

## **PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SENI RUPA DUA DIMENSI BERBASIS KEARIFAN LOKAL BATU SELINDRIK PERATIN TUO**

<sup>1</sup> Ocha Chantika Srifani

<sup>2</sup> Nur Habibah

<sup>3</sup> Putri Rades

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Merangin

Email Correspondence: Ochachantikasrifani@gmail.com

\*Ocha Chantika Srifani

---

### **INFO ARTIKEL:**

#### **Riwayat Artikel:**

Submit: 06 Mei 2026

Revisi: 22 Juni 2026

Publish: 04 Juli 2026

#### **Kata Kunci:**

Pembelajaran Seni Rupa; Seni Dua Dimensi; Kearifan Lokal; Batu Selindrik; Bahan Ajar

#### **Keywords:**

Art Learning; Two-Dimensional Art; Local Wisdom; Batu Selindrik; Teaching Materials

### **Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal Batu Selindrik Peratin Tuo yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah menengah. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 91% dan ahli media sebesar 88%. Implementasi bahan ajar menunjukkan tingkat kepraktisan tinggi berdasarkan respon peserta didik sebesar 87% dan guru sebesar 92%. Selain itu, efektivitas bahan ajar terlihat dari peningkatan pemahaman apresiasi seni dan keterampilan menggambar ragam hias dua dimensi dengan ketuntasan klasikal mencapai 86%. Dengan demikian, bahan ajar berbasis Batu Selindrik Peratin Tuo layak digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa sekaligus sarana pelestarian budaya lokal melalui pendidikan formal.

---

### **Abstract:**

*This study aims to develop a two-dimensional art learning module based on the local wisdom of Batu Selindrik Peratin Tuo that is valid, practical, and effective for secondary education. The research employed Research and Development (R&D) using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. The results show that the developed module achieved highly valid criteria based on material expert assessment (91%) and media expert assessment (88%). The implementation also demonstrated high practicality, with an 87% student response rate and a 92% teacher response rate. Furthermore, the module improved students' understanding of art appreciation and two-dimensional decorative drawing skills, achieving 86%*

---

*classical completeness. Therefore, the Batu Selindrik Peratin Tuo-based module is feasible for art learning and local cultural preservation through formal education.*



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

---

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran seni rupa di sekolah menengah idealnya tidak hanya berorientasi pada transfer keterampilan teknis, tetapi juga berfungsi sebagai media penguatan karakter, apresiasi budaya, dan pelestarian identitas daerah. Seni rupa memberi ruang kepada peserta didik untuk memahami unsur garis, bentuk, warna, tekstur, irama, komposisi, dan keseimbangan melalui aktivitas apresiasi serta penciptaan karya. Apabila pembelajaran seni hanya dipahami sebagai kegiatan menggambar secara mekanis, maka fungsi pendidikan seni sebagai wahana pembentukan kepekaan rasa dan kesadaran budaya menjadi kurang optimal.

Realitas pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa materi seni rupa dua dimensi masih sering disajikan secara konvensional dan kurang dikaitkan dengan lingkungan budaya peserta didik. Guru cenderung menggunakan contoh ragam hias atau objek visual umum yang tersedia di buku, sementara artefak budaya lokal yang berada dekat dengan kehidupan siswa belum banyak dijadikan sumber belajar. Akibatnya, peserta didik mengenal konsep seni secara teoritis, tetapi belum memiliki keterikatan emosional dengan kekayaan budaya daerahnya sendiri. Kondisi ini dapat menurunkan apresiasi siswa terhadap warisan leluhur dan menjauhkan pembelajaran seni dari konteks sosialnya.

Salah satu objek kearifan lokal yang memiliki nilai filosofis, historis, dan visual tinggi adalah Batu Selindrik Peratin Tuo. Situs megalitik ini menyimpan jejak kebudayaan masa lampau yang dapat dibaca melalui struktur bentuk, tekstur batu, relief, dan ornamen yang melekat pada permukaannya. Dari sudut pandang pendidikan seni rupa, karakter visual Batu Selindrik sangat potensial untuk ditransformasikan menjadi bahan ajar seni rupa dua dimensi, khususnya pada materi apresiasi seni, ragam hias, stilasi bentuk, pola geometris, dan desain dekoratif.

Batu Selindrik Peratin Tuo tidak hanya memiliki nilai benda sebagai artefak sejarah, tetapi juga menyimpan nilai simbolik yang berkaitan dengan kepemimpinan adat, penghormatan terhadap leluhur, relasi manusia dengan alam, dan kesinambungan nilai budaya. Unsur spiral, lingkaran konsentris, figur antropomorfik, serta motif flora yang direkonstruksi dari visual batu dapat digunakan sebagai pintu masuk untuk mengajarkan prinsip keseimbangan radial, repetisi, ritme, deformasi bentuk, dan stilasi ornamen. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa dapat bergerak dari sekadar meniru bentuk menuju proses kreatif yang bermakna.

Secara teoritis, pembelajaran berbasis kearifan lokal sejalan dengan konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan akan lebih bermakna apabila dibangun dari pengalaman nyata dan konteks budaya terdekat peserta didik. Ketika siswa mempelajari ragam hias dari situs lokal, mereka tidak hanya memahami konsep desain, tetapi juga membangun kesadaran bahwa budaya daerah memiliki

nilai estetis yang dapat dikembangkan dalam karya modern (Fathurrahman & Zuriah, 2023; Asri & Wahyuni, 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul dan panduan apresiasi-kreasi seni rupa dua dimensi berbasis Batu Selindrik Peratin Tuo. Produk ini diharapkan mampu membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih kontekstual, memperkuat keterampilan menggambar ragam hias, serta menumbuhkan rasa kepemilikan peserta didik terhadap warisan budaya daerah. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kompetensi apresiasi dan kreasi seni rupa dua dimensi di tingkat sekolah menengah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki alur yang sistematis dan fleksibel untuk mengembangkan bahan ajar seni rupa berbasis kearifan lokal. Produk yang dikembangkan berupa modul pembelajaran, lembar kerja siswa, panduan menggambar ragam hias, dan instrumen penilaian karya seni rupa dua dimensi (Hidayat & Kusuma, 2024).

Tahap analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kesesuaian kurikulum, dan potensi visual Batu Selindrik Peratin Tuo sebagai sumber belajar. Pada tahap ini, peneliti menelaah kompetensi seni rupa dua dimensi, kebutuhan guru terhadap bahan ajar kontekstual, serta unsur-unsur visual artefak yang dapat ditransformasikan menjadi materi pembelajaran. Analisis juga memperhatikan keterkaitan antara seni rupa, sejarah lokal, dan pendidikan karakter.

Tahap design difokuskan pada penyusunan rancangan modul. Struktur modul meliputi pengenalan sejarah Batu Selindrik Peratin Tuo, uraian unsur dan prinsip seni rupa, panduan observasi visual, latihan menggambar garis lengkung konsentris, latihan stilasi figur antropomorfik, latihan membuat motif sulur dan daun pakis, serta proyek akhir berupa karya ragam hias dua dimensi. Setiap kegiatan dilengkapi petunjuk pengerjaan, contoh visual, lembar refleksi, dan rubrik penilaian.

Tahap development dilakukan dengan menyusun prototipe bahan ajar dan memvalidasikannya kepada ahli materi serta ahli media. Validasi materi menilai ketepatan konsep seni rupa, relevansi kearifan lokal, keterpaduan materi dengan tujuan pembelajaran, dan kejelasan aktivitas belajar. Validasi media menilai tata letak, keterbacaan huruf, kualitas ilustrasi, kemenarikan desain, dan kemudahan penggunaan. Masukan dari validator digunakan untuk memperbaiki bahasa, memperjelas instruksi, dan menyederhanakan istilah arkeologis yang terlalu teknis.

Tahap implementation dilaksanakan melalui uji coba pembelajaran pada 30 peserta didik kelas XI di salah satu sekolah menengah yang berada di sekitar kawasan budaya terkait. Data dikumpulkan melalui angket respon guru dan siswa, tes pemahaman apresiasi seni, serta penilaian unjuk kerja terhadap karya seni rupa dua dimensi. Tahap evaluation dilakukan dengan menganalisis kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas produk. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase deskriptif, sedangkan data kualitatif berupa komentar dan saran dianalisis secara naratif untuk menyempurnakan produk akhir.

## PEMBAHASAN

### Identifikasi Visual Batu Selindrik Peratin Tuo

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa Batu Selindrik Peratin Tuo merupakan objek megalitik yang memiliki nilai visual kuat sebagai sumber pembelajaran seni rupa. Artefak ini memuat karakter bentuk, relief, dan tekstur yang dapat diterjemahkan ke dalam bahasa rupa modern. Unsur paling menonjol adalah ornamen pilin ganda atau spiral, lingkaran konsentris, figur antropomorfik bergaya geometris, serta motif flora yang berfungsi sebagai penguat komposisi dekoratif. Elemen-elemen tersebut memberikan peluang luas untuk mengajarkan prinsip garis, bentuk, ritme, repetisi, keseimbangan, dan pusat perhatian.

Gambar 1 memperlihatkan rekonstruksi visual motif Batu Selindrik Peratin Tuo yang ditempatkan dalam bidang dekoratif dua dimensi. Di bagian pusat tampak bentuk batu dengan lingkaran konsentris, pola spiral, dan figur menyerupai manusia. Pada bagian sekelilingnya terdapat ornamen daun pakis, sulur tumbuhan, dan elemen simetris yang membentuk keseimbangan radial. Susunan tersebut memperlihatkan bahwa artefak lokal dapat dikembangkan menjadi sumber belajar yang tidak hanya memperkenalkan budaya, tetapi juga mengajarkan prinsip desain secara konkret.



Gambar 1. Rekonstruksi visual ragam hias Batu Selindrik Peratin Tuo

### Rekonstruksi Nilai Kultural ke dalam Materi Seni Rupa

Rekonstruksi visual Batu Selindrik Peratin Tuo dilakukan dengan membaca unsur rupa dan makna kultural yang terkandung dalam artefak. Lingkaran konsentris dan spiral dapat ditafsirkan sebagai simbol siklus kehidupan, kesinambungan nilai adat, dan hubungan manusia dengan kosmos. Dalam pembelajaran seni rupa, bentuk ini dapat digunakan untuk melatih penguasaan garis lengkung kontinu, gradasi warna, dan keseimbangan radial. Siswa diajak memahami bahwa garis tidak hanya berfungsi sebagai unsur formal, tetapi juga dapat membawa makna simbolik.

Figur antropomorfik merepresentasikan jejak pemaknaan terhadap leluhur dan legitimasi kepemimpinan adat. Unsur ini dapat dikembangkan menjadi latihan stilasi dan deformasi bentuk manusia ke dalam bentuk geometris dua dimensi. Melalui

latihan tersebut, siswa belajar menyederhanakan bentuk tanpa menghilangkan karakter utama objek. Proses ini penting karena dalam seni rupa dekoratif, kemampuan mengubah objek nyata menjadi motif hias merupakan keterampilan kreatif yang perlu dilatih secara bertahap (Yusuf & Amri, 2023; Raharjo & Setiawan, 2024).

Motif daun pakis dan sulur tumbuhan memperlihatkan hubungan harmonis antara masyarakat dengan ekosistem hutan dataran tinggi Jambi. Motif flora tersebut dapat digunakan sebagai bahan latihan membuat pola bingkai atau border ornament melalui prinsip repetisi dan ritme. Dengan memasukkan unsur flora lokal, pembelajaran seni rupa tidak hanya melatih keterampilan visual, tetapi juga menanamkan kesadaran ekologis bahwa warisan budaya selalu berhubungan dengan lingkungan alam yang menopangnya (Budisantosa & Prasetyo, 2022).

**Tabel 1. Komponen Ragam Hias dan Aplikasinya dalam Pembelajaran**

No.	Komponen Ragam Hias	Makna Kultural/Kearifan Lokal	Aplikasi dalam Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi
1	Lingkaran konsentris dan spiral	Siklus kehidupan, kontinuitas nilai adat, dan hubungan makrokosmos.	Latihan garis lengkung kontinu, gradasi warna, dan keseimbangan radial.
2	Figur antropomorfik	Representasi leluhur dan legitimasi kepemimpinan adat.	Stilasi dan deformasi bentuk manusia ke dalam bentuk geometris dua dimensi.
3	Motif daun pakis dan sulur	Interaksi harmonis masyarakat dengan ekosistem hutan dataran tinggi Jambi.	Pembuatan pola bingkai menggunakan prinsip repetisi dan ritme.

Sumber: Hasil pengembangan peneliti, 2026.

### **Desain Bahan Ajar dan Aktivitas Pembelajaran**

Pengembangan bahan ajar diwujudkan dalam bentuk modul praktikum, lembar kerja siswa, dan panduan menggambar ragam hias. Modul dirancang agar dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dan sebagai pegangan guru dalam memfasilitasi pembelajaran. Pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu apresiasi dan pengenalan nilai historis Batu Selindrik Peratin Tuo, eksplorasi teknik dasar menggambar unsur ragam hias, serta penciptaan karya seni rupa dua dimensi secara mandiri.

Pada tahap apresiasi, siswa diperkenalkan pada sejarah, bentuk, dan nilai simbolik Batu Selindrik Peratin Tuo melalui gambar, cerita, dan diskusi. Pada tahap eksplorasi, siswa berlatih menggambar spiral, lingkaran konsentris, figur geometris, daun pakis, dan sulur tumbuhan. Pada tahap penciptaan, siswa menggabungkan elemen-elemen tersebut menjadi karya dekoratif dua dimensi, baik dalam bentuk gambar ornamen, desain tekstil sederhana, maupun pola hias berbasis artefak lokal.

Strategi ini membantu siswa memahami hubungan antara teori seni rupa dan praktik berkarya. Siswa tidak hanya menyalin motif, tetapi belajar mengolah, menyusun, menyederhanakan, dan mengembangkan bentuk sesuai gagasan masing-masing. Hal ini sejalan dengan pembelajaran seni rupa berbasis konteks lokal yang menempatkan budaya sebagai stimulus kreatif, bukan sekadar objek informasi (Lestari & Ramadhan, 2025; Widiastuti & Handayani, 2025).

### **Kelayakan, Kepraktisan, dan Efektivitas Produk**

Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis Batu Selindrik Peratin Tuo memenuhi kriteria sangat valid. Validasi ahli materi memperoleh skor 91%,

sedangkan validasi ahli media memperoleh skor 88%. Penilaian ahli materi menunjukkan bahwa konten modul sesuai dengan prinsip seni rupa dua dimensi, memuat unsur kearifan lokal, dan mendukung capaian pembelajaran. Penilaian ahli media menunjukkan bahwa modul memiliki tampilan yang komunikatif, ilustrasi yang jelas, serta alur kegiatan yang mudah dipahami.

Kepraktisan bahan ajar terlihat dari respon guru dan peserta didik selama uji coba. Angket respon guru memperoleh skor 92%, sedangkan respon siswa memperoleh skor 87%. Guru menilai modul membantu penyampaian materi yang sebelumnya sulit dikontekstualisasikan. Siswa menilai kegiatan menggambar lebih menarik karena objek yang dipelajari berkaitan dengan warisan budaya daerah. Respon tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan secara praktis di kelas.

Efektivitas produk ditunjukkan oleh peningkatan pemahaman apresiasi seni dan keterampilan menggambar ragam hias dua dimensi. Ketuntasan klasikal mencapai 86%, dan uji kelompok kecil menunjukkan peningkatan pemahaman sebesar 34% berdasarkan perbandingan pre-test dan post-test. Hasil karya siswa memperlihatkan kemampuan menerapkan garis lengkung, repetisi, komposisi simetris, dan ornamen flora ke dalam bidang dua dimensi. Temuan ini menegaskan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan kompetensi seni sekaligus memperkuat apresiasi budaya.

**Tabel 2. Rekapitulasi Kevalidan, Kepraktisan, dan Efektivitas Produk**

Aspek Penilaian	Skor	Kategori	Makna Hasil
Validasi ahli materi	91%	Sangat valid	Isi modul sesuai dengan konsep seni rupa dan kearifan lokal.
Validasi ahli media	88%	Sangat valid	Tampilan, ilustrasi, dan alur penggunaan modul komunikatif.
Respon guru	92%	Sangat praktis	Modul membantu guru menyajikan pembelajaran kontekstual.
Respon peserta didik	87%	Sangat praktis	Kegiatan belajar lebih menarik dan mudah diikuti.
Ketuntasan klasikal	86%	Efektif	Kompetensi apresiasi dan kreasi seni rupa meningkat.

Sumber: Data hasil validasi dan uji coba produk, 2026.

### **Implikasi Pembelajaran Kontekstual Berbasis Cagar Budaya**

Pemanfaatan Batu Selindrik Peratin Tuo sebagai sumber belajar memiliki implikasi penting bagi pembelajaran seni rupa. Pertama, pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena siswa berangkat dari objek budaya yang dekat dengan lingkungan mereka. Kedua, siswa memperoleh pengalaman belajar lintas disiplin karena seni rupa dikaitkan dengan sejarah, arkeologi, adat, dan ekologi. Ketiga, pembelajaran mendorong pelestarian budaya melalui jalur pendidikan formal, sehingga sekolah berperan sebagai ruang transmisi nilai lokal kepada generasi muda (Mulyadi & Saputra, 2023; Nugroho, 2024).

Secara pedagogis, model ini mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran seni budaya yang selama ini sering dipahami sebagai kegiatan menggambar umum tanpa muatan lokal. Visualisasi artefak prasejarah menghadirkan stimulus yang unik, menantang, dan bermakna. Hambatan berupa minimnya dokumentasi digital artefak dapat diatasi melalui penyediaan modul ilustrasi yang jelas, panduan

bertahap, dan contoh rekonstruksi motif. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa dapat menjadi sarana kreatif untuk menjaga keberlanjutan warisan budaya Jambi.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal Batu Selindrik Peratin Tuo berhasil dilaksanakan melalui tahapan ADDIE. Produk yang dihasilkan berupa modul, lembar kerja siswa, panduan menggambar ragam hias, dan instrumen penilaian karya. Bahan ajar ini mengintegrasikan unsur visual artefak berupa lingkaran konsentris, spiral, figur antropomorfik, daun pakis, dan sulur tumbuhan ke dalam aktivitas apresiasi serta kreasi seni rupa dua dimensi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 91% dan ahli media sebesar 88%. Produk juga sangat praktis digunakan berdasarkan respon guru sebesar 92% dan peserta didik sebesar 87%. Efektivitas bahan ajar terlihat dari peningkatan pemahaman apresiasi seni dan keterampilan menggambar ragam hias dengan ketuntasan klasikal mencapai 86%. Dengan demikian, pembelajaran berbasis Batu Selindrik Peratin Tuo layak digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa sekaligus sarana pelestarian budaya lokal melalui pendidikan formal.

Guru seni budaya disarankan untuk mengeksplorasi situs sejarah lokal sebagai sumber belajar agar pembelajaran seni rupa lebih kontekstual dan bermakna. Penelitian berikutnya dapat mengembangkan bahan ajar ini dalam bentuk digital interaktif atau menguji efektivitasnya pada jenjang, sekolah, dan jumlah peserta didik yang lebih luas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asri, K., & Wahyuni, S. (2025). Pengembangan bahan ajar seni budaya bermuatan nilai estetika tradisional untuk meningkatkan apresiasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Seni*, 14(2), 112-125.
- Budisantosa, T. M. S. (2009). Kompleks megalitik dataran tinggi Jambi: Sebaran motif relief dalam konteks sosial. *Siddhayatra: Jurnal Arkeologi*, 14(1), 1-14.
- Budisantosa, T. M. S., & Prasetyo, S. E. (2022). Tinggalan megalitik dan kubur tempayan dataran tinggi Jambi. *Kalpataru: Jurnal Arkeologi dan Lingkungan*, 31(1), 16-23.
- Fathurrahman, M., & Zuriah, N. (2023). Pembelajaran seni rupa berbasis konstruktivisme melalui eksplorasi cagar budaya lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Budaya*, 9(1), 45-58.
- Hidayat, R., & Kusuma, A. W. (2024). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran desain grafis dan ragam hias Nusantara. *Jurnal Teknologi Pendidikan Modern*, 12(3), 201-214.
- Hopipah, R., Sofyan, H., & Haryanto, E. (2025). The Influence of the Discovery Learning Model on Enhancing Motivation and Learning Outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) Among Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(3), 230-236.
- Ilham, Y. P. (2025). Kajian ornamen batu silindrik Kumun Mudik Kota Sungai Penuh. *VisART: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 3(1), 45-54.
- Lestari, S. P., & Ramadhan, F. (2025). Digitalisasi ornamen megalitik sebagai stimulus kreativitas seni rupa dua dimensi di sekolah menengah. *Jurnal Visualita*, 13(1), 15-29.

- Mubarak, O. (2018). Analisis strategi pemasaran pariwisata pada Geopark Merangin. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 6(1), 89-95.
- Mulyadi, A., & Saputra, H. (2023). Pelestarian situs Batu Selindrik melalui jalur pendidikan formal: Studi kasus di Peratin Tuo. *Jurnal Kebudayaan dan Sejarah Lokal*, 7(4), 310-322.
- Muyusari, F., Pratiwi, Y. D., Hopipah, R., & Haliza, Z. (2026). Strengthening Disaster Mitigation Management for the Community and Primary and Secondary School Students at the Sigerincing Waterfall Site. *Vox Populi: Jurnal Umum Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 17-24.
- Nugroho, B. S. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis kearifan lokal Jambi terhadap karakter kebangsaan siswa SMA. *Jurnal Analisis Pendidikan Seni*, 11(2), 88-99.
- Pratiwi, D. A., & Utomo, T. (2026). Efektivitas rubrik penilaian unjuk kerja berbasis praktikum menggambar ragam hias geometris. *Jurnal Evaluasi Pendidikan Seni*, 15(1), 54-67.
- Raharjo, T., & Setiawan, I. (2024). Konstruksi nilai filosofis relief purba ke dalam desain tekstil dua dimensi pembelajaran seni. *Jurnal Seni Rupa Tradisional*, 10(3), 175-189.
- Sugeng Hariadi, S. Z. (2024). Pengaruh modal, tenaga kerja, lama usaha terhadap pendapatan dengan teknologi sebagai variabel moderating. *Jurnal Mirai Management*, 13(September), 1480-1494. <https://doi.org/10.34127/jrlab.v13i3.1193>
- Widiastuti, N. L., & Handayani, S. (2025). Desain modul apresiasi seni rupa berbasis Android menggunakan pendekatan kontekstual daerah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Seni*, 12(2), 142-156.
- Yusuf, M., & Amri, Z. (2023). Transformasi bentuk artefak megalitik menjadi motif batik: Pengembangan materi seni budaya. *Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 8(2), 93-105.