

## **PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SENI RUPA DUA DIMENSI BERBASIS KEARIFAN LOKAL RUMAH ADAT RANTAU PANJANG**

Rahidan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Merangin

Email Correspondence: rahidrahidan@gmail.com

\*Rahidan

---

### **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; Rumah Adat Rantau Panjang; Warisan Budaya

#### **Keywords:**

*Visual Arts Learning; Two-Dimensional Art; Local Wisdom; Rantau Panjang Traditional House; Cultural Heritage*

#### **Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal Rumah Adat Rantau Panjang 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 Rumah Adat Rantau Panjang memiliki potensi sebagai sumber belajar melalui bentuk panggung, atap perahu terbalik, ukiran, ornamen, dan nilai filosofis budaya. Model yang dikembangkan mengintegrasikan Project Based Learning dengan kearifan lokal. Uji coba menunjukkan keterlibatan aktif siswa sebesar 92% serta peningkatan kreativitas pada aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

#### **Abstract:**

*This study aims to develop a two-dimensional visual arts learning model based on the local wisdom of Rantau Panjang Traditional House 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 the traditional house has strong learning-resource potential through its stilt architecture, inverted-boat roof, carvings, ornaments, and cultural values. The developed model integrates Project Based Learning with local wisdom. The trial showed 92% active student involvement and increased creativity in fluency, flexibility, originality, and elaboration.*



*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 bagi 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 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; Wahyudi, 2021).

Pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal menjadi alternatif penting untuk menjawab persoalan tersebut. Kearifan lokal dapat memperkaya pembelajaran karena memuat nilai, simbol, artefak, dan pengalaman budaya yang hidup dalam masyarakat. Siswa tidak hanya belajar membuat karya, tetapi juga memahami makna sosial dari objek yang mereka amati. Pendidikan berbasis budaya memungkinkan sekolah menjadi ruang transmisi nilai antargenerasi, sebagaimana pendidikan pada dasarnya merupakan proses pewarisan pengetahuan, keterampilan, dan nilai kehidupan (Ayatrohaedi, 1986; Siswoyo et al., 2008; Wijaya, 2017).

Kabupaten Merangin memiliki kekayaan budaya yang dapat dijadikan sumber belajar seni rupa, salah satunya Rumah Adat Rantau Panjang. Rumah adat ini merepresentasikan identitas masyarakat setempat melalui bentuk arsitektur panggung, atap menyerupai perahu terbalik, struktur tiang, tangga, serambi, ukiran, dan ornamen tradisional. Setiap unsur visual tersebut dapat diolah menjadi bahan pembelajaran seni rupa dua dimensi, baik dalam bentuk gambar arsitektur, motif dekoratif, ilustrasi cerita budaya, maupun komposisi pola hias (Ambarwangi, 2013; Hidayat, 2023).

Kekayaan visual Rumah Adat Rantau Panjang memberi pengalaman belajar yang lebih autentik karena siswa dapat mengamati objek budaya yang berada dekat dengan lingkungan mereka. Melalui pengamatan langsung, siswa belajar mengenali garis, bidang, tekstur, proporsi, keseimbangan, warna, dan komposisi dari objek nyata. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik seni rupa sebagai cabang seni yang bertumpu pada pengalaman visual dan sentuhan. Ketika siswa menggambar rumah adat, mereka tidak hanya memindahkan bentuk bangunan ke bidang gambar, tetapi juga belajar memahami nilai-nilai budaya, kebersamaan, dan penghormatan terhadap warisan leluhur (Prameswari et al., 2020; Rahmat et al., 2023).

Namun, pemanfaatan Rumah Adat Rantau Panjang dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar Kabupaten Merangin masih belum optimal. Guru masih mengalami keterbatasan sumber belajar dan panduan pembelajaran yang secara khusus mengarahkan pemanfaatan rumah adat sebagai inspirasi seni dua dimensi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal Rumah Adat Rantau Panjang yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Model ini diharapkan dapat memperkuat pembelajaran seni rupa yang kontekstual sekaligus mendukung pelestarian warisan budaya daerah (Depdiknas, 2003; Lewis, 2008).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ini dipilih karena memiliki alur pengembangan yang sistematis dan fleksibel untuk menghasilkan produk pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal. Produk yang dikembangkan meliputi desain model pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, buku panduan guru, lembar kerja siswa, dan instrumen penilaian kreativitas (Afrizal, 2015; Sanjaya, 2006).

Tahap analysis dilakukan melalui studi pendahuluan yang mencakup analisis kebutuhan guru dan siswa, analisis kurikulum, serta identifikasi potensi Rumah Adat Rantau Panjang 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 Rumah Adat Rantau Panjang untuk mengidentifikasi elemen visual yang dapat dijadikan sumber inspirasi karya seni dua dimensi.

Tahap design meliputi penyusunan rancangan model pembelajaran, pengembangan perangkat pembelajaran, dan penyusunan materi ajar berbasis rumah adat. Materi ajar dirancang dengan mengintegrasikan bentuk arsitektur, ukiran, ornamen, motif tradisional, dan nilai filosofis rumah adat ke dalam kegiatan menggambar dan berkarya seni dua dimensi. Model pembelajaran mengacu pada Project Based Learning karena pendekatan ini memberi ruang kepada siswa untuk mengamati, merancang, menciptakan, mempresentasikan, dan merefleksikan karya seni secara aktif (Aini & Mansurdin, 2024; Rahmat et al., 2023).

Tahap development dilakukan dengan memproduksi model pembelajaran dan perangkat pendukungnya, kemudian dilanjutkan dengan validasi ahli. Validasi produk melibatkan ahli materi seni rupa, ahli desain pembelajaran, dan praktisi guru sekolah dasar. Instrumen validasi berupa angket skala Likert yang menilai kelayakan materi, ketepatan desain pembelajaran, keterpaduan dengan kearifan lokal, dan kepraktisan penerapan. Data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan persentase deskriptif, sedangkan data kualitatif berupa masukan ahli 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 Rumah Adat Rantau Panjang melalui media visual, observasi dan dokumentasi elemen arsitektur, pembuatan karya seni dua dimensi, presentasi karya, dan refleksi pembelajaran. 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 (Prameswari et al., 2020; Purnomo et al., 2017).

## **PEMBAHASAN**

### **Potensi Visual Rumah Adat Rantau Panjang sebagai Sumber Belajar**

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 budaya lokal sebagai sumber belajar karena keterbatasan waktu, referensi, dan perangkat pembelajaran. Di sisi lain, siswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan sekitar, termasuk warisan budaya yang mereka kenal. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran seni rupa membutuhkan sumber belajar yang lebih dekat dengan pengalaman siswa (Wahyudi, 2021; Wijaya, 2017).

Observasi terhadap Rumah Adat Rantau Panjang memperlihatkan kekayaan visual yang dapat dikembangkan menjadi materi seni rupa dua dimensi. Rumah adat ini memiliki bentuk panggung, atap menyerupai perahu terbalik, struktur tiang yang ritmis, tangga, serambi, ukiran tradisional, serta ornamen pada pintu, jendela, dan bagian atap. Elemen tersebut dapat diolah menjadi gambar arsitektur, gambar dekoratif, motif hias, komposisi ornamen, gambar perspektif, denah sederhana, dan ilustrasi cerita budaya.

Potensi tersebut tidak hanya bernilai estetis, tetapi juga memuat makna budaya. Bentuk panggung memperlihatkan adaptasi masyarakat terhadap lingkungan, atap perahu terbalik dapat dibaca sebagai simbol kedekatan masyarakat dengan sejarah perjalanan dan ruang hidup, sedangkan ornamen sulur, bunga, dan geometris menunjukkan kehalusan rasa serta keteraturan sosial masyarakat. Dengan

mengamati rumah adat, siswa belajar bahwa karya seni tidak berdiri sendiri, melainkan selalu berhubungan dengan sejarah, lingkungan, nilai, dan kehidupan masyarakat (Ambarwangi, 2013; Ayatrohaedi, 1986).

**Tabel 1.**

Potensi Visual Rumah Adat Rantau Panjang untuk Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi

No.	Jenis Potensi	Elemen Visual	Aplikasi dalam Karya Seni 2D
1	Arsitektur	Bentuk panggung, atap perahu terbalik, dan tiang-tiang bangunan	Gambar arsitektur dan pemandangan rumah adat
2	Ukiran tradisional	Motif sulur, bunga, dan geometris pada dinding serta tiang	Gambar dekoratif, motif hias, dan pola ukir
3	Ornamen	Hiasan pada pintu, jendela, dan bagian atap	Gambar ornamen dan komposisi dekoratif
4	Struktur bangunan	Pembagian ruang, tangga, dan serambi	Gambar perspektif dan denah sederhana
5	Nilai filosofis	Makna bentuk, motif, dan fungsi sosial rumah adat	Ilustrasi cerita rakyat dan gambar bermakna budaya

Sumber: Hasil observasi dan studi dokumentasi penelitian, 2026.

### **Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

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 rumah adat, pengamatan elemen visual, perencanaan karya, proses berkarya, presentasi, serta evaluasi dan refleksi. Setiap tahap diarahkan agar siswa tidak sekadar meniru gambar, tetapi mampu mengolah pengalaman visual menjadi karya yang personal dan kreatif (Sanjaya, 2006; Aini & Mansurdin, 2024).

Produk pengembangan terdiri atas RPP seni rupa dua dimensi berbasis Rumah Adat Rantau Panjang, buku panduan guru, LKS, dan instrumen penilaian kreativitas. RPP digunakan untuk mengarahkan alur pembelajaran berbasis proyek. Panduan guru memuat langkah fasilitasi, pertanyaan pemantik, dan strategi pendampingan. LKS membantu siswa mengamati elemen visual rumah adat, menyusun sketsa, memilih motif, dan mengembangkan karya. Instrumen penilaian kreativitas digunakan untuk menilai kelancaran ide, keluwesan bentuk, keaslian gagasan, serta elaborasi detail (Purnomo et al., 2017; Hidayat, 2023).

Validasi oleh ahli materi seni rupa, ahli desain pembelajaran, dan praktisi guru menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat layak dengan rata-rata skor 4,2 dari skala 5. Aspek relevansi materi dengan kearifan lokal memperoleh skor 4,5, kejelasan panduan pembelajaran memperoleh skor 4,3, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar memperoleh skor 4,1. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran telah memenuhi prinsip kelayakan isi, kejelasan instruksional, dan keterterapan dalam kelas.

### **Implementasi Pembelajaran dan Respon Siswa**

Implementasi model dilakukan dalam empat pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan Rumah Adat Rantau Panjang melalui video, gambar, dan diskusi tentang elemen visual yang dapat dijadikan inspirasi berkarya. Pertemuan kedua digunakan untuk observasi langsung agar siswa mengamati dan mendokumentasikan arsitektur, ukiran, ornamen, serta elemen budaya rumah adat. 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 bentuk atap, susunan tiang, tangga, warna bangunan, serta ornamen hias yang menarik untuk dijadikan objek gambar. Elemen-elemen tersebut kemudian dituangkan ke dalam karya seni dua dimensi dengan gaya yang beragam. Keragaman karya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis rumah adat 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 budaya siswa. Penggunaan media gambar, video, dan observasi langsung membantu siswa memahami objek secara konkret. Dalam konteks seni rupa, pengalaman visual yang nyata sangat penting karena karya tidak lahir dari hafalan, tetapi dari pengamatan, penghayatan, dan pengolahan ide. Hal ini membuat siswa lebih percaya diri dalam berkarya dan lebih menghargai rumah adat sebagai bagian dari identitas daerahnya.



Gambar 1. Contoh Karya Seni Rupa Dua Dimensi Siswa Terinspirasi Rumah Adat Rantau Panjang  
Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.

### **Peningkatan Kreativitas dan Implikasi Pelestarian Budaya**

Evaluasi efektivitas model dilakukan melalui analisis karya seni siswa dan pengukuran tingkat kreativitas. Hasil penilaian menunjukkan peningkatan pada empat aspek kreativitas. Aspek kelancaran meningkat dari 2,8 menjadi 4,1, keluwesan meningkat dari 2,5 menjadi 3,9, keaslian meningkat dari 2,3 menjadi 3,8, dan elaborasi meningkat dari 2,4 menjadi 3,7. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis Rumah Adat Rantau Panjang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar.

Secara pedagogis, pembelajaran ini menggeser posisi siswa dari penerima contoh menjadi pengamat, penafsir, dan pencipta karya. Siswa belajar mengidentifikasi unsur rupa, menyusun komposisi, memilih warna, dan menambahkan detail berdasarkan hasil pengamatan. Secara kultural, pembelajaran ini memperkuat kesadaran bahwa rumah adat bukan sekadar bangunan lama, melainkan warisan budaya yang menyimpan pengetahuan, nilai, dan identitas masyarakat. Dengan demikian, pendidikan seni rupa dapat menjadi sarana pelestarian budaya yang menyenangkan dan bermakna (Ambarwangi, 2013; Lewis, 2008).

Meskipun demikian, implementasi model ini masih menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan waktu dan biaya untuk observasi langsung, keterbatasan alat dan bahan menggambar, serta perlunya pelatihan guru agar lebih siap mengembangkan pembelajaran kontekstual. Kendala tersebut dapat diatasi melalui penggunaan dokumentasi foto dan video, penyediaan bahan ajar digital, kerja

sama sekolah dengan orang tua, serta dukungan pemerintah daerah dalam program pelestarian budaya berbasis pendidikan. Upaya ini penting agar pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal dapat diterapkan secara berkelanjutan.

**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.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal Rumah Adat Rantau Panjang yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Model ini mengintegrasikan Project Based Learning dengan pemanfaatan potensi budaya lokal sehingga siswa dapat menciptakan karya seni dua dimensi yang terinspirasi dari bentuk arsitektur, ukiran, ornamen, dan nilai filosofis rumah adat. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa model ini layak digunakan serta memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, kreativitas, dan kesadaran budaya siswa.

Pembelajaran seni rupa berbasis Rumah Adat Rantau Panjang memiliki implikasi penting bagi pengembangan pendidikan seni yang kontekstual. Guru dapat menggunakan model ini sebagai alternatif pembelajaran yang mendekatkan materi seni rupa dengan lingkungan budaya siswa. Sekolah dan pemerintah daerah disarankan mendukung penyediaan media visual, bahan ajar digital, serta kegiatan observasi budaya agar proses pembelajaran semakin bermakna. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan uji coba pada skala lebih luas, mengembangkan media interaktif berbasis rumah adat, dan mengukur dampak jangka panjang model ini terhadap literasi budaya siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. (2015). Metode penelitian kualitatif: Sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu. RajaGrafindo Persada.
- 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 Art Research and Education*, 13(1), 78-85.
- Ayatrohaedi. (1986). Kepribadian budaya bangsa (local genius). Pustaka Jaya.
- Chandra, F., Arqon, M., Bahri, R. A., & Al Jamili, M. F. (2024). Ritual adat sebagai instrumen hukum tidak tertulis masyarakat Jambi dalam perspektif filsafat hukum. *Legalitas: Jurnal Hukum*, 16(2), 122-132.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Harmaini, H., & Chandra, F. (2020). Selayang pandang hukum adat di Kabupaten Merangin: Kajian masyarakat hukum adat. *ADIL*, 2(1), 32-39.
- 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., et al. (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., et al. (2020). Pengembangan pembelajaran berbasis potensi lokal dalam pendidikan seni. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(2), 112-125.
- Purnomo, E., dkk. (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.
- Sasmita, R., Chandra, F., & Melina, A. (2023). Perlindungan Hukum HKI Terhadap Budaya Daerah. *SEMBILAN: Jurnal Hukum dan Adat*, 1(2), 85-95.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Siswoyo, D., dkk. (2008). *Ilmu pendidikan*. UNY Press.
- 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.