2,5	3,9	Siswa lebih variatif dalam memilih bentuk dan objek
Keaslian (originality)	2,3	3,8	Karya lebih personal dan tidak sekadar meniru contoh
Elaborasi (elaboration)	2,4	3,7	Detail gambar dan pewarnaan lebih berkembang

Sumber: Hasil analisis karya siswa dan instrumen penilaian kreativitas, 2026.

Kendala Implementasi dan Solusi Pengembangan

Meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif, implementasi model masih menghadapi beberapa kendala. Pertama, keterbatasan waktu dan biaya menjadi hambatan ketika sekolah ingin membawa siswa melakukan observasi langsung ke lokasi wisata. Kedua, tidak semua siswa memiliki alat dan bahan menggambar yang memadai. Ketiga, guru masih membutuhkan pelatihan dan pendampingan agar mampu mengelola pembelajaran berbasis proyek secara optimal. Kendala ini perlu diperhatikan agar model dapat diterapkan secara berkelanjutan (Yusyanti, 2019).

Solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan alternatif observasi tidak langsung melalui video dokumenter, foto, kartu gambar, dan media digital interaktif. Sekolah dapat bekerja sama dengan pengelola wisata, pemerintah desa, dan orang tua untuk mendukung kegiatan kunjungan edukatif. Guru juga dapat menggunakan bahan sederhana seperti pensil warna, krayon, kertas gambar, dan media daur ulang agar kegiatan berkarya tetap terjangkau. Dengan dukungan yang memadai, pembelajaran seni rupa berbasis Teluk Wang Sakti dapat menjadi praktik baik dalam penguatan pembelajaran kontekstual dan pelestarian potensi lokal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis objek wisata Teluk Wang Sakti yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Model pembelajaran mengintegrasikan Project Based Learning dengan pemanfaatan potensi lokal, sehingga siswa dapat menciptakan karya seni dua dimensi yang terinspirasi dari kekayaan visual dan budaya Teluk Wang Sakti. Hasil validasi ahli dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa model layak digunakan serta memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, kreativitas, dan kesadaran budaya siswa.

Model pembelajaran ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan pendidikan seni rupa di sekolah dasar, khususnya dalam mengintegrasikan objek wisata dan kearifan lokal ke dalam kurikulum pembelajaran. Guru dapat menggunakan model ini sebagai referensi untuk merancang pembelajaran seni rupa yang kontekstual, bermakna, dan dekat dengan kehidupan siswa. Pemanfaatan objek wisata sebagai sumber belajar juga berkontribusi pada pelestarian budaya, penguatan identitas lokal, dan pengembangan pariwisata edukatif daerah.

Penelitian selanjutnya disarankan melakukan uji coba pada skala lebih luas dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan siswa. Pengembangan variasi model berbasis objek wisata lain di Kabupaten Merangin juga perlu dilakukan agar potensi lokal dapat dimanfaatkan secara merata. Selain itu, pengembangan media pembelajaran digital berbasis Teluk Wang Sakti menjadi alternatif penting untuk mengatasi keterbatasan akses langsung ke lokasi wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. (2015). Metode penelitian kualitatif: Sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu. RajaGrafindo Persada.
- Albayudi, & Wulandari, A. (2024). Perencanaan jalur interpretasi ekowisata Teluk Wang Sakti di Desa Biuku Tanjung Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. *Jurnal Pembangunan Berkelanjutan*, 7(1), 1-9. <https://doi.org/10.22437/jpb.v7i1.34570>
- Aini, K., & Mansurdin, M. (2024). Peningkatan hasil belajar seni rupa menggunakan model Project-Based Learning di kelas IV SD Negeri 45 Bungo Pasang, Kota Padang. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 13(1).
- Ambarwangi, S. (2013). Pendidikan multikultural di sekolah melalui pendidikan seni tradisi. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 13(1), 78-85.
- Ayatrohaedi. (1986). Kepribadian budaya bangsa: Local genius. Pustaka Jaya.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Hidayat, T. (2023). Pembelajaran berbasis kerajinan lokal dalam pengembangan keterampilan motorik halus dan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Seni*, 15(2), 45-58.
- Indrayuda. (2009). Penerapan pendekatan dan metode yang relevan dalam pembelajaran tari di SMP Negeri 5 Kota Solok. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 10(2), 110-118.
- Jufrida, J., Basuki, F. R., Rahma, S., & Kurniawan, W. (2018). Potensi ekowisata dan kearifan lokal di Kabupaten Merangin. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 16(1), 25-35.
- Lewis, J. (2008). *Creative economy and cultural development*. Routledge.
- Prameswari, D., Fitriani, R., & Lestari, I. (2020). Pengembangan pembelajaran berbasis potensi lokal dalam pendidikan seni. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(2), 112-125.
- Purnomo, E., Haerudin, D., Rohmanto, B., & Sudaryat, Y. (2017). *Seni budaya: Studi dan pengajaran*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Rahmat, M. 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 Ilmiah Telaah*, 8(1). <https://doi.org/10.31764/telaah.v8i1.13368>
- Repindowaty, R. (2014). Geopark Merangin: Potensi dan pengembangan. *Jurnal Geologi dan Sumber Daya Mineral*, 15(3), 145-158.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.

- Siswoyo, D., Suryati, K., Rohman, A., & Hendrowibowo, L. (2008). Ilmu pendidikan. UNY Press.
- Swastivi, N. K. (2015). Geopark sebagai kawasan konservasi dan pengembangan wisata. *Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 8(2), 89-102.
- Wahyudi, A. (2021). Menghadapi tantangan pendidikan seni di era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 27(1), 34-48.
- Wijaya, A. (2017). Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran seni. *Jurnal Kebudayaan dan Seni*, 9(1), 1-8.
- Yusyanti, D. (2019). Hak atas lingkungan hidup yang baik dan sehat sebagai hak asasi manusia. *Jurnal HAM*, 10(2), 135-150.