

## **PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SENI RUPA DUA DIMENSI BERBASIS FLORA DAN FAUNA ENDEMIK MERANGIN**

<sup>1</sup>Nabila Guruh Falansyah

<sup>2</sup>Mila Nurfiqry

<sup>3</sup>Tiara

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Merangin

Email Correspondence: nabilaguruh123@gmail.com

\*Nabila Guruh Falansyah

---

### **INFO ARTIKEL:**

#### **Riwayat Artikel:**

Submit: 06 Mei 2026

Revisi: 22 Juni 2026

Publish: 04 Juli 2026

#### **Kata Kunci:**

Seni Rupa; Seni Dua Dimensi;  
Flora Fauna Endemik; Geopark  
Merangin; Kearifan Lokal

#### **Keywords:**

Fine Arts Learning; Two-  
Dimensional Art; Endemic Flora  
and Fauna; Merangin Geopark;  
Local Wisdom

### **Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis flora dan fauna endemik Merangin. Penelitian menggunakan metode eksperimen semu desain Non-equivalent Control Group Design dengan sampel 60 siswa yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian berupa tes kinerja karya seni dua dimensi dan angket apresiasi seni. Hasil Independent Samples t-test menunjukkan signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ) dengan effect size 2,55. Temuan ini membuktikan bahwa model berbasis flora dan fauna endemik Merangin efektif meningkatkan keterampilan visual, kreativitas, apresiasi lokal, dan kepedulian ekologis siswa.

### **Abstract:**

*This study aims to develop and test the effectiveness of two-dimensional fine arts learning based on Merangin endemic flora and fauna. The research used a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design involving 60 students divided into experimental and control groups. Instruments included a performance test for two-dimensional artworks and an art appreciation questionnaire. The Independent Samples t-test showed a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ) with an effect size of 2.55. The findings prove that the model effectively improves students' visual skills, creativity, local appreciation, and ecological awareness.*



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

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan seni rupa di jenjang sekolah menengah memiliki peranan penting dalam mengembangkan kepekaan estetis, kreativitas motorik, dan kesadaran kultural peserta didik. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, pembelajaran seni rupa tidak hanya diarahkan untuk melatih kemampuan menggambar atau melukis, tetapi juga membangun karakter Profil Pelajar Pancasila melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa perlu memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber inspirasi agar siswa tidak hanya memahami teknik visual, tetapi juga mengenal identitas budaya dan alam daerahnya (Mardianto, 2023; Rosala, 2020).

Realitas pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa guru masih sering mengalami kendala dalam memilih objek visual yang dekat dengan kehidupan siswa. Materi seni rupa cenderung menggunakan contoh umum dari buku teks atau internet sehingga kurang memperlihatkan kekhasan lingkungan lokal. Akibatnya, siswa merasa bahwa kegiatan menggambar flora dan fauna hanya sebatas meniru bentuk

yang sudah dikenal, seperti bunga mawar, burung merpati, atau pemandangan umum. Padahal, pembelajaran seni akan lebih hidup apabila objek yang dipelajari berangkat dari pengalaman visual siswa sendiri (Suwarni, 2022; Rahayu et al., 2024).

Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi, memiliki kekayaan alam, keanekaragaman hayati, dan warisan geologi yang sangat potensial untuk dikembangkan sebagai sumber belajar seni rupa. Kawasan ini dikenal sebagai bagian dari Geopark Merangin Jambi yang menyimpan formasi batuan purba, fosil flora, lanskap sungai, dan ekosistem hutan tropis yang khas. Kekayaan tersebut mencakup flora dan fauna lokal seperti bunga *Rafflesia hasseltii*, burung rangkong, ikan semah, sulur pakis, serta representasi fosil purba yang memiliki daya tarik visual kuat. Semua unsur tersebut dapat diolah menjadi objek pembelajaran seni rupa dua dimensi yang kaya garis, bentuk, warna, tekstur, simbol, dan makna ekologis (Rahman et al., 2025; Rasid, 2025).

Pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis flora dan fauna endemik Merangin menawarkan ruang kreatif yang luas bagi siswa. Proses mengamati bentuk flora dan fauna, menyederhanakan struktur melalui teknik stilasi, menyusun komposisi simetris, serta menentukan harmoni warna dapat meningkatkan kemampuan visual siswa secara bertahap. Dalam proses tersebut, siswa tidak hanya mempelajari unsur dan prinsip seni rupa, tetapi juga memahami nilai konservasi, keberagaman hayati, dan kebanggaan terhadap potensi daerah. Dengan demikian, seni rupa menjadi media yang menghubungkan ranah estetika, ekologi, dan budaya secara terpadu (Ilyas et al., 2021; Jamilah et al., 2024).

Urgensi pengembangan model pembelajaran ini semakin kuat karena siswa generasi digital lebih sering terpapar budaya visual global daripada budaya visual lokal. Apabila sekolah tidak menyediakan ruang pembelajaran yang memperkenalkan estetika daerah, maka kekayaan lokal berisiko semakin jauh dari pengalaman belajar siswa. Pembelajaran seni rupa berbasis flora dan fauna endemik Merangin dapat menjadi upaya pedagogis untuk menjaga keberlanjutan identitas daerah sekaligus memperkuat karakter cinta tanah air dan peduli lingkungan (Wuryandani et al., 2024; Pramesti et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan pengujian efektivitas model pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis flora dan fauna endemik Merangin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu agar pengaruh model terhadap hasil belajar psikomotorik siswa dapat diukur secara empiris. Hasil penelitian diharapkan menjadi rujukan bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa yang kontekstual, ilmiah, kreatif, dan berakar pada kearifan lokal Merangin.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu atau quasi-experimental design. Desain penelitian yang digunakan adalah Non-equivalent Control Group Design, yaitu desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pengacakan subjek secara penuh. Desain ini dipilih karena peneliti menggunakan kelas yang sudah terbentuk di sekolah sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran reguler. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis flora dan fauna endemik Merangin, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seni rupa konvensional dengan objek umum non-kontekstual (Sugiyono, 2021; Creswell & Creswell, 2020).

Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII SMP di Kabupaten Merangin pada tahun ajaran berjalan. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesetaraan fasilitas pembelajaran seni dan latar belakang guru pengampu. Sampel penelitian berjumlah 60 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas VIII-A sebanyak 30 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII-B sebanyak 30 siswa sebagai kelompok kontrol. Struktur penelitian terdiri atas pre-test, perlakuan, dan post-test untuk membandingkan perubahan hasil belajar antar kelompok.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis flora dan fauna endemik Merangin, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar keterampilan menggambar seni rupa dua dimensi siswa. Instrumen utama berupa tes kinerja psikomotorik dalam bentuk pembuatan karya seni dua dimensi pada kanvas ukuran 30 x 30 cm. Penilaian karya menggunakan rubrik yang mencakup lima aspek, yaitu orisinalitas gagasan, penguasaan teknik dan media, komposisi dan tata letak, harmonisasi warna, serta kerapian penyelesaian akhir (Arikunto et al., 2021).

Penilaian dilakukan oleh dua orang penilai untuk menjaga objektivitas hasil. Sebelum pengujian hipotesis, data hasil belajar diuji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene. Setelah prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-test untuk membandingkan nilai post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis dilengkapi dengan perhitungan Effect Size menggunakan rumus Cohen's d untuk mengetahui kekuatan pengaruh model pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan seni rupa siswa (Sugiyono, 2022).

**Tabel 1.**

Struktur Desain Eksperimen Non-equivalent Control Group Design

| Kelompok       | Pre-test | Perlakuan  | Post-test |
|----------------|----------|--|-----------|
| Eksperimen (A) | O1       | Pembelajaran seni rupa berbasis flora dan fauna endemik Merangin | O2        |
| Kontrol (B)    | O3       | Pembelajaran seni rupa konvensional menggunakan objek umum       | O4        |

Keterangan: O1 dan O3 = nilai pre-test; O2 dan O4 = nilai post-test.

## PEMBAHASAN

### Visualisasi Flora dan Fauna Endemik Merangin sebagai Stimulus Pembelajaran

Stimulus visual yang digunakan dalam pembelajaran menampilkan komposisi flora dan fauna endemik Merangin dalam bentuk motif dekoratif dua dimensi. Pada bagian pusat komposisi terdapat stilasi bunga *Rafflesia hasseltii* dengan kelopak merah besar dan pusat bunga berwarna kuning. Posisi bunga sebagai center of interest memperlihatkan bahwa flora lokal dapat menjadi pusat perhatian visual sekaligus simbol identitas ekologis Merangin. Bunga *Rafflesia* juga memberi peluang kepada siswa untuk mempelajari bidang lengkung, keseimbangan radial, gradasi warna merah, serta detail tekstur titik pada kelopak (Rasid, 2025).

Pada sisi kiri dan kanan bagian atas komposisi, terlihat sepasang burung rangkong yang saling berhadapan secara simetris. Bentuk paruh besar, balung, bulu sayap, dan ekor rangkong menjadi objek latihan stilasi bentuk fauna yang kaya detail. Keberadaan burung rangkong tidak hanya memperkaya komposisi, tetapi juga memperkenalkan siswa pada fauna hutan hujan tropis yang memiliki peran ekologis penting sebagai penyebar biji. Struktur simetris ini membantu siswa memahami prinsip keseimbangan formal dalam seni rupa dua dimensi (Gutama, 2024).

Bagian bawah komposisi memperlihatkan aliran sungai, ikan semah, motif sulur pakis, dan bentuk spiral fosil ammonite. Ikan semah merepresentasikan kekayaan perairan Batang Merangin, sedangkan bentuk spiral fosil menjadi simbol sejarah geologi kawasan Geopark Merangin. Sulur pakis menggambarkan kelangsungan hidup dan keterhubungan antara unsur alam masa kini dengan jejak bumi purba. Keseluruhan komposisi ini memberi pengalaman belajar yang interdisipliner karena siswa mempelajari seni rupa, ekologi, geologi, dan kearifan lokal secara bersamaan (Alhendra & Agus, 2022; Rahman et al., 2025).



Gambar 1. Motif Ukiran Flora dan Fauna Endemik Merangin



Gambar 2. Lukisan Dua Dimensi Berbasis Flora dan Fauna Endemik Merangin

### **Desain Pembelajaran dan Perlakuan pada Kelompok Eksperimen**

Model pembelajaran pada kelompok eksperimen dirancang dalam beberapa tahapan. Tahap pertama adalah apersepsi dan orientasi lokal melalui pengenalan Geopark Merangin serta flora dan fauna endemiknya. Guru menampilkan gambar, lukisan, dan cerita singkat tentang Rafflesia, rangkong, ikan semah, pakis, serta fosil purba. Tahap kedua adalah observasi unsur rupa, yaitu siswa mengidentifikasi garis, bidang, warna, tekstur, bentuk simetris, dan motif dekoratif pada objek lokal yang ditampilkan.

Tahap ketiga adalah perancangan sketsa. Siswa menyusun komposisi karya dengan memilih minimal tiga ikon lokal Merangin, kemudian mengolahnya menjadi

gambar dua dimensi melalui teknik stilasi. Tahap keempat adalah pewarnaan dan penyelesaian karya menggunakan prinsip harmoni warna, keseimbangan, penekanan, dan kerapian. Tahap kelima adalah presentasi dan refleksi, yaitu siswa menjelaskan makna objek lokal yang mereka pilih serta pesan ekologis yang ingin disampaikan melalui karya seni.

Perlakuan ini berbeda dari pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Kelompok kontrol tetap menggambar flora dan fauna secara umum tanpa keterkaitan khusus dengan Merangin. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar dapat diamati dari sejauh mana konteks lokal memberikan pengaruh terhadap motivasi, kualitas komposisi, orisinalitas gagasan, dan keterampilan teknis siswa. Desain pembelajaran ini disusun dengan prinsip scaffolding agar siswa yang memiliki kecemasan menggambar tetap dapat mengikuti proses secara bertahap (Zainuddin & Nasution, 2023; Mustika et al., 2022).

### Hasil Statistik Deskriptif dan Uji Hipotesis

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara. Rata-rata pre-test kelompok eksperimen sebesar 61,50 dengan standar deviasi 6,22, sedangkan kelompok kontrol sebesar 62,10 dengan standar deviasi 5,98. Setelah perlakuan, rata-rata post-test kelompok eksperimen meningkat menjadi 84,30 dengan standar deviasi 4,80. Sementara itu, kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 71,20 dengan standar deviasi 5,45. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis flora dan fauna endemik Merangin memberikan peningkatan yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan uji-t, data post-test diuji normalitas dan homogenitas. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai  $p = 0,200$  pada kelompok eksperimen dan  $p = 0,185$  pada kelompok kontrol, sehingga kedua data berdistribusi normal karena  $p > 0,05$ . Uji homogenitas Levene menunjukkan nilai signifikansi 0,412, yang berarti varians kedua kelompok homogen. Dengan terpenuhinya prasyarat analisis, data layak dianalisis menggunakan Independent Samples t-test.

Hasil Independent Samples t-test menunjukkan nilai t-hitung sebesar 9,842 dengan derajat kebebasan 58 dan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai Effect Size Cohen's d sebesar 2,55 berada pada kategori efek sangat besar, sehingga model pembelajaran berbasis flora dan fauna endemik Merangin memiliki kontribusi kuat terhadap peningkatan keterampilan seni rupa dua dimensi siswa.

**Tabel 2.**

Hasil Statistik Deskriptif Kemampuan Psikomotorik Siswa

| Kelompok   | Tahap Tes | N  | Nilai Min | Nilai Mak | Mean  | SD   |
|------------|-----------|----|-----------|-----------|-------|------|
| Eksperimen | Pre-test  | 30 | 50        | 72        | 61,50 | 6,22 |
| Eksperimen | Post-test | 30 | 75        | 92        | 84,30 | 4,80 |
| Kontrol    | Pre-test  | 30 | 51        | 74        | 62,10 | 5,98 |
| Kontrol    | Post-test | 30 | 60        | 80        | 71,20 | 5,45 |

Sumber: Hasil analisis data penelitian, 2026.

**Tabel 3.**

Hasil Uji Hipotesis Independent Samples t-test Nilai Post-test

| Aspek Pengujian                  | Nilai Statistik | Keterangan  |
|----------------------------------|-----------------|---|
| t-hitung                         | 9,842           | Menunjukkan perbedaan signifikan antar kelompok     |
| df                               | 58              | Jumlah total sampel (N1 + N2 - 2)                   |
| Signifikansi (p-value, 2-tailed) | 0,000           | Sangat signifikan ( $p < 0,05$ ); H0 ditolak        |
| Mean Difference                  | 13,10           | Selisih skor antara kelompok eksperimen dan kontrol |
| Effect Size (Cohen's d)          | 2,55            | Kategori efek sangat besar                          |

Sumber: Hasil uji statistik penelitian, 2026.

### **Pembahasan dan Implikasi Pembelajaran**

Keunggulan hasil belajar kelompok eksperimen berkaitan erat dengan kekuatan stimulus visual lokal. Siswa lebih antusias ketika objek yang digambar memiliki hubungan langsung dengan daerahnya. Bunga Rafflesia, burung rangkong, ikan semah, pakis, dan fosil purba tidak hanya dipahami sebagai objek gambar, tetapi juga sebagai simbol identitas, konservasi, dan kebanggaan Merangin. Kedekatan emosional tersebut mendorong siswa lebih serius menyusun sketsa, mengeksplorasi warna, dan menyelesaikan detail karya (Wuryandani et al., 2024; Yusuf & Setyawan, 2023).

Dari sisi keterampilan seni rupa, model ini melatih siswa menguasai prinsip komposisi secara lebih konkret. Struktur burung rangkong kiri-kanan memudahkan siswa memahami keseimbangan formal, bentuk spiral fosil melatih penguasaan garis lengkung konsentris, sedangkan bunga Rafflesia melatih kemampuan menggambar bentuk radial dan gradasi warna. Kegiatan menggambar tidak berhenti pada meniru, tetapi berkembang menjadi proses stilasi dan rekonstruksi visual yang menuntut kreativitas (Zulfitria et al., 2024; Prawansyah & Sugito, 2025).

Secara afektif, pembelajaran ini memperkuat kesadaran konservasi lingkungan. Diskusi tentang ancaman deforestasi, perburuan liar, pencemaran sungai, serta pentingnya menjaga Geopark Merangin membuat siswa memahami bahwa karya seni dapat menjadi media kampanye lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa tidak hanya menghasilkan karya visual, tetapi juga membentuk siswa yang lebih peka terhadap pelestarian alam dan budaya. Implikasi ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menghubungkan kreativitas, literasi budaya, dan tanggung jawab ekologis (Jamilah et al., 2024; Wijaya et al., 2024).

### **KESIMPULAN**

Pengembangan model pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis flora dan fauna endemik Merangin terbukti efektif meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa sekolah menengah. Hasil uji Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ) dengan Effect Size Cohen's d sebesar 2,55 yang termasuk kategori sangat besar. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan objek lokal seperti bunga Rafflesia, burung rangkong, ikan semah, pakis, dan fosil purba memberikan pengaruh kuat terhadap peningkatan keterampilan menggambar, komposisi, pewarnaan, dan kerapian karya siswa.

Model pembelajaran ini juga memperkuat apresiasi siswa terhadap identitas daerah dan kesadaran konservasi lingkungan. Integrasi unsur seni, ekologi, geologi, dan kearifan lokal menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Guru seni budaya disarankan mengembangkan bahan ajar berbasis potensi lokal Merangin secara berkelanjutan. Penelitian berikutnya dapat mengembangkan modul digital interaktif atau melakukan uji coba pada jenjang dan sekolah yang lebih luas agar model ini dapat disebarluaskan sebagai praktik baik pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhendra, D. Y., & Agus, Z. (2022). Geopark manifesto art dan pelestarian lingkungan melalui pameran seni rupa di Kabupaten Merangin. *Jurnal Seni Rupa Tradisional dan Modern*, 14(2), 112-125.
- Apriyani, I., Sriyanto, 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.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2020). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Fajarini, U. (2021). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan seni rupa di sekolah menengah pertama Sumatra. *Jurnal Pendidikan Kebudayaan Nusantara*, 9(1), 45-58.
- 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.
- 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.
- Hidayat, H. A. (2022). 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>
- Ilyas, M., Jayadi, H. K., & Siregar, M. (2021). Pembelajaran menggambar motif ragam hias flora dan fauna pada peserta didik kelas VII sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 6(2), 162-175.
- Jamilah, Jayadi, K., Yatim, H., Sahnir, Nurachmy, Djirong, A., et al. (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., et al. (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.
- Mardianto, M. (2023). Peningkatan motivasi siswa dalam memanfaatkan objek lingkungan sekitar pada menggambar motif ragam hias flora dan fauna. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 60-67.
- Mustika, G., Fujiawati, F. S., Permana, R., & Hermansyah, D. (2022). Pengembangan modul ajar seni rupa berbasis kearifan lokal untuk guru-guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 7(2), 180-193.
- 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.
- 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.
- Rasid, F. (2025). Geopark Merangin Jambi bukan proyek simbolis tetapi program dunia: Kajian ekopedagogi dan warisan paleontologi. *Jurnal Opini dan Kajian Ilmiah Jambi*, 11(3), 204-219.
- 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. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian*. Alfabeta.
- Suseno, N. K. (2024). Modul ajar menggambar flora, fauna, dan benda alam kontekstual untuk siswa sekolah menengah pertama. *Scribd Pedagogi Indonesia*, 15(1), 89-102.
- Suwarni, S. (2022). Upaya peningkatan prestasi belajar seni budaya yang memuat menggambar flora, fauna dan benda alam dengan penerapan metode pembelajaran inovatif. *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 291-298.
- 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.
- Wuryandani, W., Solikhah, S., & Pratama, H. H. (2024). Mengintegrasikan kearifan budaya lokal dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 43(1), 104-118.
- Yusuf, M., & Setyawan, A. (2023). Integrasi potensi geopark sebagai modul ajar bermakna dalam pembelajaran IPA dan Seni di sekolah menengah. *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1230-1241.
- Zainuddin, A., & Nasution, N. (2023). Edukasi sejarah bumi dan seni rupa melalui festival Geopark Merangin untuk siswa sekolah menengah. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2130-2144.
- Zulfitria, Z., Zulfiati, H. M., & Hermawanzah, H. (2024). Eksplorasi kearifan lokal Sumatra dalam pembentukan estetika visual anak usia sekolah menengah. *Jurnal Kajian Pendidikan Seni*, 11(1), 77-90.