

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

¹Febra Muyu Sari

²Salsabila

³Rahmayani

⁴Susanti

^{1,2,3,4}Program Studi PGSD, Universitas Merangin, Indonesia

Email Correspondence: Salsabila0176@gmail.com

*Penulis Korespondensi

INFO ARTIKEL:

Riwayat Artikel:

Diterima:

Direvisi:

Diterima:

Kata Kunci:

pembelajaran seni rupa;
kearifan lokal; Mensinding;
Rumah Tuo Rantau Panjang;
ADDIE

Keywords:

*fine arts learning; local wisdom;
Mensinding; Rumah Tuo Rantau
Panjang; ADDIE*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan mengembangkan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal Mensinding Rumah Tuo Rantau Panjang bagi siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode research and development dengan model ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi, angket respon, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ornamen Mensinding memiliki nilai artistik dan filosofis yang kuat melalui motif bunga tanjung, tampuk manggis, bunga cempaka, bunga jeruk, sulur daun, dan gulung paku. Model pembelajaran dinyatakan sangat valid dengan persentase 89,5%, sangat praktis berdasarkan respon guru 87,3%, serta efektif meningkatkan hasil belajar dengan N-Gain 0,72 kategori tinggi. Pembelajaran ini mendorong kreativitas, apresiasi budaya, dan keterampilan visual siswa sekaligus menjadi alternatif pelestarian budaya lokal Merangin melalui pendidikan.

Abstract:

This study aims to develop two-dimensional fine arts learning based on the local wisdom of Mensinding ornaments found in Rumah Tuo Rantau Panjang for elementary school students. The study employed a research and development method using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, documentation, validation questionnaires, response questionnaires, and learning achievement tests. The findings show that Mensinding ornaments contain strong artistic and philosophical values represented by bunga tanjung, tampuk manggis, bunga cempaka, bunga jeruk, sulur daun, and gulung paku motifs. The learning model was categorized as highly valid with a score of 89.5%, highly practical based on teacher responses at 87.3%, and effective in improving student achievement with an N-Gain score of 0.72 in the high category. This learning model strengthens creativity, cultural appreciation, and visual art skills while supporting the preservation of Merangin local culture through education.



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, ekspresi diri, kepekaan estetika, dan kemampuan siswa dalam memahami lingkungannya secara visual. Dalam Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran Seni Rupa Fase C menekankan kemampuan peserta didik untuk mengamati, mengenal, merekam, menciptakan karya dua atau tiga dimensi, serta merefleksikan karya yang berkaitan dengan konteks lingkungan dan budaya tertentu (Kemendikbudristek, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa tidak hanya diarahkan pada hasil karya, tetapi juga pada proses mengalami, berpikir artistik, dan memahami nilai yang melatarbelakangi suatu bentuk visual.

Pada praktiknya, pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih sering dilaksanakan secara umum dan berulang, misalnya melalui kegiatan menggambar bebas, mewarnai, atau meniru contoh gambar tanpa eksplorasi konteks budaya yang lebih mendalam. Kondisi tersebut dapat membuat siswa kurang mengenal kekayaan visual daerahnya sendiri dan kurang memahami bahwa karya seni memiliki hubungan erat dengan identitas sosial, sejarah, serta nilai kehidupan masyarakat. Azis dan Lubis (2023) menegaskan bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah dasar perlu memadukan pengalaman berkarya dengan pemahaman konteks agar kegiatan seni tidak berhenti pada keterampilan teknis.

Kearifan lokal merupakan sumber belajar yang kaya karena mengandung pengetahuan, nilai, simbol, dan praktik budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Dalam pembelajaran seni, kearifan lokal dapat menjadi jembatan antara pengalaman keseharian siswa dengan konsep unsur rupa, prinsip desain, dan apresiasi budaya. Pendekatan pembelajaran yang responsif terhadap budaya peserta didik dinilai mampu membuat materi lebih bermakna karena siswa belajar melalui pengalaman, simbol, dan lingkungan yang dekat dengan kehidupannya (Gay, 2018; Zulkifli et al., 2018). Dengan demikian, integrasi budaya lokal dalam seni rupa berpotensi memperkuat keterampilan artistik sekaligus identitas kultural siswa.

Salah satu kearifan lokal yang memiliki potensi besar untuk dijadikan sumber belajar seni rupa dua dimensi adalah ornamen Mensinding pada Rumah Tuo Rantau Panjang, Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi. Rumah Tuo Rantau Panjang merupakan bangunan tradisional berbentuk rumah panggung yang menjadi saksi sejarah kehidupan Suku Batin dan masih dimanfaatkan sebagai ruang sosial, adat, serta budaya masyarakat (Andani, 2025). Rumah ini juga dikenal sebagai warisan budaya yang memiliki arsitektur khas, menggunakan bahan alami, serta menyimpan ornamen dan benda bersejarah yang memperlihatkan kekayaan budaya lokal Merangin (Qomarats & Bastian, 2025).

Ornamen Mensinding mempunyai karakter visual yang menarik untuk dikaji dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi karena memuat pola garis, bidang, bentuk, irama, keseimbangan, dan pengulangan motif. Motif seperti bunga tanjung, tampuk manggis, bunga cempaka, bunga jeruk, sulur daun, serta gulung paku dapat dijadikan contoh konkret untuk mengenalkan unsur seni rupa kepada siswa. Selain aspek visual, ragam hias pada Rumah Tuo juga mengandung makna filosofis, seperti semangat berkesinambungan, penghormatan terhadap adat, hubungan harmonis dengan alam, serta nilai sosial masyarakat (Jaya, 2020; Lidianti, 2026).

Pemanfaatan ornamen Mensinding sebagai sumber belajar juga relevan dengan upaya pelestarian budaya. Warisan budaya tidak cukup hanya disimpan sebagai objek wisata atau artefak sejarah, tetapi perlu dihidupkan kembali melalui

kegiatan pendidikan yang melibatkan generasi muda. Rumah Tuo Rantau Panjang memiliki peran sebagai pusat pendidikan kearifan lokal karena di dalamnya terdapat nilai moral, filosofis, gotong royong, kesantunan, dan penghormatan terhadap sesepuh yang dapat diinternalisasikan melalui pembelajaran (Lidianti, 2026).

Pembelajaran seni rupa berbasis ornamen lokal dapat membantu siswa memahami bahwa motif tradisional bukan sekadar hiasan, melainkan hasil pengamatan, pengalaman, dan pemikiran masyarakat pendukungnya. Ketika siswa mengamati motif Mensinding, mengidentifikasi unsur garis dan bentuk, lalu mengolahnya menjadi karya dua dimensi, siswa tidak hanya melatih kemampuan menggambar tetapi juga belajar membaca simbol budaya. Penelitian Purnomo et al. (2023) menunjukkan bahwa ragam hias tradisional yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam memahami aspek tekstual dan kontekstual karya seni.

Penelitian sejenis mengenai pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal telah menunjukkan hasil yang positif. Rahayu et al. (2024), misalnya, mengembangkan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran seni rupa kelas V SD dan memperoleh hasil sangat layak, sangat praktis, serta efektif berdasarkan peningkatan hasil belajar. Temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa bahan ajar atau model pembelajaran yang mengangkat budaya lokal dapat menjadi solusi terhadap pembelajaran yang monoton serta memperkaya pengalaman artistik siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemilihan objek budaya Mensinding Rumah Tuo Rantau Panjang sebagai basis pengembangan pembelajaran seni rupa dua dimensi untuk siswa sekolah dasar. Selama ini, Rumah Tuo lebih banyak dibahas sebagai situs sejarah, arsitektur, atau objek wisata budaya, sementara pemanfaatannya sebagai sumber pembelajaran seni rupa dua dimensi masih terbatas. Dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini berupaya menghasilkan pembelajaran yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan perangkat, pengembangan media, implementasi, hingga evaluasi produk (Branch, 2009).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada tiga pertanyaan utama, yaitu bagaimana bentuk dan nilai filosofis ornamen Mensinding Rumah Tuo Rantau Panjang sebagai sumber belajar seni rupa dua dimensi, bagaimana pengembangan model pembelajaran berbasis kearifan lokal Mensinding, serta bagaimana validitas, kepraktisan, dan efektivitas model yang dikembangkan. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran seni rupa yang kontekstual, bermakna, dan berorientasi pada pelestarian budaya lokal Merangin.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau research and development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki alur sistematis dalam merancang, mengembangkan, menguji, dan mengevaluasi produk pembelajaran (Branch, 2009). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 101 Merangin pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 28 siswa kelas V sebagai subjek uji coba.

Tahap analisis dilakukan melalui identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, materi seni rupa dua dimensi, serta potensi ornamen

Mensinding sebagai sumber belajar. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun modul ajar, LKPD, media gambar motif, rubrik penilaian karya, serta instrumen validasi dan respon. Tahap pengembangan dilakukan melalui penyusunan produk awal, validasi ahli materi dan ahli media, serta revisi berdasarkan saran validator. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba lapangan, sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar. Observasi dilakukan untuk mengamati ornamen Mensinding pada Rumah Tuo Rantau Panjang serta proses pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Wawancara dilakukan dengan tokoh adat, pengelola Rumah Tuo, dan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai nilai filosofis ornamen, kebutuhan pembelajaran, serta keterlaksanaan model. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan foto ornamen, catatan sejarah, perangkat pembelajaran, dan karya siswa.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, angket respon siswa, rubrik penilaian karya, serta soal pretest dan posttest. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi, ketepatan konsep seni rupa, kualitas penyajian, bahasa, serta relevansi kearifan lokal. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif; data kuantitatif dihitung menggunakan persentase dan N-Gain, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana lazim dalam penelitian pendidikan (Moleong, 2017; Sugiyono, 2019).

PEMBAHASAN

Temuan Penelitian

Analisis Ornamen Mensinding Rumah Tuo Rantau Panjang

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ornamen Mensinding merupakan salah satu ragam hias utama yang menghiasi bagian dinding dan tiang penyangga Rumah Tuo Rantau Panjang. Rumah Tuo memiliki karakter rumah panggung dengan konstruksi kayu, ruang sosial yang berkaitan dengan aktivitas adat, serta ragam hias yang menyatu dengan fungsi bangunan. Keberadaan ornamen tersebut memperlihatkan bahwa masyarakat Suku Batin tidak hanya membangun rumah sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai ruang simbolik yang memuat nilai sosial, spiritual, dan estetis.

Secara visual, ornamen Mensinding memiliki ciri pola geometris dan organis yang terinspirasi dari bentuk flora serta fauna. Komposisinya cenderung simetris, berulang, dan ritmis sehingga sesuai digunakan untuk mengenalkan prinsip keseimbangan, irama, dan pengulangan dalam seni rupa dua dimensi. Motif yang ditemukan antara lain bunga tanjung, tampuk manggis, bunga cempaka, bunga jeruk, sulur daun, dan gulung paku atau pakis. Motif gulung paku dimaknai sebagai semangat berkesinambungan karena bentuk keloknya seolah tidak memiliki ujung dan pangkal (Jaya, 2020).

Pengembangan Model Pembelajaran

Pengembangan pembelajaran dilakukan dengan mengadaptasi tahapan ADDIE. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa guru membutuhkan sumber belajar yang dekat dengan lingkungan siswa dan mampu menghubungkan pembelajaran seni rupa dengan budaya lokal. Pada tahap perancangan, materi disusun dengan

mengintegrasikan unsur rupa seperti garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, serta prinsip desain seperti keseimbangan dan irama. Pada tahap pengembangan, media berupa modul bergambar, kartu motif Mensinding, LKPD, dan contoh karya dua dimensi disusun untuk memandu siswa dalam proses mengamati, meniru, memodifikasi, dan menciptakan karya.

Tabel 1.
Tahapan Pengembangan Model Pembelajaran

Tahap	Kegiatan	Tujuan
Analisis	Analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan analisis sumber belajar.	Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan potensi kearifan lokal Mensinding.
Perancangan	Perancangan modul ajar, LKPD, media motif, instrumen validasi, dan rubrik penilaian karya.	Menghasilkan draft awal perangkat pembelajaran berbasis ornamen lokal.
Pengembangan	Validasi ahli materi dan media, revisi perangkat, serta uji coba terbatas.	Menghasilkan model pembelajaran yang valid dan praktis.
Implementasi	Uji coba lapangan pada 28 siswa kelas V SD Negeri 101 Merangin.	Menguji keterlaksanaan dan efektivitas pembelajaran.
Evaluasi	Analisis hasil belajar, respon guru, respon siswa, dan refleksi proses pembelajaran.	Menyempurnakan produk akhir dan merumuskan rekomendasi pemanfaatan.

Sumber: Hasil pengembangan peneliti, 2026.

Materi pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan unsur seni rupa dua dimensi, seperti garis, bentuk, bidang, warna, dan tekstur, ke dalam kegiatan mengamati, menggambar, memodifikasi, dan mewarnai motif Mensinding. Siswa diajak mengenal motif-motif Rumah Tuo, memahami maknanya, kemudian menciptakan karya dua dimensi yang merepresentasikan pengolahan visual motif lokal.

Gambar 1.
Lukisan Batik 2D Rumah Tuo Mensinding Rantau Panjang



Sumber: Hasil lukisan 2D penulis, 2026.

Validitas Model Pembelajaran

Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dengan persentase rata-rata 89,5%. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, kedalaman materi, relevansi dengan kearifan lokal, keterpaduan unsur seni rupa, desain media, bahasa, dan kemudahan penggunaan. Ahli materi menilai bahwa integrasi ornamen Mensinding sangat tepat karena mempertemukan pembelajaran seni rupa dengan identitas budaya lokal siswa.

Kepraktisan Model Pembelajaran

Hasil uji kepraktisan melalui angket respon guru menunjukkan persentase 87,3% yang termasuk kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa model mudah diimplementasikan, sesuai dengan alokasi waktu, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Angket respon siswa menunjukkan persentase 85,6% yang juga termasuk kategori sangat praktis karena siswa merasa senang, tertarik, dan termotivasi mengikuti pembelajaran yang dekat dengan lingkungan budaya mereka.

Efektivitas Model Pembelajaran

Penerapan model pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pretest siswa sebesar 64,2 meningkat menjadi 85,7 pada posttest dengan selisih 21,5 poin. Hasil uji N-Gain sebesar 0,72 berada pada kategori tinggi. Selain itu, observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bertanya, berani mencoba variasi motif, serta mampu menceritakan makna sederhana dari karya yang dibuat.

Pembahasan

Model pembelajaran yang dikembangkan menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses penciptaan karya. Siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi diajak mengamati bentuk ornamen, mendiskusikan maknanya, mengidentifikasi unsur rupa, membuat sketsa, memilih warna, dan mempresentasikan karya. Kegiatan ini sejalan dengan capaian Seni Rupa Fase C yang menekankan pengalaman mengamati, menciptakan, berpikir artistik, dan merefleksikan karya sesuai konteks lingkungan siswa (Kemendikbudristek, 2024).

Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa model pembelajaran berada pada kategori sangat valid dengan persentase rata-rata 89,5%. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keakuratan konsep seni rupa, dan relevansi dengan kearifan lokal menjadi aspek yang memperoleh penilaian baik. Hasil ini menunjukkan bahwa ornamen Mensinding dapat diolah menjadi materi ajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kedalaman makna. Temuan ini sejalan dengan Rahayu et al. (2024) yang menemukan bahwa bahan ajar seni rupa berbasis kearifan lokal dapat memenuhi kriteria validitas yang tinggi ketika disusun sesuai kebutuhan siswa dan guru.

Kepraktisan model pembelajaran ditunjukkan oleh respon guru sebesar 87,3% dan respon siswa sebesar 85,6%, keduanya berada pada kategori sangat praktis. Guru menilai perangkat pembelajaran mudah digunakan, sesuai dengan alokasi waktu, dan membantu menjelaskan unsur seni rupa secara lebih konkret. Sementara itu, siswa menunjukkan minat yang tinggi karena objek yang dipelajari dekat dengan budaya daerahnya. Keterlibatan siswa dalam mengamati dan mengolah motif lokal memperkuat pendapat Rizka et al. (2023) bahwa pembelajaran seni rupa dapat dibuat lebih menarik dengan memanfaatkan kearifan lokal sebagai ide dan media belajar.

Efektivitas pembelajaran terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pretest sebesar 64,2 menjadi nilai posttest sebesar 85,7 dengan peningkatan 21,5 poin. Hasil N-Gain sebesar 0,72 berada pada kategori tinggi, sehingga model pembelajaran dinilai efektif meningkatkan hasil belajar seni rupa. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang utuh, mulai dari pengenalan budaya, pemahaman unsur rupa, praktik menggambar, hingga refleksi karya. Hal ini sejalan dengan temuan Purnomo et al. (2023) bahwa media pembelajaran berbasis ragam hias tradisional dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman kontekstual peserta didik.

Pembelajaran berbasis Mensinding juga memberikan dampak pada apresiasi budaya siswa. Ketika siswa mengetahui bahwa motif yang digambar berasal dari Rumah Tuo Rantau Panjang dan memiliki makna tertentu, mereka mulai memahami hubungan antara karya seni, sejarah, dan kehidupan masyarakat. Pengalaman ini penting karena pelestarian budaya tidak hanya dilakukan melalui perawatan fisik bangunan, tetapi juga melalui proses pewarisan makna kepada generasi muda. Dalam konteks tersebut, Rumah Tuo dapat diposisikan sebagai sumber belajar hidup yang memperkuat identitas daerah dan kesadaran budaya (Andani, 2025; Lidianti, 2026).

Hasil penelitian juga menguatkan konsep pembelajaran responsif budaya. Gay (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman dan latar budaya peserta didik dapat membuat proses belajar lebih relevan dan bermakna. Dalam penelitian ini, relevansi tersebut tampak ketika siswa menghubungkan motif Mensinding dengan lingkungan sosialnya, kemudian menerjemahkannya ke dalam karya dua dimensi. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal dapat menjadi strategi untuk menyeimbangkan pencapaian kompetensi artistik dan pembentukan karakter budaya.

Dari sisi desain pembelajaran, model ADDIE membantu peneliti menghasilkan perangkat yang runtut dan dapat dievaluasi pada setiap tahap. Tahap analisis memastikan bahwa pengembangan berangkat dari kebutuhan nyata di sekolah, tahap desain mengatur tujuan dan aktivitas pembelajaran, tahap pengembangan menghasilkan media dan instrumen, tahap implementasi menguji keterlaksanaan, dan tahap evaluasi menjadi dasar penyempurnaan produk. Kejelasan alur ini penting agar pembelajaran berbasis budaya tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi benar-benar terintegrasi dengan tujuan, materi, aktivitas, dan asesmen (Branch, 2009; Sugiyono, 2019).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek uji coba yang masih terbatas dan lokasi penelitian yang hanya dilakukan di satu sekolah. Selain itu, pengembangan masih berfokus pada karya dua dimensi sehingga belum menjangkau eksplorasi bentuk tiga dimensi, kriya, atau media digital interaktif. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat memperluas uji coba pada beberapa sekolah, mengembangkan media digital berbasis motif Mensinding, serta mengintegrasikan pembelajaran dengan kegiatan kunjungan budaya ke Rumah Tuo Rantau Panjang.

Secara keseluruhan, pengembangan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal Mensinding terbukti dapat menjadi alternatif pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Model ini memperlihatkan bahwa budaya lokal bukan hanya materi tambahan, tetapi dapat menjadi inti pembelajaran yang menghubungkan unsur seni rupa, pengalaman siswa, dan nilai budaya. Dengan pengemasan yang tepat, ornamen Mensinding dapat menjadi media untuk

menumbuhkan kreativitas, keterampilan visual, apresiasi budaya, serta kepedulian siswa terhadap warisan Merangin.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal Mensinding Rumah Tuo Rantau Panjang untuk siswa sekolah dasar. Ornamen Mensinding memiliki nilai artistik dan filosofis yang kuat melalui motif bunga tanjung, tampuk manggis, bunga cempaka, bunga jeruk, sulur daun, dan gulung paku yang dapat digunakan untuk mengenalkan unsur garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, irama, dan keseimbangan dalam seni rupa dua dimensi.

Model pembelajaran yang dikembangkan menggunakan tahapan ADDIE dinyatakan sangat valid dengan persentase 89,5%, sangat praktis berdasarkan respon guru sebesar 87,3% dan respon siswa sebesar 85,6%, serta efektif meningkatkan hasil belajar dengan N-Gain 0,72 kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan kreativitas, pemahaman budaya, dan keterampilan seni rupa siswa.

Implikasi penelitian ini adalah tersedianya alternatif pembelajaran seni rupa yang kontekstual dan dapat digunakan guru untuk mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media digital interaktif, memperluas uji coba pada beberapa sekolah, dan mengembangkan pembelajaran seni rupa tiga dimensi berbasis ornamen Rumah Tuo Rantau Panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, M. (2025, Mei 13). Rumah Tuo Rantau Panjang, saksi sejarah budaya Suku Batin Jambi. Antara News Jambi. <https://jambi.antaranews.com/berita/614641/rumah-tuo-rantau-panjang-saksi-sejarah-budaya-suku-batin-jambi>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Azis, A. C. K., & Lubis, S. K. (2023). Pembelajaran seni rupa berdasarkan perspektif Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 10-19.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Gay, G. (2018). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice (3rd ed.)*. Teachers College Press.
- Jadesta. (2022). *Desa Wisata Rumah Tuo Rantau Panjang*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. https://jadesta.kemendikbud.go.id/desa/rumah_tuo_rantau_panjang
- Jaya, M. (2020). Nilai-nilai kekuasaan dalam ukiran Rumah Tuo di Desa Rantau Panjang. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(1), 23-34.
- Kemendikbudristek. (2024). *Capaian pembelajaran seni rupa fase C*. Portal Kurikulum Merdeka. <https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/seni-rupa/fase-c/>
- Lidianti, N. (2026). *Cagar budaya kawasan Rumah Tuo Desa Rantau Panjang sebagai sumber belajar sejarah lokal [Skripsi, Universitas Jambi]*. Repositori Universitas Jambi.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif (edisi revisi)*. Remaja Rosdakarya.
- Purnomo, T. W., Aulia, S. M., Muslim, M., & Milala, P. E. B. S. (2023). Komik edukasi ragam hias Sumatera Utara sebagai media pembelajaran seni rupa. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(2), 358-365. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i2.49749>

- Qomarats, I., & Bastian, A. (2025). Perancangan media informasi Rumah Tuo Rantau Panjang. *Menulis: Jurnal Ilmiah*, 2(1), 1-7.
- Rahayu, B. P., Nita, C. I. R., & Gutama, A. (2024). Pengembangan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran seni rupa kelas V sekolah dasar. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 41-51.
<https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i2.2531>
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Rizka, J. P. A. D. M., Kartina, & Harjani. (2023). Analisis inovasi pembelajaran seni anak usia dini. *Jurnal Usia Dini*, 9(2), 177-182.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Zulkifli, V., Mohamed, S., & Hashim, H. (2018). Culturally responsive pedagogy: Experience in the visual art education classroom. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(7), 814-826.