

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

¹Siva Nurlaila

²Selviza Hifzhuhuma Gunawan

³Febra Muyu Sari

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Merangin, Jl. Jend. Sudirman No. Km. 02, Bangko, Kabupaten Merangin, Jambi 37314, Indonesia
Email Correspondence: Naylasiva098@gmail.com

*Penulis Korespondensi

INFO ARTIKEL:

Riwayat Artikel:

Diterima: 11 Mei 2026

Direvisi: 27 Juni 2026

Diterima: 04 Juli 2026

Kata Kunci:

seni rupa;
pembelajaran dua
dimensi; Mensinding;
Rumah Tuo; kearifan
lokal

Keywords:

visual arts; two-
dimensional learning;
Mensinding; Rumah
Tuo; local wisdom

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan mengembangkan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal Mensinding Rumah Tuo Rantau Panjang pada siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah research and development dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi, angket respons, dan tes hasil belajar terhadap 28 siswa kelas V SD Negeri 101 Merangin. Hasil penelitian menunjukkan ornamen Mensinding memiliki potensi visual dan filosofis melalui motif flora, pola berulang, dan nilai keberlanjutan budaya. Model memperoleh validitas 89,5%, kepraktisan guru 87,3%, respons siswa 85,6%, dan N-Gain 0,72. Temuan ini menunjukkan pembelajaran berbasis Mensinding layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas visual dan apresiasi budaya lokal.

Abstract:

This study aims to develop two-dimensional visual arts learning based on the local wisdom of Mensinding at Rumah Tuo Rantau Panjang for elementary school students. The method was research and development using the ADDIE model. Data were collected through observation, interviews, documentation, validation questionnaires, response questionnaires, and learning outcome tests involving 28 fifth-grade students of SD Negeri 101 Merangin. The results show that Mensinding ornaments have visual and philosophical potential through floral motifs, repetitive patterns, and values of cultural continuity. The model obtained 89.5% validity, 87.3% teacher practicality, 85.6% student response, and an N-Gain of 0.72. These findings indicate that Mensinding-based learning is feasible for improving visual creativity and local cultural appreciation.



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

PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun kemampuan mengamati, mengekspresikan gagasan, menghargai

karya, dan merefleksikan pengalaman visual peserta didik. Seni rupa tidak hanya berkaitan dengan keterampilan menggambar, tetapi juga melatih kepekaan rasa, kemampuan berpikir kreatif, serta kesadaran terhadap nilai estetis yang hadir dalam lingkungan sosial-budaya. Arah ini sejalan dengan pembelajaran Seni Rupa dalam Kurikulum Merdeka yang menempatkan kegiatan mengalami, menciptakan, merefleksikan, berpikir dan bekerja artistik, serta berdampak sebagai pengalaman belajar yang utuh (Kemendikbudristek, 2022; Iraqi et al., 2023).

Pembelajaran seni rupa yang dekat dengan kehidupan peserta didik akan lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan contoh visual umum dan jauh dari konteks budaya setempat. Ketika objek belajar diambil dari lingkungan budaya daerah, peserta didik dapat menghubungkan unsur garis, bentuk, warna, tekstur, bidang, dan komposisi dengan pengalaman nyata yang mereka kenali. Kearifan lokal dengan demikian tidak ditempatkan sebagai hiasan tambahan, tetapi sebagai sumber pengetahuan, sumber inspirasi, dan media untuk menanamkan kebanggaan terhadap identitas daerah (Triyanto, 2020; Rahayu et al., 2024).

Kabupaten Merangin memiliki warisan budaya yang kaya, salah satunya Rumah Tuo Rantau Panjang. Rumah adat ini merepresentasikan perjalanan sejarah, sistem sosial, dan identitas budaya masyarakat Batin/Melayu Jambi. Kajian mengenai Rumah Tuo menunjukkan bahwa arsitektur, ornamen, dan peninggalan visualnya mengandung makna kultural yang berkaitan dengan adat, relasi sosial, dan keberlanjutan tradisi masyarakat setempat (Rizkia et al., 2023; Nurlidianti et al., 2025). Keunikan tersebut menjadikan Rumah Tuo sebagai sumber belajar yang potensial, terutama untuk mengenalkan hubungan antara bentuk visual dan nilai budaya kepada peserta didik sekolah dasar.

Salah satu unsur visual yang menarik pada Rumah Tuo Rantau Panjang adalah ornamen Mensinding. Mensinding dipahami sebagai ragam hias yang muncul pada bagian dinding atau bidang dekoratif rumah adat. Motifnya dapat ditafsirkan melalui pola flora, sulur, susunan geometris, serta bentuk berulang yang memperlihatkan keteraturan komposisi. Dari sisi pendidikan seni rupa, unsur tersebut relevan untuk pembelajaran dua dimensi karena peserta didik dapat mempelajari garis lurus dan lengkung, bentuk organis dan geometris, irama motif, keseimbangan, serta harmoni warna melalui objek budaya lokal yang konkret.

Sejumlah penelitian telah menegaskan pentingnya budaya lokal dalam pendidikan seni. Media berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan minat, kreativitas, literasi visual, dan kepedulian peserta didik terhadap budaya daerah (Rahayu et al., 2024). Batik dan ornamen lokal juga terbukti dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran pola, bentuk, karakter, dan apresiasi budaya (Handayani et al., 2021; Anggreyani & Hartanti, 2024). Akan tetapi, kajian yang secara khusus mengembangkan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis ornamen Mensinding Rumah Tuo Rantau Panjang masih terbatas. Celah inilah yang menjadi dasar penelitian ini.

Berdasarkan latar tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal Mensinding Rumah Tuo Rantau Panjang. Fokus penelitian meliputi identifikasi karakteristik visual dan nilai filosofis ornamen Mensinding, pengembangan model pembelajaran dengan tahapan ADDIE, serta pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas model. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran seni rupa yang

kontekstual, memperkaya media ajar guru, dan mendukung pelestarian budaya lokal Jambi melalui pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki alur sistematis untuk merancang kebutuhan pembelajaran, mengembangkan perangkat, menguji kelayakan, menerapkan produk dalam pembelajaran, dan mengevaluasi hasil penerapan. Pendekatan ini relevan dengan tujuan penelitian yang tidak hanya mendeskripsikan ornamen *Mensinding*, tetapi juga menghasilkan model pembelajaran seni rupa dua dimensi yang dapat digunakan guru di sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 101 Merangin pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek uji coba adalah 28 peserta didik kelas V. Pemilihan kelas V didasarkan pada karakteristik peserta didik yang telah memiliki kemampuan dasar menggambar, mengenal bentuk, dan mengolah warna, sehingga sesuai untuk kegiatan eksplorasi motif lokal dalam karya dua dimensi. Selain peserta didik, penelitian juga melibatkan guru sebagai praktisi pembelajaran, ahli materi, dan ahli media untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari observasi ornamen *Mensinding*, wawancara dengan informan budaya dan praktisi pembelajaran, dokumentasi visual, angket validasi, angket respons, serta hasil pretest dan posttest peserta didik. Data sekunder diperoleh dari buku, artikel jurnal, dokumen kurikulum, dan referensi terkait seni rupa, kearifan lokal, Rumah Tuo Rantau Panjang, media pembelajaran, serta kreativitas peserta didik. Penggunaan berbagai sumber data dimaksudkan untuk memperkuat keabsahan informasi dan menghubungkan temuan lapangan dengan landasan teoretis.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi karakter visual ornamen *Mensinding* dan kondisi awal pembelajaran seni rupa di sekolah. Wawancara digunakan untuk memperoleh penjelasan mengenai makna budaya dan kebutuhan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk merekam bentuk motif, proses pembuatan media, dan hasil karya peserta didik. Angket digunakan untuk mengukur validitas dan kepraktisan, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta tes hasil belajar. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase skor berdasarkan perbandingan skor yang diperoleh dengan skor maksimum. Efektivitas pembelajaran dianalisis menggunakan *N-Gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil kuantitatif dan kualitatif kemudian diinterpretasikan secara terpadu untuk menentukan kelayakan dan kebermanfaatan model pembelajaran.

PEMBAHASAN

Karakteristik Ornamen Mensinding sebagai Sumber Belajar

Hasil observasi menunjukkan bahwa ornamen Mensinding memiliki karakter visual yang kuat sebagai sumber belajar seni rupa dua dimensi. Motif yang muncul dapat dibaca melalui perpaduan garis lengkung, garis lurus, bentuk flora, sulur, pola berulang, dan susunan yang cenderung simetris. Karakter dekoratif tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari unsur rupa secara konkret. Garis lengkung pada sulur dan motif flora menghadirkan kesan luwes, sedangkan garis lurus dan bidang geometris memberi kesan kokoh dan teratur. Perpaduan keduanya dapat menjadi bahan diskusi mengenai hubungan antara bentuk organis dan geometris dalam karya seni.

Secara komposisional, motif Mensinding memperlihatkan prinsip irama dan keseimbangan. Pengulangan bentuk menjadi bagian penting karena membuat bidang hias tampak teratur dan menyatu. Bagi peserta didik sekolah dasar, pengulangan motif mudah diamati dan dapat dikembangkan menjadi latihan menggambar pola. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya meniru bentuk, tetapi juga belajar mengatur jarak, arah, keseimbangan kiri-kanan, dan kesatuan visual. Unsur-unsur ini sesuai dengan konsep dasar seni rupa yang menempatkan unsur dan prinsip sebagai dasar pembacaan serta penciptaan karya (Bahari, 2017; Susanto, 2011).

Dari sisi makna, ornamen Mensinding merepresentasikan hubungan masyarakat dengan alam dan tradisi. Motif flora dan sulur dapat dimaknai sebagai simbol pertumbuhan, keberlanjutan, dan keterikatan manusia dengan lingkungan. Bentuk berulang menggambarkan kesinambungan nilai budaya yang diwariskan antargenerasi. Penafsiran ini penting dalam pembelajaran karena peserta didik diajak memahami bahwa karya seni tidak hadir semata-mata untuk keindahan visual, tetapi juga menyimpan gagasan, simbol, dan nilai kehidupan masyarakat (Soedarso, 2006; Triyanto, 2020).



Gambar 1.

Lukisan Batik 2D Mensinding Rumah Tuo Rantau Panjang

Sumber: dokumentasi/hasil lukisan 2D penulis, 2026.

Tahap Pengembangan Pembelajaran

Pengembangan pembelajaran dilakukan melalui lima tahap ADDIE. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran seni rupa di kelas V, karakteristik peserta didik, materi yang relevan dengan capaian pembelajaran, serta potensi ornamen Mensinding sebagai sumber belajar. Hasil analisis

menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan contoh visual yang dekat dengan lingkungan budaya mereka. Guru juga membutuhkan perangkat yang mudah digunakan, tidak terlalu jauh dari alokasi waktu, dan dapat memadukan praktik seni dengan pengenalan budaya lokal.

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun tujuan pembelajaran, alur kegiatan, media, LKPD, dan instrumen penilaian. Tujuan pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu mengamati motif Mensinding, mengidentifikasi unsur seni rupa dua dimensi, membuat rancangan motif sederhana, menghasilkan karya, serta menjelaskan makna karya secara lisan atau tertulis. Kegiatan pembelajaran dirancang dari pengenalan konteks budaya, pengamatan gambar, diskusi unsur rupa, demonstrasi menggambar, praktik berkarya, presentasi, dan refleksi.

Tahap pengembangan menghasilkan perangkat pembelajaran yang terdiri atas bahan ajar singkat mengenai Rumah Tuo Rantau Panjang dan Mensinding, kartu motif, contoh karya, LKPD, rubrik penilaian, serta panduan langkah menggambar. Pengembangan media mempertimbangkan prinsip media pembelajaran yang harus memperjelas pesan, menumbuhkan motivasi, dan memudahkan peserta didik memahami konsep abstrak melalui bentuk visual konkret (Arsyad, 2019). Media juga disesuaikan dengan dunia anak melalui gambar yang jelas, instruksi yang singkat, dan ruang eksplorasi yang cukup.

Tabel 1.

Tahapan pengembangan pembelajaran berbasis Mensinding

No	Tahap	Kegiatan Utama	Produk/Hasil
1.	Analysis	Analisis kebutuhan dan sumber belajar lokal.	Peta kebutuhan.
2.	Design	Menyusun tujuan, media, LKPD, dan instrumen.	Draf perangkat.
3.	Development	Membuat bahan ajar, kartu motif, validasi, dan revisi.	Produk layak.
4.	Implementation	Uji coba pada 28 siswa kelas V.	Data uji coba.
5.	Evaluation	Analisis hasil dan revisi akhir.	Model final.

Sumber: olah data penelitian, 2026.

Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas Model

Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, akurat secara materi, menarik secara visual, dan mudah digunakan. Hasil validasi ahli menunjukkan rata-rata 89,5% dengan kategori sangat valid. Persentase tersebut memperlihatkan bahwa integrasi ornamen Mensinding dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi dinilai sesuai dengan kebutuhan peserta didik, capaian pembelajaran, dan prinsip penyusunan media. Ahli materi menilai bahwa materi telah menghubungkan unsur seni rupa dengan nilai budaya lokal, sedangkan ahli media menilai bahwa tampilan visual dan instruksi penggunaan cukup jelas untuk pembelajaran sekolah dasar.

Kepraktisan model dilihat dari respons guru dan peserta didik setelah pembelajaran diterapkan. Respons guru memperoleh persentase 87,3% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa tahapan pembelajaran mudah diikuti, media dapat digunakan dalam alokasi waktu yang tersedia, dan kegiatan praktik membantu peserta didik memahami unsur rupa secara lebih konkret. Respons peserta didik memperoleh persentase 85,6% dengan kategori sangat praktis. Peserta didik menunjukkan ketertarikan karena objek yang dipelajari berhubungan

dengan budaya daerah dan kegiatan pembelajaran memberi ruang untuk menggambar, mewarnai, serta menceritakan karya.

Efektivitas pembelajaran terlihat dari peningkatan hasil belajar. Rata-rata nilai pretest peserta didik adalah 64,2, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 85,7. Peningkatan sebesar 21,5 poin menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Mensinding membantu peserta didik memahami materi seni rupa dua dimensi. Nilai N-Gain sebesar 0,72 berada pada kategori tinggi, sehingga model dapat dinyatakan efektif dalam konteks uji coba. Peningkatan tidak hanya tampak pada skor, tetapi juga pada kemampuan peserta didik mengenali pola, memilih warna, menyusun komposisi, dan menjelaskan hubungan karya dengan budaya lokal.

Tabel 2.
Ringkasan hasil kelayakan dan efektivitas model

No	Aspek	Hasil	Kategori
1.	Validitas	89,5%	Sangat valid
2.	Kepraktisan guru	87,3%	Sangat praktis
3.	Respons siswa	85,6%	Sangat praktis
4.	Efektivitas (N-Gain)	0,72	Tinggi

Sumber: olah data penelitian, 2026.

Relevansi terhadap Pembelajaran Seni Rupa Sekolah Dasar

Pembelajaran berbasis Mensinding memiliki relevansi kuat dengan pembelajaran seni rupa sekolah dasar karena menggabungkan pengalaman visual, praktik berkarya, dan pemahaman budaya. Pada kegiatan apresiasi, peserta didik dapat mengamati contoh motif, membedakan garis lurus dan lengkung, mengidentifikasi bentuk organis dan geometris, serta menemukan pengulangan pola. Pada kegiatan praktik, peserta didik dapat mengembangkan motif sederhana berdasarkan hasil pengamatan. Kegiatan ini mendorong proses kreatif yang meliputi kelancaran ide, keluwesan, keaslian, dan elaborasi gagasan (Munandar, 2014).

Relevansi lain tampak pada penguatan literasi budaya. Peserta didik tidak hanya menghasilkan gambar, tetapi juga memahami bahwa motif yang digambar memiliki hubungan dengan Rumah Tuo Rantau Panjang dan identitas masyarakat Merangin. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa menjadi ruang untuk mengenalkan budaya daerah secara menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa pendidikan seni berbasis budaya dapat menjadi sarana pewarisan nilai, pembentukan karakter, dan penguatan identitas peserta didik (Triyanto, 2020; Rahayu et al., 2024).

Model ini juga membantu guru mengembangkan pembelajaran yang kontekstual. Guru dapat memulai pembelajaran dari pertanyaan tentang rumah adat, motif hias, warna, atau pengalaman peserta didik melihat bangunan tradisional. Setelah itu, guru mengarahkan peserta didik pada konsep seni rupa, seperti garis, bidang, warna, tekstur, irama, keseimbangan, dan kesatuan. Strategi ini membuat konsep seni yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami karena peserta didik melihat contoh nyata dalam budaya lokal mereka sendiri.

Dari sisi pelestarian budaya, pembelajaran berbasis Mensinding memberi kontribusi pada pengenalan warisan lokal kepada generasi muda. Rumah Tuo Rantau Panjang sebagai cagar budaya tidak cukup hanya dikenalkan melalui cerita sejarah, tetapi juga perlu dihadirkan dalam aktivitas kreatif yang melibatkan

peserta didik secara langsung. Ketika peserta didik menggambar, memodifikasi motif, dan menjelaskan makna karya, mereka terlibat dalam proses mengenali, menghargai, dan mewariskan budaya secara aktif.

Keterbatasan dan Implikasi Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup uji coba yang masih dilakukan pada satu sekolah dan satu tingkat kelas. Jumlah subjek sebanyak 28 peserta didik cukup untuk memperoleh gambaran awal mengenai kelayakan dan efektivitas, tetapi belum mewakili keberagaman kondisi sekolah dasar di Kabupaten Merangin. Selain itu, pengukuran efektivitas masih berfokus pada hasil belajar dan respons, sedangkan pengukuran kreativitas visual secara lebih rinci membutuhkan rubrik yang lebih mendalam dan uji antarpemilai.

Meskipun demikian, hasil penelitian memiliki beberapa implikasi. Pertama, guru dapat menjadikan ornamen Mensinding sebagai alternatif sumber belajar seni rupa dua dimensi yang dekat dengan budaya peserta didik. Kedua, sekolah dapat mengembangkan proyek seni berbasis budaya lokal sebagai bagian dari penguatan profil pelajar Pancasila. Ketiga, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media digital, video tutorial, atau modul interaktif berbasis Mensinding untuk memperluas jangkauan penggunaan model pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal Mensinding Rumah Tuo Rantau Panjang untuk peserta didik sekolah dasar. Ornamen Mensinding memiliki potensi sebagai sumber belajar karena memuat karakter visual berupa garis, bentuk, pola berulang, komposisi dekoratif, dan motif yang berkaitan dengan alam serta nilai budaya masyarakat Merangin. Nilai filosofis yang terkandung di dalamnya dapat digunakan untuk menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya pelestarian budaya lokal.

Pengembangan model dilakukan melalui tahapan ADDIE, yaitu analisis kebutuhan, perancangan perangkat, pengembangan media dan instrumen, implementasi pembelajaran, serta evaluasi. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa model berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata 89,5%. Kepraktisan guru mencapai 87,3% dan respons peserta didik mencapai 85,6%, keduanya berada pada kategori sangat praktis. Efektivitas model ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 64,2 menjadi 85,7 dan N-Gain 0,72 kategori tinggi.

Dengan demikian, pembelajaran seni rupa berbasis Mensinding dapat dijadikan alternatif pembelajaran kontekstual yang menggabungkan praktik seni, apresiasi budaya, dan pengembangan kreativitas peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas uji coba pada sekolah berbeda, mengembangkan rubrik kreativitas yang lebih terperinci, serta merancang media digital interaktif untuk memperkuat penggunaan kearifan lokal Rumah Tuo Rantau Panjang dalam pembelajaran seni rupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiego, Harissman, & Qomarats, I. (2025). Perancangan media informasi Rumah Tuo Rantau Panjang Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara, 1(3), 53-59. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i3.77>
- Anggreyani, R., & Hartanti, R. I. (2024). Eksplorasi Batik Jambi sebagai sumber belajar dalam pengembangan kemampuan numerasi peserta didik. Didaktik:

Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(4), 396-405.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4974>

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran (Revisi)*. Rajawali Pers.
- Bahari, N. (2017). *Kritik seni: Wacana, apresiasi, dan kreasi*. Pustaka Pelajar.
- Handayani, S., Sukarno, & Sriyanto, M. I. (2021). Nilai karakter pada motif batik sejarah khas Ngawi sebagai muatan pendidikan seni rupa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 619-626. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.774>
- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023). Pembelajaran seni rupa dalam penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Yasin*, 3(4), 640-649. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1283>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Seni Rupa fase A-F*. Kemendikbudristek.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Nurlidianti, N., Saputra, M. A., & Purnomo, B. (2025). Pelestarian dan pemanfaatan Cagar Budaya Rumah Tuo Rantau Panjang sebagai media pembelajaran sejarah lokal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 33337-33345. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.32892>
- 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>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rizkia, I., Ernanda, E., & Izar, J. (2023). Makna leksikal dan makna kultural pada ornamen-ornamen dan peninggalan-peninggalan sejarah di Rumah Tuo Rantau Panjang: Kajian etnolinguistik. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 2(2), 141-150. <https://doi.org/10.22437/kalistra.v2i2.23262>
- Soedarso Sp. (2006). *Trilogi seni: Penciptaan, eksistensi, dan kegunaan seni*. Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, M. (2011). *Diksi rupa: Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. DictiArt Lab.
- Tambunan, V. S., Handayani, R., & Fitriani, E. (2022). Kajian estetika motif batik tulis Sipin Jajaran 'Ikan Botia dan Ikan Ringo' Danau Sipin Jambi. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 25(1), 41-46. <https://doi.org/10.24821/ars.v25i1.6123>
- Triyanto. (2020). *Pendidikan seni berbasis budaya*. Cipta Prima Nusantara.