

INTEGRASI NILAI ESTETIKA ARSITEKTUR VERNAKULAR TAMAN MAYURA DALAM PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SENI RUPA BERBASIS BUDAYA LOKAL DI SEKOLAH DASAR

Gozin Najah Rusyada¹

¹Universitas Mataram, Jl. Majapahit No.62, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Email: gozin@staff.unram.ac.id

Article History

Received: 16-05-2026

Revision: 30-05-2026

Accepted: 03-06-2026

Published: 07-06-2026

Abstract. This study aims to develop and test the effectiveness of a visual arts learning model based on the aesthetic values of Taman Mayura's vernacular architecture in enhancing elementary school students' ability to appreciate and create visual art. The study employed the Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model with an explanatory mixed-methods design, involving 30 fifth-grade students at SDN 2 Jenggala, North Lombok Regency. Data were collected through observation, semi-structured interviews, aesthetic ability tests, documentation, and expert validation. The developed products include a local culture-based teaching module, visual media on Taman Mayura's architecture, worksheets, an art work assessment rubric, and a learning implementation guide. Validation results showed that the media achieved a feasibility score of 92% and the instructional design 89%, both categorized as highly feasible. Quantitative results showed an increase in students' aesthetic abilities from a pre-test average of 65.3 to 83.5 on the post-test, with a paired sample t-test yielding $p < 0.05$. Qualitative findings indicated that students were more active in observing visual elements, composing arrangements, determining focal points, and explaining the aesthetic rationale behind the works. This study demonstrates that the integration of local culture into visual arts education can create contextual, meaningful, and responsive learning experiences that align with students' cultural identities.

Keywords: Fine Arts Education, Aesthetics, Mayura Park, Architecture, Elementary School

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas model pembelajaran seni rupa berbasis nilai estetika arsitektur vernakular Taman Mayura dalam meningkatkan kemampuan apresiasi dan kreasi seni rupa siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* model ADDIE dengan desain *explanatory mixed methods* pada 30 siswa kelas V SDN 2 Jenggala, Kabupaten Lombok Utara. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, tes kemampuan estetika, dokumentasi, dan validasi ahli. Produk yang dikembangkan meliputi modul ajar berbasis budaya lokal, media visual arsitektur Taman Mayura, LKPD, rubrik penilaian karya seni, dan panduan implementasi pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh kelayakan 92% dan desain pembelajaran 89% dengan kategori sangat layak. Hasil kuantitatif menunjukkan peningkatan kemampuan estetika siswa dari rata-rata pre-test 65,3 menjadi 83,5 pada post-test, dengan hasil paired sample t-test menunjukkan $p < 0,05$. Temuan kualitatif menunjukkan siswa lebih aktif mengamati unsur visual, menyusun komposisi, menentukan titik fokus, dan menjelaskan alasan estetis karya. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran seni rupa mampu menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan responsif terhadap identitas budaya siswa.

Kata Kunci: Pendidikan Seni Rupa, Estetika, Taman Mayura, Arsitektur, Sekolah Dasar

How to Cite: Rusyada, G. N. (2026). Integrasi Nilai Estetika Arsitektur Vernakular Taman Mayura dalam Pengembangan Model Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Budaya Lokal di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (3), 4031-4041. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i3.5822>

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni rupa idealnya berlandaskan pada prinsip-prinsip estetika yang menjadi fondasi dalam penciptaan dan apresiasi karya visual, seperti kesatuan, keseimbangan, irama, fokus, dan proporsi (Inayah, 2023). Prinsip-prinsip tersebut tidak hanya membantu siswa memahami struktur visual karya seni, tetapi juga melatih cara berpikir kreatif dan kemampuan mengolah ide visual (Sukayasa, 2024). Sejalan dengan itu, Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pembelajaran yang kontekstual dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, termasuk budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa (Nurjatisari et al., 2023). Namun, kondisi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih menunjukkan berbagai permasalahan. Pembelajaran cenderung berfokus pada aktivitas teknis yang bersifat repetitif, seperti menggambar bebas tanpa penguatan konsep estetika yang jelas (Komala & Nugraha, 2022). Guru juga belum banyak mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan budaya lokal di sekitar siswa (Sinaga, 2022). Akibatnya, siswa kurang memahami struktur visual dalam karya seni dan belum mampu mengembangkan kemampuan apresiasi maupun kreasi visual secara optimal.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa masih membutuhkan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan prinsip estetika dengan sumber belajar berbasis budaya lokal (Komala & Nugraha, 2022). Pembelajaran yang tidak terhubung dengan pengalaman dan lingkungan budaya siswa berpotensi membuat proses belajar menjadi kurang bermakna dan membatasi ruang eksplorasi kreatif siswa (Ayuningtyas & Sari, 2024). Padahal, lingkungan budaya lokal memiliki potensi besar sebagai sumber belajar yang autentik dan relevan.

Salah satu sumber belajar yang memiliki nilai estetika sekaligus nilai budaya yang kuat adalah arsitektur vernakular, salah satunya adalah Taman Mayura dari Mataram, Lombok. Taman Mayura merupakan contoh representatif yang memperlihatkan integrasi antara fungsi sosial, religius, dan estetika dalam satu kesatuan ruang (Musliana et al., 2024). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa bangunan di kawasan ini secara konsisten menerapkan prinsip estetika berupa kesatuan, keseimbangan, irama, fokus, dan proporsi dalam struktur arsitekturnya (Rusyada, 2017). Temuan ini menunjukkan bahwa warisan budaya lokal tidak hanya memiliki nilai historis, tetapi juga mengandung konsep estetika yang dapat dijadikan sumber pembelajaran

Meskipun demikian, kajian-kajian sebelumnya masih terbatas pada analisis deskriptif mengenai nilai estetika bangunan dan belum dikembangkan ke dalam konteks pedagogis. Penelitian tentang Taman Mayura, misalnya, berhenti pada identifikasi prinsip estetika tanpa

mengaitkannya dengan proses pembelajaran di sekolah (Musliana et al., 2024); (Rusyada, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa potensi arsitektur vernakular sebagai sumber belajar belum dimanfaatkan secara optimal.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian, yaitu belum tersedianya model pembelajaran seni rupa yang secara sistematis mengintegrasikan nilai estetika arsitektur lokal ke dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Padahal, pembelajaran yang terhubung dengan lingkungan budaya siswa dapat membantu siswa memahami konsep estetika secara lebih konkret dan bermakna (Wibowo, 2022). Ketiadaan model pembelajaran tersebut menyebabkan pembelajaran seni rupa masih cenderung abstrak, kurang kontekstual, dan belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan apresiasi serta kreasi visual siswa. (Yuniarto et al., 2025). Urgensi penelitian ini semakin penting di tengah arus globalisasi yang berpotensi menggeser identitas budaya generasi muda. Pendidikan memiliki peran strategis dalam menjaga dan mentransmisikan nilai-nilai budaya kepada generasi muda (Syahrianti, 2024). Oleh karena itu, integrasi nilai estetika berbasis budaya lokal ke dalam pembelajaran seni rupa tidak hanya penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga sebagai upaya pelestarian budaya dan penguatan identitas siswa (Yolanda et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengembangkan model pembelajaran seni rupa berbasis nilai estetika arsitektur Taman Mayura yang sebelumnya hanya dikaji secara deskriptif. Penelitian ini tidak hanya melakukan transformasi konsep estetika ke dalam desain pembelajaran, tetapi juga menguji efektivitasnya secara empiris dalam meningkatkan kemampuan apresiasi dan kreasi seni rupa siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran seni rupa berbasis nilai estetika Taman Mayura, mengimplementasikannya dalam pembelajaran di sekolah dasar, serta menguji efektivitasnya terhadap peningkatan kemampuan estetika siswa, baik dalam aspek apresiasi maupun kreasi visual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji efektivitas model pembelajaran seni rupa berbasis nilai estetika arsitektur vernakular Taman Mayura pada siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Siregar & Rhamayanti, 2025). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan perangkat pembelajaran berbasis budaya lokal

(Saputra et al., 2023). Penelitian menggunakan desain *explanatory mixed methods*, yaitu mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara berurutan (Thornberg et al., 2022). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran melalui hasil *pre-test* dan *post-test* siswa, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses implementasi model, keterlibatan siswa, serta respons guru terhadap pembelajaran berbasis estetika lokal. Integrasi kedua pendekatan dilakukan pada tahap interpretasi data untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Jenggala, Kabupaten Lombok Utara, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas V dan satu guru mata pelajaran Seni Budaya. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang telah memiliki kemampuan dasar dalam menggambar, mengamati bentuk visual, dan melakukan eksplorasi karya seni secara sederhana. Adapun tahapan model ADDIE yang digunakan yaitu:

- *Analysis*; Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran seni rupa, kebutuhan guru dan siswa, serta potensi nilai estetika Taman Mayura sebagai sumber belajar melalui observasi dan wawancara.
- *Design*; Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang mengadaptasi prinsip estetika Taman Mayura berupa kesatuan, keseimbangan, irama, fokus, dan proporsi ke dalam tujuan, aktivitas, media, dan evaluasi pembelajaran.
- *Development*; Pada tahap ini dikembangkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media visual, lembar kerja peserta didik, dan rubrik penilaian. Produk yang disusun kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli pembelajaran. Penilaian menggunakan skala Likert 1-5.
- *Implementation*; Model pembelajaran diterapkan pada pembelajaran seni rupa di kelas melalui kegiatan observasi visual, analisis estetika, dan penciptaan karya seni siswa.
- *Evaluation*; Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas model pembelajaran berdasarkan hasil belajar siswa, keterlibatan siswa, dan respons guru selama proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui; observasi pembelajaran, penilaian hasil karya seni, wawancara guru serta *test* kemampuan estetika sebelum dan sesudah implementasi.

Instrumen yang digunakan meliputi: 1) Lembar observasi aktivitas siswa, 2) Pedoman wawancara guru, 3) Tes kemampuan estetika, 4) Rubrik penilaian karya seni, dan 5) lembar validasi ahli. Validitas instrumen dilakukan melalui *expert judgment* oleh validator ahli. Hasil

validasi menunjukkan bahwa seluruh instrumen berada pada kategori layak digunakan. Sementara itu, reliabilitas instrumen tes dianalisis menggunakan koefisien Cronbach Alpha dengan nilai reliabilitas sebesar 0,82 yang menunjukkan kategori reliabel. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik sehingga layak digunakan.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Sebelum uji t dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai implementasi model pembelajaran dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL

Analysis: Identifikasi Kebutuhan dan Masalah Pembelajaran

Hasil observasi awal di SDN 2 Jenggala Kabupaten Lombok Utara menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa masih berorientasi pada aktivitas teknis seperti menggambar bebas dan mewarnai tanpa penguatan konsep estetika secara sistematis. Guru lebih menekankan penyelesaian produk akhir dibandingkan proses analisis visual dan pengembangan sensitivitas estetika siswa. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami struktur visual karya, seperti komposisi, keseimbangan, dan proporsi. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa mengalami beberapa kendala utama, yaitu keterbatasan media pembelajaran kontekstual, minimnya bahan ajar berbasis budaya lokal, serta belum tersedianya model pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep estetika dengan lingkungan budaya siswa. Guru menyatakan bahwa pembelajaran selama ini cenderung monoton karena siswa hanya mengikuti contoh gambar tanpa memahami alasan visual di balik bentuk yang dibuat. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menentukan titik fokus gambar, mengatur keseimbangan bentuk, menyusun komposisi dan menjelaskan konsep estetika dari karya yang dibuat. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa belum mengembangkan kemampuan berpikir visual siswa secara optimal. Padahal, dalam pembelajaran seni rupa, pemahaman estetika merupakan dasar penting dalam proses apresiasi dan penciptaan karya seni. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, penelitian ini kemudian mengembangkan model pembelajaran berbasis nilai estetika arsitektur Taman Mayura sebagai sumber belajar kontekstual.

Design: Merancang Model Pembelajaran

Tahap perancangan menghasilkan model pembelajaran seni rupa berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) yang mengintegrasikan prinsip estetika Taman Mayura berupa kesatuan, keseimbangan, irama, fokus, dan proporsi ke dalam proses pembelajaran. Model dirancang untuk menggeser pembelajaran dari pendekatan berbasis imitasi menuju pembelajaran berbasis eksplorasi visual dan konstruksi makna.

Produk awal yang dirancang dalam penelitian ini meliputi modul ajar berbasis estetika lokal, media visual yang menampilkan karakteristik arsitektur Taman Mayura, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), rubrik penilaian karya seni yang disusun berdasarkan prinsip-prinsip estetika, serta panduan implementasi pembelajaran bagi guru. Seluruh perangkat tersebut dikembangkan sebagai satu kesatuan sistem pembelajaran yang bertujuan mengintegrasikan nilai-nilai estetika lokal ke dalam proses pembelajaran seni. Adapun sintaks model pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas lima tahapan utama, yaitu observasi visual terhadap objek budaya, identifikasi prinsip-prinsip estetika yang terkandung dalam objek tersebut, diskusi dan interpretasi visual untuk membangun pemahaman peserta didik, penciptaan karya seni sebagai bentuk ekspresi dan penerapan hasil pembelajaran, serta refleksi dan presentasi karya untuk mengevaluasi pengalaman belajar sekaligus mengembangkan kemampuan apresiasi dan komunikasi peserta didik.

Development: Pengembangan Produk dan Validasi

Pada tahap pengembangan, rancangan model diwujudkan menjadi perangkat pembelajaran lengkap yang siap digunakan dalam pembelajaran seni rupa. Produk yang dihasilkan terdiri atas; modul ajar berbasis estetika Taman Mayura, visual digital dalam bentuk power point, LKPD berbasis proyek dan Rubrik penilaian estetika. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli pembelajaran sekolah dasar untuk menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kualitas media visual, kejelasan sintaks pembelajaran, bahasa, serta kesesuaian evaluasi dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Validasi media dilakukan oleh Ahli IH yang memiliki kepakaran di bidang Pendidikan Seni Rupa. Sementara itu, validasi pembelajaran dilakukan oleh ahli IHm yang memiliki kepakaran pada pendidikan dasar.

Tabel 1. Hasil validasi media

Aspek Validasi	Persentase	Kategori
Kualitas Media Visual	93%	Sangat Layak
Kesesuaian Tampilan	92%	Sangat Layak
Keterbacaan Media	91%	Sangat Layak

Rata-rata	92%	Sangat Layak
-----------	-----	--------------

Tabel 2. Hasil validasi model pembelajaran

Aspek Validasi	Persentase	Kategori
Desain Pembelajaran	89%	Sangat Layak
Kesesuaian Materi	90%	Sangat Layak
Instrumen Penilaian	88%	Sangat Layak
Rata-rata	89%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Validator menilai bahwa media visual mampu merepresentasikan prinsip estetika Taman Mayura secara jelas dan menarik bagi siswa. Selain itu, model pembelajaran dinilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena memadukan observasi visual, eksplorasi kreatif, dan pembelajaran berbasis proyek. Beberapa masukan yang diberikan validator meliputi penyederhanaan bahasa pada LKPD serta penyesuaian indikator penilaian karya agar lebih operasional dan mudah dipahami siswa. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum tahap implementasi dilakukan.

Implementation: Proses Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa

Tahap implementasi dilakukan pada siswa kelas V SDN 2 Jenggala Kabupaten Lombok Utara dalam empat kali pertemuan pembelajaran seni rupa. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga aktivitas pembelajaran dirancang menggunakan pendekatan visual, eksploratif, dan praktik langsung. Pada pertemuan awal, siswa diperkenalkan pada gambar dan media visual arsitektur Taman Mayura. Guru membimbing siswa untuk mengidentifikasi bagian-bagian visual yang terdapat pada arsitektur Taman Mayura melalui pertanyaan sederhana dan kontekstual. Siswa diminta mengamati bagian bangunan yang paling menarik perhatian mereka, keseimbangan susunan bentuk pada bangunan, pola-pola yang tampak berulang, serta bagian tertentu yang menjadi pusat perhatian visual. Melalui proses tersebut, siswa mulai mengenali konsep kesatuan, keseimbangan, irama, dan fokus secara sederhana berdasarkan hasil pengamatan langsung terhadap objek visual yang ditampilkan.

Selanjutnya, siswa menerapkan hasil pengamatan ke dalam karya seni dengan menyusun objek, menentukan posisi gambar, dan menambahkan pola sederhana yang terinspirasi dari arsitektur Taman Mayura. Proses ini membantu siswa memahami konsep estetika secara

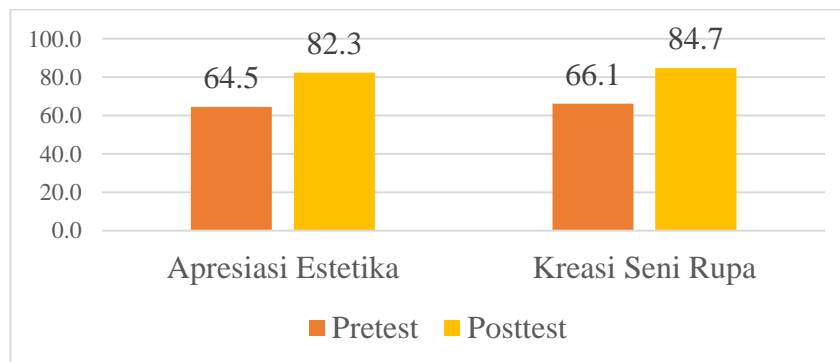
konkret sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun komposisi visual secara lebih teratur.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa mulai mampu menentukan objek utama dalam gambar, menyusun bentuk secara lebih seimbang, menggunakan pengulangan pola sederhana, serta mengombinasikan warna dan ornamen dalam karya yang dibuat. Selain itu, siswa juga terlihat lebih percaya diri ketika menjelaskan hasil karya mereka di depan kelas. Meskipun penjelasan yang disampaikan masih sederhana, siswa mulai mampu menjelaskan alasan pemilihan bentuk, warna, dan susunan objek dalam gambar.

Evaluation: Efektivitas Model

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas model pembelajaran seni rupa berbasis nilai estetika Taman Mayura terhadap kemampuan apresiasi dan kreasi seni rupa siswa kelas V SDN 2 Jenggala. Evaluasi dilakukan melalui observasi proses pembelajaran, penilaian hasil karya siswa, serta tes kemampuan estetika sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penerapan model pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan pada keterlibatan siswa selama pembelajaran. Pada tahap awal, siswa cenderung pasif dan hanya mengikuti contoh gambar dari guru. Setelah model diterapkan, siswa mulai lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengembangkan bentuk visual secara mandiri. Siswa juga terlihat lebih fokus dalam menyusun gambar dan memperhatikan susunan objek dalam karya mereka.

Penilaian hasil karya menunjukkan peningkatan pada kemampuan menentukan objek utama, menyusun komposisi secara lebih seimbang, menggunakan pola berulang, serta mengatur bentuk secara lebih teratur. Karya siswa yang sebelumnya cenderung acak mulai memperlihatkan komposisi visual yang lebih terstruktur dan proporsional. Selain itu, hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan estetika siswa setelah implementasi model pembelajaran.



Gambar 1. Hasil *pretest* dan *posttest*

Data pada bagan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan estetika siswa pada seluruh aspek penilaian. Pada aspek apresiasi estetika, rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,5 pada *pretest* menjadi 82,3 pada *posttest*, sedangkan pada aspek kreasi seni rupa meningkat dari 66,1 menjadi 84,7. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih mampu memahami unsur-unsur estetika visual seperti keseimbangan, fokus, irama, dan proporsi, sekaligus lebih terampil dalam menyusun komposisi, mengembangkan bentuk, dan mengolah unsur visual dalam karya seni.

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ($p > 0,05$), sehingga analisis dilanjutkan menggunakan *paired sample t-test*. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p < 0,05$ yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran seni rupa berbasis nilai estetika Taman Mayura efektif dalam meningkatkan kemampuan estetika siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa berbasis nilai estetika arsitektur lokal mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang sebelumnya berorientasi pada peniruan gambar, bertransformasi menjadi pembelajaran yang mendorong siswa melakukan observasi, eksplorasi, dan penyusunan visual.

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan nilai-nilai estetika yang terkandung dalam arsitektur lokal dapat menjadi sumber belajar yang efektif dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Integrasi budaya lokal ke dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan kemampuan apresiasi dan kreasi seni siswa, tetapi juga memperkuat keterhubungan antara pengalaman belajar dengan lingkungan budaya yang mereka kenal. Temuan ini memberikan alternatif bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran seni yang lebih kontekstual, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir visual siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan model pembelajaran seni rupa berbasis nilai estetika arsitektur vernakular Taman Mayura dengan mengintegrasikan prinsip estetika berupa kesatuan, keseimbangan, irama, fokus, dan proporsi ke dalam pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) pada siswa sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori layak hingga sangat layak digunakan dalam pembelajaran seni rupa. Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam observasi visual, penyusunan komposisi, dan presentasi karya seni.

Selain itu, hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan kemampuan apresiasi dan kreasi seni rupa siswa dari rata-rata 65,3 menjadi 83,5 dengan nilai signifikansi $p < 0,05$.

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi nilai estetika arsitektur lokal dalam pembelajaran seni rupa efektif menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, aktif, dan bermakna sekaligus memperkuat apresiasi siswa terhadap budaya lokal. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek yang hanya melibatkan satu kelas di satu sekolah dasar serta durasi implementasi yang relatif singkat. Oleh karena itu, generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati dan memerlukan pengujian lebih lanjut pada konteks sekolah, karakteristik siswa, dan wilayah budaya yang lebih beragam.

REKOMENDASI

Model pembelajaran seni rupa berbasis nilai estetika arsitektur Taman Mayura direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran kontekstual di sekolah dasar karena mampu meningkatkan kemampuan apresiasi dan kreasi seni rupa siswa sekaligus memperkuat pemahaman budaya lokal. Guru dapat mengembangkan model serupa dengan memanfaatkan objek budaya lokal lainnya sebagai sumber belajar. Penelitian selanjutnya disarankan menguji model pada konteks sekolah dan wilayah budaya yang lebih luas serta mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran seni rupa.

REFERENSI

- Ayuningtyas, N. L., & Sari, N. (2024). Student Creation Process in Making Basic Two-Dimensional Art and Design Assignments by Digital Methods. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 13(2). <https://doi.org/10.24114/gr.v13i2.61119>
- Gladish, N., Ariyani, D., Wulandari, T., Kurniawan, Y., & Wahyuni, E. (2024). Seni Rupa sebagai Pengembangan Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(11).
- Inayah, F. (2023). Analisis Prinsip Seni Rupa pada Karya Gambar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8045>
- Komala, I., & Nugraha, A. (2022). Pendidikan Seni dan Kurikulum Merdeka Belajar: Tuntutan bagi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i3.114>
- Lubis, N. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i2.4114>
- Musliana, R., Hulpiana, T., Putri, D., Awinda, S., Rahmania, L. A., & Nurmawanti, I. (2024). Etnomatematika Historical Building “Taman Mayura” dan Implementasinya dalam Pengembangan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.31980/plusminus.v4i2.1467>

- Nurjatisari, T., Sukmayadi, Y., & Nugraheni, T. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui Kemasan Pertunjukan Seni pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4836>
- Rusyada, G. N. (2017). Tinjauan Estetika Bentuk Bangunan Taman Mayura Lombok Nusa Tenggara Barat Observation of Aesthetics on Construction Form of Taman Mayura Lombok West-Nusa Tenggara. *Journal Student UNY*. <https://journal.student.uny.ac.id/serupa/article/viewFile/10606/10147>
- Saputra, I. R., Widiati, I. S., & Setiyawan, M. (2023). Implementasi ADDIE dalam Pembuatan Game Carakan untuk Melestarikan Budaya Aksara Jawa. *JOISIE Journal of Information System and Informatics Engineering*, 7(1).
- Sinaga, O. (2022). Studi Efektivitas Model Manajemen Pendidikan Seni Rupa. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 6(1). <https://doi.org/10.24114/gondang.v6i1.34516>
- Syahrianti, S. (2024). Pengaruh Globalisasi terhadap Dunia Pendidikan di Indonesia. *Technical and Vocational Education International Journal (TAVEIJ)*, 4(2). <https://doi.org/10.55642/taveij.v4i2.799>
- Thornberg, R., Forsberg, C., Hammar Chiriac, E., & Bjereld, Y. (2022). Teacher–Student Relationship Quality and Student Engagement: A Sequential Explanatory Mixed-Methods Study. *Research Papers in Education*, 37(6). <https://doi.org/10.1080/02671522.2020.1864772>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85-100.
- Sukayasa, K. W. (2024). Kajian Struktur Bentuk dan Ruang pada Karya Komposisi 2 Dimensi Sebagai Media Peningkatan Pemahaman Estetika. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 3(2), 90-96.
- Wibowo, A. (2022). Analisis Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual pada Pendidikan Seni di SD. *Prosding: Widyadharma I*, 1(1).
- Yolanda, A., Astuti, D., Fitria, E., Annisa, R. R., Hestiana, S. D., Destrineli, D., & Sofwan, M. (2025). Dampak Positif Implementasi Pendidikan Berbasis Budaya pada Era Globalisasi di SDN 113/IV Kota Jambi. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(2).
- Yuniarto, E., Widayanti, F. D., Widayanti, F. D., Rahayuningsih, S., Rahmani, A. Z., & Setya, C. D. (2025). Analisis Keterbatasan Media Pembelajaran: Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Kontekstual. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4). <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7508>