



# Batik Bercerita sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini

Ariesa Pandanwangi  
Universitas Kristen Maranatha  
ariesa.pandanwangi@maranatha.edu

## ABSTRAK

Artikel ini merupakan pengembangan media pembelajaran bagi anak-anak usia dini melalui narasi visual yang disampaikan melalui kisah-kisah dari Nusantara. Kisah-kisah dari Nusantara yang memiliki muatan membentuk karakter generasi muda dapat digali dari cerita rakyat yang tersebar di Indonesia dibuat diatas wastra berukuran 210 x 110 cm. Narasi visual yang memiliki muatan moral yaitu cerita tentang keserakahan Nyi Endit yang berasal dari Garut. Tujuannya untuk 1) memperkenalkan kepada anak cerita dari Nusantara; 2) dapat terjadi alih pengetahuan tentang pembentukan karakter yang baik bagi anak; 3) meningkatkan pemahaman anak terhadap gambar yang disampaikan sebagai teks. Metode yang dipergunakan dalam pembacaan narasi visual dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan bahasa rupa yaitu objek yang dipentingkan dibuat besar, banyak kejadian divisualisasikan dengan aneka tampak, ruang waktu datar, penggambaran beberapa subject matter menggunakan teknik sinar x. Hasil dari pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini ini adalah cerita yang disampaikan memiliki muatan moral agar hidup itu berbagi dengan sesame, saling tolong menolong, cerita keserakahan dan ketamakan sang tokoh utama disampaikan melalui warna yang kontroversial agar tetap dapat meredam kemarahan apresiator.

**Kata kunci:** Garut; Media pembelajaran; Narasi visual; Nyi Endit; Wastra bercerita.

## PENDAHULUAN (BOLD 12 PT)

Pada masa golden age perkembangan anak, orangtua berusaha menstimulasinya dengan berbagai pengetahuan umum. Bagaimana mengenalkan anak pada ragam dunia yang tanpa batas? Proses yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan, menstimuli proses kreasi, salah satunya dengan menggunakan buku cerita bergambar (Prasetyo, 2014). Berdasarkan penelitian dari Tabrani, cerita bergambar jelas lebih bermakna daripada kata-kata. Melalui gambar tersebut, anak belajar menafsirkan cerita dan memahaminya. Anak-anak juga bisa belajar mengenal hal-hal yang selama ini belum pernah dilihatnya di dunia nyata (Tabrani, 2014). Inilah salah satu alasan mengapa buku cerita bergambar sangat penting dikenalkan pada anak sedini mungkin. Langkah awal yang menyenangkan, untuk mengenalkan dunia buku pada anak, menumbuhkan minat baca, mengasah rasa ingin tahu anak, dan membantu anak mengekspresikan diri. Lingkungan yang baik mampu membentuk karakter anak (Hautala & Ibert, 2018).

Bagaimana anak dapat membaca dengan cara yang menyenangkan? Membaca melalui gambar, gambar dapat dianggap sebuah teks visual yang disampaikan kepada anak, yang diibaratkan sebuah kisah yang disampaikan kepada anak yaitu cerita anak yang merupakan sebuah media yang mempertimbangkan tumbuh kembang anak, dan juga transfer ilmu pengetahuan yang hendak disampaikan, hingga muatan moral yang disampaikan (Fajar & Izzah, 2015; Tehupeior, Suwatra, & Tirtayani, 2014). Gambar yang divisualisasikan juga tidak lepas dari unsur memenuhi etika dan adab sopan santun, aspek emosi, perasaan, pikiran, saraf sensorik maupun pengalaman moral anak yang diekspresikan dalam gambar, sebagai contoh ketika menggambarkan kesaktian seorang tokoh dalam mengalahkan musuhnya tentu tidak harus dengan *action* saling menghempaskan secara fisik, tetapi dapat menggunakan simbol-simbol yang mendidik. Narasi visual yang disampaikan kepada anak juga memiliki unsur-unsur dalam membangun sebuah runutan kejadian melalui tahapan peristiwa kejadian, tokoh yang dipentingkan, karakter tokoh, latar belakang kejadian, serta pesan moral yang disampaikan.



Segala hal yang baik diserap kedalam memori anak, diharapkan kedepannya menghasilkan generasi yang unggul (Bhinnety, 2015; Elita, 2004).

Gambar bercerita banyak beredar di toko buku, internet, kebanyakan dibuat diatas kertas dan diproduksi menjadi sebuah buku. Buku tersebut diapresiasi oleh anak-anak usia dini, atau buku tersebut menjadi bagian dari proses pembelajaran di kelas dan dibacakan oleh guru kemudian anak-anak diajarkan interaktif dalam membahas karakter dan tokoh dari cerita tersebut. Nah, kalau media kertas digantikan dengan wastra apakah masih dapat dikatakan sebagai media pembelajaran di kelas?

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimanakah visualisasi kisah cerita rakyat yang diangkat menjadi batik bercerita diatas wastra? Apakah dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas? Studi ini membahas, pemanfaatan cerita rakyat kemudian dibuat di atas kain dan dijadikan pengembangan media pembelajaran untuk anak-anak usia dini. Pengembangan media pembelajaran bagi anak-anak usia dini melalui narasi visual yang disampaikan melalui batik bercerita yang memiliki muatan kisah-kisah dari Nusantara, belum banyak diimplementasikan dan dipergunakan di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini, padahal kisah Nusantara merupakan kearifan lokal di Indonesia. Kisah-kisah dari Nusantara yang dapat digali tersebut dapat memiliki muatan membentuk karakter generasi muda dan dibuat diatas wastra berukuran 210 x 110 cm.

Tujuan studi ini untuk 1) Memperkenalkan kepada anak cerita dari Nusantara; 2) Dapat terjadi alih pengetahuan tentang pembentukan karakter yang baik bagi anak; 3) Meningkatkan pemahaman anak terhadap gambar yang disampaikan sebagai teks.

## STUDI LITERATURE

Proses pembelajaran yang dilakukan pendidik PAUD masih dominan merupakan kegiatan mengajar yang berpusat pada guru. Anak didik nampaknya aktif tetapi sesungguhnya anak didik mengerjakan tugas yang telah dicontohkan oleh guru. Tugas yang dikerjakan anak masih bersifat parsial. Hal ini belum memenuhi prinsip pembelajaran di PAUD yaitu pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan dan terintegrasi. Akibatnya pengembangan karakter menjadi belum optimal. Model pembelajaran Holistik Integratif merupakan salah satu solusi permasalahan tersebut. Pembelajaran holistik integratif merupakan model pembelajaran yang mengaplikasikan prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini, melalui kegiatan bermain yang sekaligus merupakan proses belajar bagi anak didik (Fitroh, 2015; Lase, 2019; Suarta, Dwi, & Rahayu, 2018). Proses pembelajarannya menekankan pada aktifitas pembelajaran berpusat pada anak. Stimulasi tumbuh kembang anak dilakukan secara simultan dan berkesinambungan. Stimulasi mencakup enam aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Peow, 2015). Pengembangan aspek perkembangan anak akan dapat optimal bila proses pendidikannya memberikan kesempatan pada anak untuk mengalami secara langsung dalam proses pembelajaran.

Kegiatan anak dengan cara bermain dengan menggunakan alat permainan akan dapat mengembangkan karakter anak. Model pembelajaran melalui permainan yang melibatkan unsur visual, kinetik, audio, serta membentuk karakter merupakan proses pembelajaran yang *holistik integratif*. Model pembelajaran ini dapat menjadi dasar yang menstimulasi tumbuh kembang anak sebagai dasar perkembangan kecerdasan dan pendidikan anak selanjutnya (Suarta et al., 2018).

Penelitian terkait yang sejenis adalah penelitian yang dilakukan oleh Tehupeior yang meneliti tentang peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini di Singaraja, melalui metode bercerita. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi di lapangan, yang

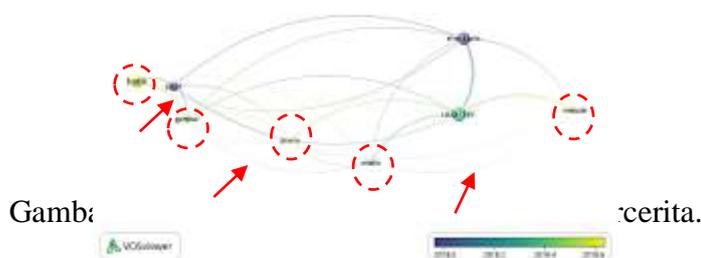


kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan metode analisis statistik kuantitatif. Hasilnya terdapat peningkatan persentase kemampuan berbahasa anak sebesar 86,68% (Tehupeiory et al., 2014). Penelitian ini seolah memperkuat penelitian yang dilakukan oleh (Tabrani, 2014) bahwa gambar lebih memiliki makna daripada tulisan.

Fitroh juga meneliti tentang pengaruh dongeng dalam pengembangan karakter pada anak usia dini. Dongeng yang dimaksud dapat berupa cerita khayalan, ataupun cerita yang diangkat dari cerita-cerita yang sudah berkembang di masyarakat. Sampel yang diambil adalah kelompok anak usia dini di Desa Murukan Mojoagung Kabupaten Jombang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan teknik pengambilan data observasi dan wawancara. Hasilnya adalah dongeng sangat efektif diimplementasikan sebagai media pembelajaran anak usia dini, sehingga dapat menjadi contoh yang baik untuk menumbuhkan karakter dari anak (Fitroh, 2015).

Metode Storytelling berbasis cerita rakyat, dipergunakan dalam penelitian (Haerudin & Cahyati, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini. Sampel penelitian ini adalah anak usia dini dari TK Bani Utsman Darma. Penelitian deskriptif kualitatif ini pengambilan datanya dilakukan secara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasilnya penelitian ini dapat mengembangkan karakter anak usia dini, yang dilatari oleh ketrampilan guru dalam membawakan cerita rakyat yang sudah dimodifikasi dengan menarik, mudah dipahami oleh bahasa anak, kalimat yang pendek, komunikatif, dan dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang menarik. Nilai karakter dari cerita rakyat yang disampaikan kepada anak adalah rasa tanggung jawab, berani, kerja keras, dan tolong menolong (Haerudin & Cahyati, 2018).

Paparan diatas tampaknya juga melengkapi pendataan artikel yang dilakukan oleh penulis, yaitu artikel ilmiah lainnya yang juga membahas tentang media pembelajaran mengenai kisah-kisah yang bercerita untuk anak usia dini. Pendataan ini menggunakan metode bibliometric, yang tujuannya untuk melihat persebaran jumlah publikasi di google scholar dan sitasi dari berbagai referensi. Hasilnya ditemukan sebanyak 450 artikel ilmiah yang dimuat di berbagai media jurnal ataupun buku terbitan tahun 2016-2021. Setelah direduksi data hanya yang berasal dari jurnal ilmiah saja maka terkumpul 200 artikel ilmiah yang berasal dari jurnal terindex yang diterbitkan di Indonesia. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak yaitu *Publish or Perish* (PoP) untuk mencari bibliografi sebagai basis data awal yang didapatkan dari *Google Scholar* untuk memetakan studi awal, sekaligus untuk mencari analisis gap dalam studi ini tentang peluang untuk pembahasan lebih lanjut mengenai cerita rakyat yang dibuat diatas wastra dan digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Hasilnya pada gambar 1 adalah



Gambar 1 garis penghubung yang menunjukkan antara batik-gambar-media-metode, menjelaskan bahwa batik sebagai gambar yang bercerita dipergunakan sebagai media pembelajaran, merupakan metode yang masih langka diteliti. Analisis gap ini menunjukkan



bahwa penelitian batik sebagai media gambar yang bercerita untuk anak usia dini merupakan peluang besar dan menjadi penting untuk diteliti.

### A. Pembacaan Narasi Visual: Batik Bercerita

Sampel batik bercerita yang di usung dalam penelitian ini adalah cerita awal muasalnya terjadinya sebuah danau di Garut, yaitu Situ Bagendit. Visual yang dibuat untuk media pembelajaran ini adalah cerita dari Garut, Propinsi Jawa Barat. Dipilih cerita Situ Bagendit ini karena memiliki muatan moral yang disampaikan dalam cerita ini yaitu menjadi manusia harus saling kasih, peduli, tidak serakah, tidak boleh sombong, percaya akan kekuasaan Allah. Pembacaan narasi visual dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan bahasa rupa yaitu objek yang dipentingkan dibuat besar, banyak kejadian divisualisasikan dengan aneka tampak, ruang waktu datar, penggambaran beberapa *subject matter* menggunakan teknik sinar x.

Gambar 2. Kain Batik Bercerita Situ Bagendit. 2019. 210 x 110 cm.  
Sumber: Ariesa Pandanwangi



Batik bercerita diatas menceritakan awal mula terjadinya danau Situ Bagendit, sebuah kisah rakyat dari Garut di propinsi Jawa Barat (Ross, 2019). Cerita yang disampaikan melalui narasi visual ini, terdiri atas empat sekuen.

Sekuen pertama menceritakan Garut memiliki pemandangan yang indah, dikelilingi oleh gunung-gunung, hawanya yang cukup adem membuat banyak penduduk tinggal disini. Sekuen kedua menceritakan di sebuah kampung tinggal seorang perempuan kaya raya bernama Nyi Endit, untuk memelihara sawah dan seluruh kekayaannya, ia memperkerjakan penduduk sekitar dengan upah yang sangat minim. Ia dikenal dengan Nyi Endit yang sombong dan pelit, sehingga ia didatangi oleh seseorang yang kemudian menancapkan sebatang bambu didepan Nyi Endit, ternyata bambu itu tidak bisa di cabut dari tanah. Sekuen ketiga kakek mencabut batang bambu dengan mudah dan bekas lubang di tanah memancarkan air dengan deras, dan menenggelamkan Nyi Endit. Sekuen keempat menceritakan Situ Bagendit kini merupakan danau yang indah dan banyak terdapat ikan di dalamnya, konon pantulan warna-warni dari permukaan kolam dipercaya sebagai pantulan dari perhiasan yang tenggelam ketika air bah datang. Keempat sekuen tersebut memiliki makna yang disampaikan seperti yang terdapat dalam tabel 1, di bawah ini:

Tabel 1. Pembacaan narasi visual

Sekuen	Narasi Visual	Makna yang disampaikan
--------	---------------	------------------------



1	Garut memiliki pemandangan yang indah, disampaikan melalui langit warna yang cerah yaitu merah yang menggelora dan gunung yang membiru.	Tuhan menganugerahkan alam yang indah untuk dinikmati oleh semua manusia, dikelola dengan baik agar mendatangkan manfaat untuk sesame.
2	Perempuan kaya raya bernama Nyi Endit yang memiliki karakter sombong, serakah, dan tidak disukai penduduk karena tidak mau berbagi. Hatinya diuji oleh seorang kakek untuk berbagi. Divisualisasikan melalui figur perempuan yang berkacak pinggang, mengenakan kebaya.	Jadilah orang yang ramah; hidup itu berbagi; jangan pelit; saling peduli.
3	Kesaktian seorang kakek menyebabkan air memancar deras keluar dari tanah. Divisualisasikan dengan semburan air yang memancar dari dalam tanah. Warna coklat mewakili air yang sudah bercampur dengan tanah.	Hidup itu bergotong royong; sama-sama memecahkan masalah, agar kejadian buruk tidak terjadi.
4	Danau Situ Bagendit yang indah, dengan ikan yang banyak dibudidayakan oleh penduduk setempat. Visualisasi ikan digambarkan dengan sinar x, tembus pandang.	Situ Bagendit kini menjadi salah satu tujuan destinasi wisata di propinsi Jawa barat.

Tabel 1 diatas menjelaskan setiap sekuen dari paparan gambar 1. Pembacaan narasi visual ini dapat disampaikan oleh Anak Usia Dini didepan kelas dengan dipandu oleh guru. Narasi visual yang disampaikan adalah cerita tentang kejahatan seorang perempuan yang memiliki sifat sombong, serakah, dan tidak mau berbagi, tetapi cerita karakter ini tidak dimunculkan dengan warna yang suram, tetapi memiliki warna yang kontroversial dengan karakter yang diusung oleh tokoh cerita. Warna yang disampaikan adalah warna-warna yang menarik penglihatan untuk anak usia dini yaitu didominasi oleh warna-warna primer seperti warna merah untuk langit, permukaan air danau, warna biru untuk gunung, warna kuning sebagai warna pendukung dari keseluruhan warna dalam batik bercerita ini, dan warna hijau untuk tumbuhan dan alam sekitarnya. Visualisasi warna warna yang cerah ini ditujukan agar anak tidak terkesan takut dan membuat anak tertarik baik terhadap narasi cerita yang disampaikan ataupun secara visualnya. Dibutuhkan kreativitas dari berbagai pihak agar terjadi pembelajaran yang *holistic integrative* bagi anak usia dini, perpaduan antara seni dan kemampuan pendidik menjadi pemantik keberhasilan dalam pembelajaran (Barabasch, 2020; Heilman & Acosta, 2013; Kabanda, 2016; Southern, 2019).



## PENUTUP

Hasil dari pembuatan media pembelajaran untuk anak usia dini ini adalah cerita yang disampaikan memiliki muatan moral agar hidup itu berbagi dengan sesama, saling tolong menolong, cerita keserakahan dan ketamakan sang tokoh utama disampaikan melalui warna yang kontroversial dengan karakter tidak baik yang diusung oleh tokoh cerita yaitu warna cerah seperti merah, biru, dan kuning.

## REFERENSI

- Barabasch, A. (2020). Creativity and arts-based learning. *Journal of Adult and Continuing Education*, 26(1), 3–5. <https://doi.org/10.1177/1477971420921808>
- Bhinnety, M. (2015). Struktur Dan Proses Memori. In *Struktur Dan Proses Memori* (Vol. 16). <https://doi.org/10.22146/psi.7375>
- Elita, R. F. M. (2004). Memahami Proses Memori. *MediaTor*, 5, 147–160.
- Fajar, Y. W., & Izzah, L. (2015). Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode menggambar di desa karangasem kabupaten lamongan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(1), 4–5.
- Fitroh, S. F. (2015). Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini. *Universitas Trunojoyo Madura*, 2, 76–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v2i2.2606>
- Haerudin, D. A., & Cahyati, N. (2018). Penerapan Metode Storytelling Berbasis Cerita Rakyat Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Anak. *Pelita PAUD*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v3i1.420>
- Hautala, J., & Ibert, O. (2018). Creativity in arts and sciences: Collective processes from a spatial perspective. *Environment and Planning A*, 50(8), 1688–1696. <https://doi.org/10.1177/0308518X18786967>
- Heilman, K. M., & Acosta, L. M. (2013). Visual artistic creativity and the brain. In *Progress in Brain Research* (1st ed., Vol. 204). Copyright © 2013 Elsevier B.V. All rights reserved. <https://doi.org/10.1016/B978-0-444-63287-6.00002-6>
- Kabanda, P. (2016). *Work as Art: Links Between Creative Work and Human Development*. Retrieved from [http://hdr.undp.org/sites/default/files/kabanda\\_hdr\\_2015\\_final.pdf](http://hdr.undp.org/sites/default/files/kabanda_hdr_2015_final.pdf)
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Peow, S. H. (2015). Malaysian Chinese stories of hard work: Folklore and Chinese work values. *International Journal of Asia-Pacific Studies*, 11(2), 1–16. Retrieved from [https://ijaps.usm.my/?page\\_id=2734](https://ijaps.usm.my/?page_id=2734)
- Prasetyo, Y. A. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Journal of Visual Art*, 3(1), 5–8. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti/article/view/2449>
- Ross, W. (2019). Situ Begendit. In *Cerita Rakyat 34 Propinsi* (1st ed., pp. 116–118). Jakarta.
- Southern, A. (2019). The power of creative learning through the arts: Economic imperative or social good? *Power and Education*, 11(2), 175–190. <https://doi.org/10.1177/1757743819845059>
- Suarta, N., Dwi, D., & Rahayu, I. (2018). Model Pembelajaran Holistik Integratif di PAUD Untuk Mengembangkan Potensi Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1), 31. <https://doi.org/10.29303/jipp.Vol3.Iss1.44>
- Tabrani, P. (2014). *Proses Kreasi-Gambar Anak-Proses Belajar* (1st ed.). Jakarta: Erlangga.



Tehupeiory, M., Suwatra, I. I. W., & Tirtayani, L. A. (2014). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B Semester II. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/4318>

### Riwayat Hidup Penulis dan Foto

#### **Ariesa Pandanwangi**



menempuh pendidikan S1 di Pendidikan Seni Rupa UPI, S2 di Magister Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB dan menyelesaikan studi lanjut program doktoral di Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Saat ini sebagai Dosen tetap di Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Mengajar mata kuliah menggambar; lukis wastra, metodologi penelitian dan seminar; sejarah seni rupa, desain dan arsitektur; dan kreatif visual. Aktif sebagai peneliti, narasumber, pemakalah di forum ilmiah, menulis di jurnal, pengabdian masyarakat ke berbagai pelosok nusantara dan memenuhi undangan ke luar negeri sebagai trainer batik. Minatnya terhadap sejarah kerap menjadi bagian dari tujuan perjalanannya ke berbagai pelosok nusantara ataupun berbagai negara Kegiatan lainnya sebagai founder komunitas 22 ibu sebuah komunitas yang mensinergikan energi kreatif perempuan Indonesia dan juga membangun sebuah platform digital bersama rekan-rekannya lintas negara.



Seminar Nasional PAUD Holistik Intergratif  
Magister Pendidikan Nonformal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo  
<https://penerbitpascasarjana.pps.ung.ac.id/>  
Gorontalo, Selasa, 28 September 2021