

# Memperkenalkan Sejarah melalui Pendekatan Komunikasi Visual: Studi Kasus Cerita Ken Arok dan Ken Dedes

*Introducing History through a Visual Communication Approach: Case Study of Ken Arok and Ken Dedes Story*

Desi Dwi Prianti \*

Mona Fauziah Amilia

Sri Handayani

Department of Communication Studies, Universitas Brawijaya, Malang, East Java, Indonesia

email: [desidwip@ub.ac.id](mailto:desidwip@ub.ac.id)

## Kata Kunci

narasi sejarah  
pengabdian masyarakat  
komunikasi visual  
metode partisipatif

## Keywords:

historical narrative  
community service program  
visual communication  
participative method

## Abstrak

Perkembangan teknologi komunikasi sering kali tidak selaras dengan upaya membangun kecintaan anak pada sejarah bangsa. Sejarah yang cenderung memuat narasi derita masa lalu atau terjebak dalam polemik versi kebenaran membuatnya kurang inspiratif dan jauh dari kesan menyenangkan. Akibatnya, sejarah mulai ditinggalkan, terutama oleh anak-anak, di tengah arus deras budaya populer. Fenomena ini memunculkan tantangan baru: bagaimana sejarah dapat dikemas dengan menarik agar kembali relevan dan disukai oleh generasi muda. Melalui pendekatan komunikasi visual, kegiatan pengabdian masyarakat ini menyajikan narasi sejarah yang ramah anak dan melibatkan mereka secara partisipatif. Cerita Ken Arok dan Ken Dedes, yang berakar pada sejarah Kerajaan Singosari di Malang, dipilih sebagai materi pembelajaran karena relevansinya sebagai sejarah lokal penting. Kegiatan ini melibatkan siswa TK Dharma Putra Malang sebagai peserta. Kegiatan ini memanfaatkan produk desain audio-visual, kegiatan storytelling berdasarkan buku cerita bergambar, penggunaan lembar aktivitas sebagai alat pembelajaran sejarah bagi murid-murid TK serta pendampingan oleh Tim Pengabdian Masyarakat dan para guru di sekolah tersebut. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan mengenalkan sejarah kepada anak-anak, tetapi juga menanamkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya bangsa. Hasilnya menunjukkan bahwa pengemasan sejarah melalui media kreatif dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak-anak dalam mempelajari sejarah. Kegiatan ini diharapkan menjadi inspirasi bagi model pembelajaran sejarah yang lebih efektif dan menyenangkan di era digital..

## Abstract

*The development of communication technology has often not aligned with efforts to foster children's interest in history. History, which often focuses on narratives of past suffering or becomes entangled in debates over truth, tends to be perceived as uninspiring and unappealing. As a result, history is increasingly overlooked, particularly by children, amid the dominance of pop culture. Through a visual communication approach, this community service program developed child-friendly historical narratives and actively involved children as participants. The story of Ken Arok and Ken Dedes, rooted in the history of the Singosari Kingdom in Malang, was chosen as the learning material due to its significance as an important part of local history. The program engaged students of TK Dharma Putra Malang as the participants. This program uses audio-visual design products, storytelling activities based on story books, using activity books as tools of historical learning for kindergarten students, while the students are accompanied by the facilitators who consist of the members of the Community Service team and also the teachers of the school. This approach not only aimed to introduce history to children but also sought to cultivate their interest and pride in the legacy of local culture. The community service initiative demonstrates that introducing history through creative media can enhance children's enthusiasm and participation in learning history. This program is intended to inspire enjoyable and effective ways of teaching history in the digital age.*

Received: January 2025  
Accepted: April 2025  
Published: June 2025



© 2025 Desi Dwi Prianti, Mona Fauziah Amilia, Sri Handayani. Published by **Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya**. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i6.9314>

**How to cite:** Prianti, D. D., Amilia, M. F., Handayani, S. (2025). Memperkenalkan Sejarah melalui Pendekatan Komunikasi Visual: Studi Kasus Cerita Ken Arok dan Ken Dedes. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, **10**(6), 1533-1542. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i6.9314>

## PENDAHULUAN

Sejarah dan budaya memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk identitas suatu bangsa. Secara umum, museum dipandang sebagai situs sosial dan budaya yang digunakan untuk melestarikan benda-benda bersejarah dan difungsikan sebagai pendidikan publik. Dalam hal pendidikan publik, praktik museum dimaksudkan untuk membangun identitas bangsa. Dalam koleksi museum pengunjung tidak hanya mempelajari sejarah bangsa tetapi juga dapat membangun kesadaran pengunjung mengenai karakter bangsa. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat ini yang diketuai oleh Prianti, *et al.* (2022) diketahui bahwa secara umum, narasi-narasi yang dibangun di dalam museum di Indonesia sangat berbeda dengan museum yang ada di Eropa, yang mencoba menunjukkan pencapaian mereka di mana digambarkan perjalanan mereka ke nusantara seperti perjalanan arkeolog yang di situ mereka menemukan pendudukannya – mereka katakan sebagai ‘tidak beradab’, barbar, terbelakang, dan sebagainya. Karena itu, mereka memiliki strategi memberikan pendidikan, memperbaiki kehidupan masyarakat nusantara.

Sedangkan museum Indonesia memiliki cara instalasi dalam membangun narasi terkait alur pengisahan sejarah bangsa Indonesia secara umum menggunakan reproduksi gambar baik berupa lukisan, poster, maupun tulisan yang ada di buku direproduksi dengan ukuran lebih besar serta patung untuk mengenang salah satu tokoh. Dengan demikian, praktik museum di Indonesia masih berhenti pada tataran masa lalu, padahal museum berpotensi untuk merekonstruksi realitas kolektif tentang siapa kita, dari mana kita berasal, dan bagaimana kita di masa depan. Seharusnya museum dapat menjadi ruang yang memungkinkan bagi kita untuk menyajikan pengetahuan atau nilai-nilai nusantara yang menjadi bagian dalam proses dekolonialisasi yang harus kita lakukan untuk membangun identitas bangsa. Hal ini diperkuat dengan pendapat Lu, F. (2017, h. 445) yang menyarankan kepada para pengelola museum dan para profesional untuk memikirkan kembali mengenai makna potensial dari berbagai artefak yang ada melalui penggunaan teknik desain storytelling yang beragam. Sehingga, hal tersebut dapat menyampaikan makna yang terkandung di dalamnya dengan baik dan menarik perhatian pengunjung museum.

Urgensi dari program pengabdian masyarakat ini adalah kurangnya pengetahuan anak-anak mengenai cerita tokoh pahlawan nusantara, sehingga perlu adanya pengenalan dan pembelajaran sejarah bagi anak-anak. Berdasarkan pengamatan awal ditemukan bahwa anak-anak di Indonesia di masa kini memiliki pengetahuan terbatas tentang sejarah dan tokoh sejarah atau pahlawan nasional maupun lokal. Sebaliknya, mereka lebih akrab dengan superhero yang dikenal melalui film-film kontemporer seperti spiderman, batman, ultraman. Kurangnya kesadaran sejarah ini menggarisbawahi perlunya inisiatif yang menghubungkan kembali generasi muda dengan warisan budaya mereka. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan narasi sejarah lokal, khususnya kisah Ken Arok dan Ken Dedes, melalui pendekatan komunikasi visual. Dengan memanfaatkan teknik penceritaan visual yang menarik dan interaktif, program ini berupaya untuk menghidupkan kembali minat terhadap sejarah lokal, menumbuhkan apresiasi yang lebih dalam terhadap warisan nasional, dan berkontribusi pada upaya dekolonialisasi pengetahuan yang lebih luas di Indonesia. Sebagai bahan tambahan, hasil observasi yang dilakukan Prianti, *et al.* (2022) ke beberapa museum menunjukkan bahwa pengunjung lebih banyak didominasi oleh murid-murid Taman Kanak-Kanak (TK). Hal ini menandakan bahwa museum masih sering digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam mengenalkan histori dan budaya kepada anak-anak.

Akan tetapi, hal tersebut masih kalah dengan gempuran media massa yang banyak menampilkan tokoh-tokoh fiksi populer. Apalagi, di era digital seperti saat ini akses ke media massa sangatlah mudah. Perkembangan teknologi komunikasi tersebut sering kali tidak selaras dengan upaya membangun kecintaan anak pada sejarah bangsa. Sehingga perhatian anak-anak dalam mempelajari sejarah dan budaya Indonesia semakin teralihkan. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat anak usia dini terhadap sejarah lokal dan nasional. Boström (dalam Walan, S., 2017, h. 2) berpendapat bahwa para guru sebaiknya menggunakan berbagai narasi sebagai alat dalam menciptakan makna demi mendorong pembelajaran bagi para murid. Narasi-narasi yang menarik sangat diperlukan dalam memberikan pembelajaran bagi

anak-anak. Sehingga, anak-anak dapat lebih mudah menangkap makna dan isi cerita yang ada. Namun, narasi-narasi yang menarik secara visual ini belum terealisasi dalam proses pengenalan dan pembelajaran sejarah terhadap anak-anak. Oleh karena itu, perlu adanya kolaborasi antara pihak TK dengan peneliti di perguruan tinggi agar terjadi sharing knowledge di antaranya tentang desain komunikasi visual interaktif yang menarik minat anak usia dini terkait sejarah lokal. Peneliti akan berkolaborasi dengan mitra Taman Kanak-Kanak, yaitu TK Dharma Putra yang terletak di Jalan Nusakambangan No 26A Kota Malang. TK Dharma Putra sendiri mempunyai 4 guru dan terdiri dari Kelompok A dan B yang totalnya sejumlah 36 siswa. TK Dharma Putra dipilih sebagai tempat kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah karena kurikulum TK tersebut lebih berfokus kepada persiapan anak menuju Sekolah Dasar (SD). Anak-anak lebih banyak diajarkan membaca, berhitung, bahkan Bahasa Jawa. Sayangnya, pengenalan mengenai sejarah nusantara masih kurang diajarkan.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim peneliti dari Universitas Brawijaya berupaya untuk berpartisipasi aktif dalam meningkatkan kesadaran dan minat anak-anak usia dini terhadap sejarah lokal melalui cerita Ken Arok dan Ken Dedes, mengubah persepsi negatif terhadap museum serta memberikan pengalaman belajar sejarah yang menarik dan interaktif melalui desain komunikasi visual dan storytelling visual. Sehingga, minat anak-anak dalam mengenal budaya dan sejarah melalui cerita-cerita kepahlawanan lokal dapat semakin bertambah..

## METODE

Program pengabdian masyarakat dengan mitra TK Dharma Putra, berlokasi di Jl. Nusakambangan 26A, Kota Malang, dirancang sebagai bentuk hilirisasi riset sosial terkait narasi museum. Program ini menjadi prototipe dari proses rekayasa sosial yang sering kali menjadi tantangan dalam pengembangan luaran penelitian ilmu sosial. Dalam konteks ini, program pengabdian masyarakat bertujuan menyampaikan desain komunikasi visual interaktif yang mampu menarik minat anak usia dini terhadap sejarah bangsa. Pendekatan ini dirancang secara bertahap untuk memberikan solusi dan menghasilkan luaran yang relevan. Fokus utama kegiatan adalah mengartikulasikan nilai-nilai sejarah melalui pesan komunikasi visual yang interaktif. Sasaran utama kegiatan ini adalah siswa TK, dengan pertimbangan pentingnya mengenalkan sejarah bangsa sejak usia dini sebagai bagian dari pembentukan karakter dan identitas nasional.

Program pengabdian masyarakat ini memiliki beberapa tahapan, yakni:

1. Persiapan, yakni melakukan koordinasi dengan yayasan pendidikan TK untuk penjadwalan kunjungan dan mempersiapkan alat bantu visual untuk storytelling dan kegiatan interaktif;
2. Perancangan media pengenalan dan pembelajaran sejarah melalui pendekatan komunikasi visual;
3. Proses transformasi buku cerita bergambar menjadi desain audio-visual serta pengembangan lembar aktivitas anak sebagai sarana bermain sambil belajar;
4. Pelaksanaan, yang terdiri dari sesi storytelling, penayangan video animasi "Ken Arok dan Ken Dedes" serta kegiatan interaktif yang melibatkan anak-anak dalam cerita menggunakan lembar aktivitas;
5. Evaluasi dan feedback, yakni mengumpulkan feedback dari anak-anak TK dan evaluasi pelaksanaan kegiatan;
6. Pengembangan Berkelanjutan, yang terdiri dari penyusunan rencana materi cerita sejarah untuk kegiatan berkelanjutan, serta membangun kerjasama berkelanjutan antara pihak TK dan museum demi peningkatan program pendidikan sejarah.

Proses keterlibatan para siswa TK dilakukan secara partisipatoris menggunakan model wawancara projektf. Dalam pelaksanaan kegiatan, siswa terlebih dahulu diajak berkomunikasi oleh anggota Tim Pengabdian Masyarakat, lalu diajak untuk menonton video Ken Arok dan Ken Dedes. Setelah menonton video tersebut para murid TK dilibatkan dalam wawancara projektf dengan menggunakan media buku cerita bergambar dan diberi kesempatan untuk menceritakan kembali narasi yang ditampilkan dalam video animasi tersebut. Kegiatan diakhiri dengan aktivitas berbasis lembar kerja yang berisi permainan seperti puzzle, melengkapi cerita dengan stiker, dan berbagai kegiatan kreatif lainnya.

Dalam implementasinya, program pengabdian masyarakat ini berkolaborasi dengan mitra Taman Kanak-Kanak, yaitu TK Dharma Putra yang terletak di Jalan Nusakambangan No 26A Kota Malang. TK Dharma Putra sendiri memiliki 4 orang guru. Sedangkan siswa TK berjumlah total 36 anak, yang terdiri dari Kelompok A dan B. Pada saat pelaksanaan program siswa-siswi TK dibagi menjadi 7 kelompok. Setiap kelompok didampingi oleh satu fasilitator dari tim pengabdian masyarakat dan satu guru pendamping dari TK Dharma Putra. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sekaligus mendukung pencapaian tujuan pengenalan sejarah bangsa kepada siswa TK.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Animasi sebagai Media Storytelling Sejarah Ramah Anak*

Hasil yang dicapai dari penelitian ini adalah video animasi "Ken Arok dan Ken Dedes: Pahlawan Bersama", yang dirancang khusus untuk memperkenalkan tokoh sejarah kepada anak-anak TK. Merujuk pada pengabdian masyarakat tahun sebelumnya, cerita animasi ini bertujuan untuk mengenalkan Ken Arok dan Ken Dedes sebagai pahlawan nusantara yang dapat dipahami dengan mudah oleh siswa TK. Narasi ini berfokus pada penyederhanaan peristiwa-peristiwa penting dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak-anak mudah memahami nilai-nilai seperti keberanian, kepemimpinan, dan kesetaraan gender. Desain karakter Ken Arok dan Ken Dedes diadaptasi agar lebih ramah anak, menggunakan warna cerah serta bentuk visual yang sederhana dan menarik. Fokus utama dari animasi ini adalah untuk memvisualisasikan ekspresi wajah, gesture, dan stimulus audio, sehingga dapat menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka terhubung dengan karakter-karakter tersebut. Pembelajaran melalui video animasi seperti ini dipilih karena memiliki efek yang positif bagi anak-anak.

Snow, *et al.* (dalam Takacs, *et al.*, 2016, h. 2) menyebutkan bahwa studi-studi terbaru menunjukkan gambar bergerak yang berasal dari buku cerita dapat meningkatkan pengenalan mengenai isi dari buku cerita tersebut dan dapat menjadi rangsangan terhadap perkembangan kemampuan anak usia dini, seperti perkembangan bahasa dan literasi.

Menurut Hu, J., *et al.* (2021, h. 2) metode storytelling berfokus kepada penjelasan mengenai konsep yang menggunakan berbagai perumpamaan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini dinilai dapat meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap objek cerita. Palombini, A. (2017, h. 134) menambahkan, pendekatan naratif merupakan cara yang ampuh dalam upaya penyebaran sejarah maupun budaya, karena dapat meningkatkan potensi pembelajaran melalui dampak emosional, dan relevansinya yang cenderung semakin tinggi.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan perkenalan dan percakapan interaktif dari anggota tim peneliti, yang terdiri dari penjelasan dan pertanyaan mengenai karakter pahlawan. Namun, sebagian besar anak-anak tidak mengenal karakter tokoh pahlawan nusantara. Mereka lebih familiar dengan karakter pahlawan fiksi yang berasal dari luar negeri, seperti Superman atau Spiderman. Bahkan, beberapa diantara mereka menjawab bahwa presiden RI ke-8, Prabowo Subianto dan presiden RI ke-7 Joko Widodo sebagai tokoh pahlawan yang mereka ketahui. Dari percakapan tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak murid-murid TK Dharma Putra Malang yang kurang mengenal tokoh pahlawan lokal. Bahkan mungkin fenomena seperti ini terjadi di berbagai sekolah lainnya. Maknanya, generasi muda zaman sekarang kurang mengenal sejarah dan budaya lokal. Mereka cenderung lebih akrab dengan tokoh pahlawan mancanegara.

Hal ini dapat terjadi karena beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah gempuran media yang banyak menampilkan tokoh-tokoh pahlawan super yang berasal dari Barat dan jarang yang mengangkat tokoh-tokoh pahlawan lokal. Selain itu, museum yang kurang menarik dan terkesan lawas juga menjadi salah satu penyebab anak-anak zaman sekarang kurang mengenal sejarah dan budayanya sendiri. Sehingga, minat dan ketertarikan anak-anak terhadap tokoh-tokoh dalam cerita rakyat lokal kurang terasah. Padahal, banyak sisi positif dari aktivitas mengenalkan cerita rakyat Indonesia kepada anak-anak.

Menurut Kisyanto, E. (2022, h. 166) terdapat beberapa manfaat bercerita (storytelling) untuk anak-anak, antara lain:

- a. Anak - anak dapat menjelajahi akar budaya mereka sendiri

- b. Anak - anak dapat mengalami dan memahami beragam budaya
- c. Memungkinkan anak berempati dengan orang/tempat/situasi yang tidak dikenal
- d. Menawarkan wawasan kepada anak berupa berbagai tradisi dan nilai
- e. Membantu anak - anak dalam memahami bagaimana nilai-nilai sosial bagi semua orang/semua budaya
- f. Menawarkan wawasan tentang pengalaman hidup universal
- g. Membantu anak - anak dalam mempertimbangkan ide - ide baru
- h. Mengungkapkan perbedaan dan kesamaan budaya di Indonesia, bahkan seluruh dunia

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Vygotsky (dalam Agbenyega, J. S., Tamakloe, D. E., & Klibthong, S. 2017, h. 113) yang menyebutkan bahwa kegiatan bercerita (storytelling), terutama mengenai cerita rakyat nusantara atau lokal kedaerahan dapat mengembangkan imajinasi anak-anak terhadap makna dari cerita tersebut dan menghubungkannya dengan situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata. Selama kegiatan bercerita tersebut, anak-anak akan mengimajinasikan karakter-karakter yang tidak dapat mereka lihat, membuat konsep mengenai apa yang mereka dengar dan berpikir mengenai apa yang belum pernah mereka alami. Kemudian tim pengabdian masyarakat akan melihat bagaimana respon mereka dan bertanya mengenai apa yang mereka pikirkan.



**Gambar 1.** Penayangan video animasi bertema kepahlawanan "Ken Arok dan Ken Dedes" sebagai bagian dari kegiatan pengabdian masyarakat.

#### *Buku Cerita Bergambar sebagai Sarana Pembelajaran Sejarah*

Salah satu luaran yang dihasilkan dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah buku cerita bergambar yang berisi kisah heroik Ken Arok dan Ken Dedes. Buku tersebut disusun oleh tim Pengabdian Masyarakat dan digunakan sebagai sarana edukasi sejarah bagi murid-murid TK Dharma Putra Malang. Tim Pengabdian Masyarakat menggunakan metode ini agar proses pengenalan dan pembelajaran sejarah dapat berjalan secara efektif. Sebab, menurut Altidor-Brooks, A., *et al.* (2019, h.1) kemampuan bercerita pada anak-anak usia dini biasanya berangkat dari data-data atau narasi-narasi yang diceritakan atau berdasarkan buku bergambar yang minim kata-kata. Pola ini lebih banyak terlihat bila dibandingkan dengan penyampaian narasi-narasi yang berdasarkan pengalaman, pengetahuan atau imajinasi murni mereka sendiri. Oleh karena itu, buku bergambar harus disusun semenarik mungkin, menggunakan warna-warna yang cerah, karakter yang lucu, dan tidak banyak tulisan agar anak-anak lebih tertarik dan lebih mudah dalam memahami pesan di dalamnya. Pike, M. M., *et al.* (2010, h. 245) menyebutkan bahwa gambar yang menarik dapat memudahkan anak-anak dalam memahami teks bacaan seakurat mungkin dan menggambarkan bagian-bagian teks yang penting untuk diintegrasikan serta dipahami.

Pendapat Pike tersebut sejalan dengan pendapat Adornetti, I., *et al.* (2022, h. 9) yang menyatakan bahwa narasi-narasi visual dapat membantu anak-anak dalam melihat secara langsung perasaan dan emosi setiap tokoh dalam suatu cerita, yang dapat berguna sebagai petunjuk dalam upaya membangun koherensi naratif. Artinya, melalui berbagai narasi visual

tersebut anak-anak dapat lebih mudah dalam memahami keseluruhan makna dan simbol yang terkandung di dalamnya. Komunikasi dalam bentuk narasi visual ini sangat membantu proses pembelajaran pada anak-anak.

Günay, M. (2021) menjelaskan komunikasi visual sebagai segala macam atau bentuk pertukaran informasi dan interaksi antar individu yang dilakukan melalui visual atau simbol-simbol yang kasat mata. Komunikasi visual ini ada yang hanya berupa gambar atau simbol, namun juga ada yang disertai dengan narasi-narasi tertentu. Narasi-narasi inilah yang kemudian disebut sebagai narasi visual. Rita Carter and Christopher Frith (dalam Josephson, S., Kelly, J. D., & Smith, K. (2020, h. 13) menyebutkan bahwa penggunaan gambar atau simbol secara visual lebih efektif dalam proses penyampaian pesan jika dibandingkan dengan penggunaan komunikasi secara oral. Hal ini karena pesan yang disampaikan akan diterima oleh otak kanan dan lebih mudah diingat atau dipahami.

Dalam program pengabdian masyarakat ini, pendekatan komunikasi visual digunakan pada saat ketua dan anggota tim pengabdian masyarakat menunjukkan dan membacakan narasi-dalam buku cerita bergambar yang telah disusun oleh tim ini sebelumnya. Buku cerita tersebut berisi kisah heroik Ken Arok dan Ken Dedes yang telah dikemas dengan ringkas dan menarik untuk dibaca oleh anak-anak. Anak-anak dapat memahami makna dan pesan dari kisah yang disampaikan melalui gambaran-gambaran visual yang menarik. Sehingga, proses penyampaian pesan dalam cerita pahlawan nasional tersebut dapat diterima dengan baik oleh anak-anak.



Gambar 2. Buku cerita bergambar yang mengandung cerita mengenai kisah heroik Ken Arok dan Ken Dedes.

#### ***Penggunaan Lembar Kerja dan Teknik Projective Interview***

Selain video animasi, lembar kerja disiapkan sebagai media pendukung yang bertujuan untuk memastikan bahwa anak-anak memahami narasi yang telah disajikan dalam animasi. Lembar kerja ini didesain menggunakan teknik projective interview-completion. Menurut Prianti, D.D., *et al.* (2022, h. 3) menyebutkan bahwa teknik ini memanfaatkan gambar, foto, peta, dan visual lainnya untuk membantu/memfasilitasi mereka ketika melakukan wawancara. Pemanfaatan visual dalam melakukan wawancara atau observasi dapat merangsang imajinasi informan atau partisipan, kemudian mengekspresikan pemikirannya dengan detail yang lebih kaya. Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, anak-anak diminta untuk melengkapi narasi cerita yang diberikan dengan menggunakan stiker yang sesuai. Lembar kerja telah disusun berdasarkan tingkat kognitif anak usia (4-5 tahun). Lembar kerja tersebut disusun dengan tujuan untuk memancing pemahaman anak terhadap alur cerita dan tokoh. Lembar kerja terdiri dari beberapa kuis, yaitu cerita rumpang, peta, hingga mencari kata.

Para murid terlihat antusias dan menikmati aktivitas tersebut. Sesekali mereka bertanya kepada anggota tim peneliti untuk memastikan apakah yang mereka kerjakan sudah benar. Pada saat penayangan video animasi "Ken Arok dan Ken Dedes", para murid juga nampak tertarik dengan video tersebut. Sesekali terdengar celotehan-celotehan kecil dari para siswa-siswi seperti "waahh..", "apa itu?", dan lain sebagainya. Hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran sejarah yang diusung oleh tim peneliti terbukti mampu meningkatkan ketertarikan para murid terhadap sejarah dan pahlawan lokal. Sehingga, metode ini dirasa cukup efektif dalam memperkenalkan sejarah kepada generasi muda.



Gambar 3. Buku aktivitas yang dibagikan kepada murid-murid TK Dharma Putra.



Gambar 4. Kegiatan murid-murid TK Dharma Putra ketika mengisi buku aktivitas yang diberikan oleh tim pengabdian masyarakat.

#### *Keterlibatan Fasilitator dalam Proses Pembelajaran Sejarah*

Proses pengenalan dan pembelajaran sejarah yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan para murid TK sebagai partisipan dan membagi mereka menjadi 7 (tujuh) kelompok. Masing-masing kelompok didampingi oleh seorang fasilitator yang merupakan bagian dari tim pengabdian masyarakat Ilmu Komunikasi FISIP UB dan guru dari pihak TK Dharma Putra. Hal ini dilakukan agar kegiatan berjalan lancar dan proses belajar menjadi lebih efektif. Altidor-Brooks, A., et al. (2019, h. 3) mengemukakan bahwa anak-anak yang berada dalam suatu kelompok dapat mengamati dan menjelaskan lebih banyak detail mengenai karakter tokoh utama, tema dan penyelesaian masalah dalam proses menceritakan kembali narasi yang diberikan dibanding anak-anak yang tidak menerima instruksi secara eksplisit. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peran pendamping seperti guru dan fasilitator sangat besar. Para fasilitator dapat mendampingi anak-anak dalam mengikuti kegiatan dari awal hingga selesai. Selain itu, para fasilitator dapat membantu anak-anak dalam mengerjakan buku aktivitas mereka atau jika mereka mengalami kendala dalam mengikuti jalannya

kegiatan Pengabdian Masyarakat tersebut. Sehingga, anak-anak dapat mengamati informasi yang diberikan secara detail dan dapat menceritakan kembali narasi yang diberikan dengan lebih baik.

Hal ini terbukti dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini yang menunjukkan bahwa anak yang aktif berkomunikasi dengan pendamping dapat menceritakan kembali kisah heroik Ken Arok dan Ken Dedes secara detail dan menyeluruh. Sedangkan anak-anak yang terlihat pasif dan kurang berkomunikasi dengan pendamping, cenderung tidak banyak merangkai kata-kata.



**Gambar 5.** Para fasilitator yang terdiri dari ketua dan anggota Tim Pengabdian Masyarakat beserta para guru TK Dharma Putra Malang.

## KESIMPULAN

Museum di Indonesia cenderung memuat narasi derita masa lalu atau terjebak dalam polemik versi kebenaran membuatnya kurang inspiratif dan jauh dari kesan menyenangkan. Akibatnya, sejarah mulai ditinggalkan, terutama oleh anak-anak, di tengah arus deras budaya populer di era digital seperti saat ini. Melalui program pengabdian masyarakat ini pengenalan sejarah lokal kepada anak-anak dapat terlaksana dengan cara yang menyenangkan, sehingga diharapkan dapat membangun kesadaran sejarah sejak dulu serta memperkuat identitas nasional. Pengenalan sejarah dilakukan dengan cara memanfaatkan produk desain audio-visual, kegiatan storytelling berdasarkan buku cerita bergambar, penggunaan lembar aktivitas sebagai alat pembelajaran sejarah bagi murid-murid TK serta pendampingan oleh Tim Pengabdian Masyarakat dan para guru di sekolah tersebut. Hasil dari pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara institusi dan museum sangat penting dalam menyajikan sejarah dengan cara yang menarik dan partisipatif. Selain itu, pelatihan bagi guru dan pembimbing dalam kegiatan storytelling efektif turut berperan penting dalam memastikan narasi sejarah diterima dengan baik oleh anak-anak. Kami memberikan rekomendasi bagi program pengabdian masyarakat selanjutnya untuk memperluas cakupan program dengan menyajikan lebih banyak cerita sejarah menggunakan metode storytelling visual yang sama, melibatkan lebih banyak sekolah, dan memanfaatkan media interaktif seperti aplikasi digital dan augmented reality guna memperkaya pengalaman belajar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya yang telah memberikan pendanaan untuk program pengabdian masyarakat ini. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada pihak

TK Dharma Putra Malang selaku mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Selain itu, kami ucapan terima kasih kepada para asisten peneliti sekaligus anggota tim pengabdian masyarakat: Nabila Syifa Hasmara dan Syahira Adriсти Nabiha, serta para mahasiswa yang menjadi fasilitator dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini: Galih Viabela, Ardhi Fuady dan Rilo Pambudi. Sehingga program ini dapat berjalan dengan lancar. Tak lupa kami ucapan terima kasih kepada asisten peneliti, Valenia Gunadi dan ibunda yang telah memberikan banyak dukungan terhadap program ini.

## REFERENSI

- Adornetti, I., et al. (2022). How do we comprehend linguistic and visual narratives? A study in children with typical development. *Language Sciences*, **93**, 101500. <https://doi.org/10.1016/j.langsci.2022.101500>
- Agbenyega, J. S., Tamakloe, D. E., & Klibthong, S. (2017). Folklore epistemology: How does traditional folklore contribute to children's thinking and concept development? *International Journal of Early Years Education*, **25**(2), 112–126. <https://doi.org/10.1080/09669760.2017.1287062>
- Altidor-Brooks, A., Malec, A., & Stagg Peterson, S. (2019). Young children's use of narrative strategies and the role of the teacher as side coach in dramatic play. *Education 3–13. International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*, **48**(6), 661–673. <https://doi.org/10.1080/03004279.2019.1641538>
- Cohn, N., & Magliano, J. P. (2020). Editors' introduction and review: Visual narrative research: An emerging field in cognitive science. *Topics in Cognitive Science*, **12**(1), 197–223. <https://doi.org/10.1111/tops.12473>
- Günay, M. (2021). Design in visual communication. *Art and Design Review*, **9**(2), 109–122. <https://doi.org/10.4236/adr.2021.92010>
- Hu, J., Gordon, C., Yang, N., & Ren, Y. (2021). "Once Upon A Star": A science education program based on personification storytelling in promoting preschool children's understanding of astronomy concepts. *Early Education and Development*, **32**(1), 1–19. <https://doi.org/10.1080/10409289.2020.1759011>
- Josephson, S., Kelly, J. D., & Smith, K. (2020). *Handbook of visual communication: Theory, methods, and media* (2nd ed.). Routledge.
- Kisyanto, E. (2022). Storytelling: Satu paket pengenalan cerita rakyat Nusantara dan penanaman pendidikan karakter pada siswa. *Jurnal Seumubeuet: Jurnal Pendidikan Islam*, **1**(2), 158–178.
- Lu, F. (2017). Museum architecture as spatial storytelling of historical time: Manifesting a primary example of Jewish space in Yad Vashem Holocaust History Museum. *Frontiers of Architectural Research*, **6**(4), 442–455. <https://doi.org/10.1016/j foar.2017.08.002>
- Palombini, A. (2017). Storytelling and telling history: Towards a grammar of narratives for cultural heritage dissemination in the digital era. *Journal of Cultural Heritage*, **24**, 134–139. <https://doi.org/10.1016/j culher.2016.10.017>
- Pike, M. M., Barnes, M. A., & Barron, R. W. (2010). The role of illustrations in children's inferential comprehension. *Journal of Experimental Child Psychology*, **105**(3), 243–255. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2009.10.006>
- Prianti, D. D., Suyadnya, I. W., Handayani, S., & Kusdiwanggo, S. (2022). Rekomendasi museum sebagai ruang simulasi memori kolektif: Satu upaya dekolonialisasi museum practice [Policy brief]. *LPPM UB*. No HAKI EC00202163760/000202214.
- Prianti, D. D., & Suyadnya, I. W. (2022). Decolonising museum practice in a postcolonial nation: Museum's visual order as the work of representation in constructing colonial memory. *Open Cultural Studies*, **6**(1), 228–242. <https://doi.org/10.1515/culture-2022-0157>

- Prianti, D. D., & Nihru, S. S. H. (2022). Modul praktikum wawancara dengan teknik visual I "Projective Interview". Universitas Brawijaya. No HAKI EC00202243346/000359050.
- Takacs, Z. K., & Bus, A. G. (2016). Benefits of motion in animated storybooks for children's visual attention and story comprehension: An eye-tracking study. *Frontiers in Psychology*, 7, 1591. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01591>
- Walan, S. (2019). Teaching children science through storytelling combined with hands-on activities – A successful instructional strategy? *Education 3-13*, 47(1), 34–46. <https://doi.org/10.1080/03004279.2017.1386228>
- Wang, P., Lu, J., Wu, Y., & Zhang, J. (2023). "A bundle of serendipity": A crowdsourcing program for picture book information organization oriented toward preschool children. *Library and Information Science Research*, 45(3), 101251. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2023.101251>
- Zarnuji, A., Amrulloh, H., & Azizah, I. N. (2018). Pengabdian masyarakat berbasis riset: Pemanfaatan sekam padi menjadi kertas sebagai media kaligrafi. Lampung Tengah: Wali Songo Sukajadi.