



Menggambar dan Mewarnai Wayang Kulit sebagai Strategi Edukasi Budaya Anak

Soni Sadono^{1*}, Dyah Ayu Wiwid Sintowoko², Donny Trihanondo³

¹⁻³Program Studi Seni Rupa, Universitas Telkom, Indonesia

Email: sonisadono@telkomuniversity.ac.id¹, Dyahayuws@telkomuniversity.ac.id², donnytri@telkomuniversity.ac.id³

*Penulis Korespondensi: sonisadono@telkomuniversity.ac.id

Abstract. *This community service activity aims to introduce and strengthen children's cultural education through drawing and coloring traditional shadow puppets (wayang kulit) as a creative and contextual learning medium. The activity was conducted in a mosque environment as an inclusive non-formal educational space that plays an important role in supporting children's social, cultural, and character development within the community. The methods implemented included introducing the Pandawa characters, explaining the cultural values and moral messages contained in wayang kulit, guiding children in creating basic wayang illustrations, and facilitating coloring activities that encouraged creativity and individual expression. The participants consisted of children from Madrasah Diniyah, elementary school, and junior high school levels with different educational backgrounds and artistic abilities. The results showed an increase in children's enthusiasm and awareness toward traditional arts and cultural heritage. Through the activity, children began to recognize character values such as honesty, courage, perseverance, responsibility, and togetherness represented by wayang characters. The activity also encouraged active participation, creativity, and an enjoyable learning experience. Therefore, drawing and coloring wayang kulit can be considered an effective strategy for implementing contextual, interactive, and sustainable cultural education for children.*

Keywords: *Character Values; Children; Cultural Education; Drawing Activity; Wayang Kulit.*

Abstrak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan memperkuat pendidikan budaya anak melalui kegiatan menggambar dan mewarnai wayang kulit tradisional sebagai media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Kegiatan ini dilaksanakan di lingkungan masjid sebagai ruang pendidikan nonformal yang inklusif serta memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan sosial, budaya, dan karakter anak di masyarakat. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi pengenalan tokoh-tokoh Pandawa, penyampaian nilai budaya dan pesan moral yang terkandung dalam wayang kulit, pendampingan anak dalam membuat bentuk dasar ilustrasi wayang, serta kegiatan mewarnai yang mendorong kreativitas dan ekspresi individu. Peserta kegiatan terdiri atas anak-anak tingkat Madrasah Diniyah, sekolah dasar, dan sekolah menengah pertama dengan latar belakang pendidikan serta kemampuan seni yang beragam. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan kesadaran anak terhadap seni tradisional serta warisan budaya. Melalui kegiatan ini, anak mulai memahami nilai karakter seperti kejujuran, keberanian, ketekunan, tanggung jawab, dan kebersamaan yang tercermin dalam tokoh-tokoh wayang. Kegiatan ini juga mendorong partisipasi aktif, kreativitas, dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, menggambar dan mewarnai wayang kulit dapat menjadi strategi efektif dalam penerapan pendidikan budaya yang kontekstual, interaktif, dan berkelanjutan bagi anak-anak.

Kata kunci: Anak-Anak; Edukasi Budaya; Kegiatan Menggambar; Nilai Karakter; Wayang kulit.

1. LATAR BELAKANG

Wayang kulit merupakan salah satu warisan budaya Nusantara yang memiliki nilai historis, estetis, dan filosofis yang sangat tinggi. Dalam tradisi Jawa, wayang kulit tidak hanya berfungsi sebagai seni pertunjukan, tetapi juga sebagai media pendidikan moral, sosial, dan spiritual yang menyampaikan nilai-nilai kehidupan secara simbolik. Tokoh-tokoh pewayangan merepresentasikan karakter luhur yang relevan dengan pembentukan karakter manusia. Namun, dalam konteks masyarakat kontemporer, keberlanjutan pewarisan nilai budaya wayang kulit menghadapi tantangan serius. Anak-anak sebagai generasi penerus cenderung

lebih akrab dengan budaya populer global dan media digital dibandingkan dengan seni tradisional. Akibatnya, terjadi jarak kultural antara generasi muda dan warisan budaya lokal. Kondisi ini menuntut strategi edukasi budaya yang lebih kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan dunia anak-anak. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah edukasi budaya berbasis seni visual melalui kegiatan menggambar dan mewarnai. Meskipun kegiatan menggambar dan mewarnai wayang tampak sangat relevan untuk edukasi budaya anak, bukti langsung yang mengkaji efektivitasnya secara spesifik masih terbatas (Samiya, 2025). Aktivitas seni visual ini dasarnya berperan sebagai strategi edukasi karena menggabungkan partisipasi aktif, pembelajaran simbolik, dan pengenalan warisan budaya dalam bentuk yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Junaidi et al., 2024).

Lebih jauh lagi, bukti akademis menunjukkan bahwa menggambar dan mewarnai membantu perkembangan persepsi visual, keterampilan motorik halus, kreativitas, dan pemecahan masalah, sehingga medium ini berfungsi sebagai alat belajar yang operasional, bukan sekadar hiburan (Samiya, 2025). Melalui workshop seni visual, program ini dapat mendokumentasikan warisan sekaligus memperkuat identitas budaya anak, serta meningkatkan antusiasme dan pemahaman budaya dalam program yang partisipatif (Hasanah et al., 2025). Mengingat wayang dapat berfungsi sebagai media pendidikan, dakwah, dan pemahaman filsafat, maka visualisasinya sangat layak dipindahkan ke format nonpertunjukan yang lebih aksesibel bagi anak-anak (Setiawan, 2020).

Sebagian besar literatur terdahulu masih berfokus pada seni pertunjukan atau pembelajaran formal di sekolah, dan relatif sedikit yang mengkaji pendekatan seni visual sederhana dalam konteks edukasi nonformal berbasis komunitas keagamaan. Berdasarkan peta kepadatan bukti (evidence coverage), terdapat tiga celah riset utama yang mendasar, (a) minimnya Kajian Media Seni Visual Nonpertunjukan. (b) Jarangnya penelitian yang mengulas wayang kulit sebagai media edukasi budaya anak melalui aktivitas visual sederhana seperti menggambar dan mewarnai, (c) terbatasnya penelitian yang menempatkan masjid atau ruang keagamaan sebagai ruang edukasi budaya nonformal bagi anak. Padahal, bukti historis dan empiris mendukung bahwa masjid dapat menjadi ruang pendidikan nonformal serta pusat pendidikan moral yang kolaboratif (Azizah & Warisno, 2022).

Kesenjangan paling jelas berada pada gabungan tiga unsur, wayang kulit, aktivitas visual sederhana, dan ruang edukasi masjid. Bukti ilmiah yang ada cenderung mendukung masing-masing unsur secara terpisah seperti wayang memuat nilai pendidikan atau mewarnai efektif untuk keterlibatan sosial budaya (Hidayat et al., 2025). namun hampir tidak ada studi yang menguji ketiganya sebagai satu model terpadu. Kesenjangan ini bertahan karena riset

sebelumnya lebih banyak berfokus pada pertunjukan wayang konvensional atau program keagamaan yang tidak memasukkan seni visual tradisional secara eksplisit (Junaidi et al., 2024b). Mengenai muatan nilai, bukti literatur cukup konsisten menunjukkan bahwa tokoh wayang memuat nilai karakter luhur yang dapat dipahami anak. Kajian pewayangan pada anak usia dini menemukan muatan karakter seperti ketekunan, ketulusan, ketegasan, suka menolong, kebijaksanaan, kerendahan hati, keadilan, dan keramahan (Junaidi et al., 2024b). Dalam tinjauan sistematis pewayangan Indonesia, tokoh-tokoh ini juga mendukung pendidikan karakter Islam dan integrasi budaya-religius melalui pengenalan nilai akhlak, aqidah, ibadah, dan sosial. Melalui aktivitas seni visual kolaboratif, anak terbantu untuk mengembangkan refleksi moral, ketekunan, apresiasi lintas budaya, serta menumbuhkan empati dan kerja sama (Hasanah et al., 2025).

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penggabungan media visual wayang, edukasi nonformal, dan ruang masjid yang masih jarang diteliti. Aktivitas ini dirumuskan sebagai strategi edukasi budaya anak yang sederhana, partisipatif, dan kontekstual. Namun, klaim efektivitasnya secara realistis dibatasi pada peningkatan minat, keterlibatan, pengenalan simbol budaya, dan pemahaman karakter awal, bukan perubahan karakter jangka panjang (DWI et al., 2024; Hasanah et al., 2025). Untuk memetakan dampak program ini, penting untuk mengukur minat budaya anak sebelum dan sesudah kegiatan, memetakan nilai spesifik yang muncul seperti jujur, toleran, tekun, dan empatik (Junaidi et al., 2024a), serta mencatat keterlibatan keluarga dan komunitas karena faktor tersebut sangat memengaruhi keberhasilan program (Hasanah et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang dan celah penelitian tersebut, penelitian ini dirumuskan dalam dua pertanyaan penelitian utama, (1) bagaimana kegiatan menggambar dan mewarnai wayang kulit berperan sebagai strategi edukasi budaya anak di lingkungan nonformal berbasis masjid? (2) Nilai-nilai karakter apa saja yang dipahami anak melalui aktivitas menggambar dan mewarnai tokoh wayang kulit tersebut?.

2. KAJIAN TEORITIS

Pegon Seni visual berupa kegiatan menggambar dan mewarnai wayang kulit berperan sebagai strategi edukasi budaya nonformal anak karena mampu menyatukan partisipasi aktif, pembelajaran simbolik, dan pengenalan warisan lokal dalam format yang sesuai dengan perkembangan usia (Junaidi et al., 2024a). Aktivitas seni visual ini bukan sekadar hiburan, melainkan instrumen belajar operasional yang merangsang persepsi visual, motorik halus, kreativitas, dan penguatan identitas budaya (Hasanah et al., 2025). Mengingat wayang kulit

memiliki fungsi sosiologis yang kaya sebagai media pendidikan dan tuntunan filsafat hidup, dekonstruksi visualisasi tokoh wayang dari seni pertunjukan tradisional ke dalam media visual nonpertunjukan menjadi langkah yang sangat relevan dan komunikatif bagi anak-anak (Setiawan, 2020). Meskipun potensi medium ini sangat besar untuk memicu antusiasme budaya (Hidayat et al., 2025), bukti empiris langsung yang menguji efektivitas konkretnya dalam program pengenalan budaya masih terhitung minim.

Di sisi lain, tokoh-tokoh pewayangan secara konsisten memuat nilai karakter luhur yang mengintegrasikan kearifan lokal dan nilai religius. Pada anak usia dini, visualisasi tokoh pewayangan dapat mengenalkan muatan karakter mulia seperti ketekunan, ketulusan, ketegasan, sikap suka menolong, kebijaksanaan, keadilan, dan kerendahan hati (Junaidi et al., 2024a). Tinjauan sistematis menunjukkan bahwa nilai-nilai pewayangan di Indonesia mendukung penguatan karakter Islam yang mencakup dimensi akhlak dan sosial, termasuk kejujuran, toleransi, serta orientasi pada kebaikan. Ketika aktivitas menggambar dan mewarnai ini dilakukan dalam lingkungan seni yang kolaboratif, proses tersebut secara simultan menumbuhkan empati, kerja sama kelompok, serta ruang refleksi moral awal pada diri anak (Hasanah et al., 2025). Nilai-nilai religius-kultural ini dapat diakomodasi secara optimal melalui pemanfaatan masjid, yang dalam konteks kontemporer kini meluas fungsinya sebagai pusat peradaban dan ruang edukasi nonformal yang aman serta inklusif bagi komunitas (Azizah & Warisno, 2022). Kebaruan kajian ini bertumpu pada integrasi tiga unsur yang selama ini terpisah dalam literatur terdahulu, yakni media visual wayang, edukasi nonformal, dan ruang masjid. Berdasarkan kerangka konseptual ini, kegiatan menggambar dan mewarnai wayang di masjid diposisikan sebagai media penumbuhan minat budaya dan stimulasi karakter pada level awal (*early moral awareness*), bukan pada perubahan perilaku jangka panjang yang membutuhkan intervensi berkelanjutan (Samiya, 2025). Untuk menguji akuntabilitas model edukasi ini, keberhasilan program diukur secara kontekstual dengan mengevaluasi minat budaya anak sebelum dan sesudah kegiatan. Selain itu, dilakukan pemetaan terhadap nilai-nilai spesifik yang muncul selama aktivitas visual seperti jujur, toleran, dan tekun (Junaidi et al., 2024b) serta pencatatan keterlibatan aktif keluarga dan komunitas sekitar yang menjadi faktor penentu utama keberhasilan program edukasi ini (Hasanah et al., 2025).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain pengabdian kepada masyarakat berbasis partisipatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami proses, makna, serta pengalaman subjek penelitian dalam kegiatan

edukasi budaya anak melalui aktivitas menggambar dan mewarnai wayang kulit. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menangkap dinamika sosial, interaksi, serta respon anak-anak terhadap kegiatan seni budaya secara mendalam (Cresswell, 2013). Desain penelitian yang digunakan adalah *community-based participatory research* (CBPR), yaitu pendekatan pengabdian yang melibatkan partisipasi aktif masyarakat dalam seluruh proses kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pendekatan ini relevan untuk kegiatan edukasi budaya karena menempatkan komunitas sebagai mitra, bukan sekadar objek kegiatan. Dalam konteks penelitian ini, masjid berfungsi sebagai ruang edukasi nonformal yang mengintegrasikan aspek sosial, budaya, dan keagamaan. Penelitian dilaksanakan di Masjid Al Fitroh, RW 06 Cipamokolan, Kota Bandung, yang berperan sebagai pusat kegiatan keagamaan dan sosial masyarakat setempat. Subjek penelitian adalah anak-anak usia Madrasah Diniyah, Sekolah Dasar, dan Sekolah Menengah Pertama yang mengikuti kegiatan menggambar dan mewarnai wayang kulit. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif, dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan dan kesesuaian dengan tujuan edukasi budaya.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, Pertama adalah Observasi Partisipatif yang mana peneliti dan tim pengabdian melakukan observasi langsung selama kegiatan berlangsung untuk mengamati partisipasi anak, interaksi sosial, proses kreatif, serta respon anak terhadap pengenalan tokoh wayang kulit. Observasi partisipatif memungkinkan peneliti memahami konteks kegiatan secara alami. Sementara itu yang kedua ialah wawancara dilakukan secara informal dengan anak-anak, pendamping kegiatan, serta tokoh masyarakat untuk menggali pemahaman mereka terhadap kegiatan dan nilai budaya yang diperoleh. Teknik ini dipilih agar sesuai dengan karakter anak-anak dan konteks kegiatan pengabdian. Lalu yang ketiga adalah dokumentasi berupa foto, video, serta hasil karya gambar dan mewarnai anak-anak digunakan sebagai data visual untuk mendukung analisis. Data dokumentasi berfungsi sebagai bukti empiris proses dan luaran kegiatan pengabdian. Data dianalisis menggunakan analisis tematik, yaitu proses mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menafsirkan tema-tema utama yang muncul dari data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tema-tema yang dianalisis meliputi partisipasi anak, minat terhadap budaya tradisional, serta pemahaman nilai karakter seperti kejujuran, keberanian, ketekunan, dan kebersamaan. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, dilakukan diskusi reflektif dengan tim pengabdian untuk meminimalkan subjektivitas peneliti dan meningkatkan kredibilitas temuan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa aktivitas menggambar dan mewarnai wayang kulit berperan efektif sebagai strategi edukasi budaya anak, khususnya dalam konteks pendidikan nonformal berbasis komunitas. Strategi ini bekerja melalui pendekatan partisipatif, visual, dan pengalaman langsung (*experiential learning*), yang memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan budaya tradisional secara aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Seni visual berbasis partisipatif terbukti memperkuat keterlibatan belajar, kreativitas, pemahaman simbolik, serta apresiasi budaya anak (Samiya, 2025). Melalui aktivitas ini, anak-anak tidak hanya mendengarkan penjelasan teoritis mengenai pewayangan, melainkan mengalami langsung proses kreatif yang membuat warisan tradisi hadir sebagai pengalaman konkret yang menyenangkan dan mudah diingat. Pendekatan seni visual ini berhasil menjembatani jarak kultural antara dunia tradisional dan realitas anak-anak kontemporer. Saat menggambar tokoh wayang, anak secara intuitif berinteraksi langsung dengan warisan budaya dan mengenali ciri visual khasnya ((Burke et al., 2021)). Kegiatan ini menegaskan bahwa edukasi budaya tidak harus selalu bergantung pada media pertunjukan yang kompleks atau narasi sejarah yang berat. Sebaliknya, pendekatan seni visual sederhana mampu menjadi pintu masuk yang efektif. Terlebih lagi, pendekatan komunitas dalam aktivitas seni ini memperkuat transmisi warisan lokal melalui dukungan sosial yang inklusif dan berkelanjutan (Arini et al., 2025). Konteks pelaksanaan di lingkungan komunitas keagamaan seperti masjid memberikan dimensi sosial yang penting, di mana ruang nonformal komunitas terbukti sangat relevan untuk menyelenggarakan pendidikan budaya yang adaptif terhadap kebutuhan masyarakat (Prihadi et al., 2018). Lebih lanjut, observasi di lapangan menunjukkan antusiasme yang tinggi dari anak-anak yang fokus dan berani mengekspresikan diri melalui warna. Model partisipatif ini terbukti mendorong perkembangan kognitif-afektif anak secara natural (Muassomah et al., 2025). Dari sudut pandang pengabdian kepada masyarakat, strategi ini bersifat inklusif karena menggunakan alat sederhana yang mudah direplikasi di berbagai komunitas dengan latar sosial ekonomi beragam. Meskipun gabungan strategi ini sangat potensial, bukti empiris yang secara langsung menguji efektivitas menggambar dan mewarnai wayang kulit di lingkungan masjid secara khusus masih terhitung terbatas dalam literatur saat ini (Samiya, 2025). Pertanyaan penelitian kedua berfokus pada nilai-nilai karakter yang dipahami anak melalui aktivitas menggambar dan mewarnai tokoh wayang. Hasil pengamatan dan diskusi reflektif selama kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak mulai mengenali nilai moral serta sosial yang melekat pada tokoh Pandawa pada tingkat pemahaman awal. Wayang kulit telah lama diposisikan secara konsisten sebagai media pendidikan moral dan budi pekerti (Defi, 2025). Tokoh

Yudhistira diperkenalkan sebagai simbol kejujuran, akhlak mulia, dan toleransi sosial yang dapat diidentifikasi anak dalam perilaku sehari-hari seperti berkata jujur (Sukirno & Ningrum, 2024). Tokoh Bima, dengan visualisasi postur besar dan tegas, dipahami anak sebagai simbol keberanian, kesetiaan, dan kepemimpinan untuk membela kebenaran serta membantu sesama tanpa kekerasan (Sukirno & Ningrum, 2024). Sementara itu, Arjuna dikenali sebagai representasi karakter yang cerdas, tekun, tulus, dan adil, yang oleh anak-anak dikaitkan langsung dengan sikap rajin belajar (Junaidi et al., 2024a). Tokoh Nakula dan Sadewa memberikan pembelajaran penting mengenai keharmonisan dan kerja sama. Peta literatur yang ada menunjukkan bahwa pengenalan karakter pewayangan pada anak usia dini mencakup nilai ketekunan, ketulusan, ketegasan, suka menolong, kebijaksanaan, kerendahan hati, keadilan, dan keramahan (Junaidi et al., 2024a). Proses mewarnai itu sendiri memainkan peran penting dalam internalisasi nilai. Kesabaran dan usaha menyelesaikan gambar mencerminkan bagaimana nilai-nilai individual dan sosial, seperti kebersamaan serta saling menghargai, terbentuk secara tidak langsung melalui praktik visual, bukan ceramah satu arah. Anak-anak belajar berbagi alat warna dan menghargai karya temannya. Bukti paling konsisten menunjukkan bahwa mewarnai dan aktivitas seni visual membantu keterlibatan aktif, ekspresi emosi, interaksi sosial, dan pemahaman awal tentang nilai melalui pengalaman langsung, kolaborasi, dan refleksi, bukan ceramah satu arah (Brown et al., 2023; Darmawan & Fitriana, 2025). Namun, perlu digarisbawahi bahwa klaim efektivitas dari intervensi visual ini sebaiknya dibatasi pada ranah penumbuhan minat budaya, keterlibatan aktif, dan pemahaman karakter pada level awal, bukan pada perubahan karakter jangka panjang yang membutuhkan proses berkelanjutan. Bukti untuk perubahan karakter yang bertahan lama masih lemah karena riset karakter umumnya menunjukkan efek kecil, sering jangka pendek, dan kualitas studi intervensinya masih tidak merata (Bailey et al., 2017; Oldham & McLoughlin, 2026; Zakaria et al., 2021). Temuan penelitian ini memperkuat argumen bahwa edukasi budaya dan pendidikan karakter dapat diintegrasikan secara efektif melalui aktivitas seni visual di ruang nonformal. Berbeda dengan lembaga formal yang kaku, pendidikan nonformal berbasis komunitas memberikan fleksibilitas pendekatan dan metode pembelajaran yang lebih adaptif (Arini et al., 2025). Dalam konteks ini, menggambar dan mewarnai wayang kulit berfungsi sebagai medium integratif yang mempertemukan seni, budaya, dan nilai sosial-keagamaan secara harmonis. Celah riset yang berhasil diisi oleh kegiatan ini adalah penggabungan tiga unsur sekaligus: aktivitas visual sederhana, tokoh wayang kulit, dan ruang nonformal keagamaan (masjid), mengingat masih sangat minimnya studi langsung pada objek wayang visual nonpertunjukan untuk anak-anak (Junaidi et al., 2024a). Pelestarian budaya terbukti

tidak harus selalu berorientasi pada konservasi bentuk pertunjukan tradisional secara kaku. Sebaliknya, adaptasi kreatif melalui media visual di lingkungan masjid justru membuka peluang besar bagi keberlanjutan budaya dengan dukungan komunitas yang kuat (Arini et al., 2025). Melalui model ini, wayang kulit memperoleh konteks baru yang segar sebagai media edukasi, di mana anak-anak diposisikan sebagai subjek aktif yang menafsirkan dan memaknai nilai-nilai luhur sesuai dengan dunia mereka.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan menggambar dan mewarnai tokoh wayang kulit di lingkungan masjid terbukti efektif berperan sebagai strategi edukasi budaya anak yang partisipatif, kontekstual, dan inklusif di ranah nonformal. Melalui pendekatan seni visual sederhana ini, nilai-nilai filosofis pewayangan yang awalnya bersifat abstrak dan kompleks berhasil didekonstruksi menjadi pengalaman konkret yang komunikatif bagi anak-anak tanpa menghilangkan esensi tradisinya. Aktivitas ini secara simultan merangsang keterlibatan aktif, kreativitas, dan literasi visual anak, sekaligus mengisi celah riset terdahulu dengan membuktikan bahwa ruang sosial-keagamaan seperti masjid sangat relevan digunakan sebagai pusat transmisi budaya lokal. Di samping itu, intervensi visual berbasis tokoh Pandawa ini berhasil menstimulasi pemahaman nilai karakter pada level awal (*early moral awareness*), di mana anak-anak mampu mengidentifikasi serta mengorelasikan nilai kejujuran, keberanian, ketekunan, kesetiaan, dan kerja sama ke dalam contoh perilaku sehari-hari. Walaupun klaim efektivitas model ini terbatas pada penumbuhan minat dan pengenalan simbol budaya alih-alih perubahan perilaku jangka panjang, integrasi antara media visual pewayangan dan ruang nonformal berbasis komunitas ini menawarkan strategi kultural yang kuat dalam menjembatani jarak antara generasi muda dan warisan budaya lokal mereka.

Saran

Berdasarkan keberhasilan dan keterbatasan dari program intervensi ini, beberapa rekomendasi strategis dirumuskan untuk mendukung keberlanjutan edukasi budaya di masa depan. Pengurus komunitas keagamaan atau takmir masjid disarankan untuk mengoptimalkan reorientasi fungsi masjid dengan mengagendakan program edukasi budaya berbasis kearifan lokal secara berkala melalui workshop seni visual yang ramah anak. Selain itu, mengingat keberhasilan transmisi nilai ini sangat bergantung pada ekosistem pendukung, orang tua dan masyarakat diharapkan dapat memberikan dukungan sosial yang konsisten dan memperkuat internalisasi karakter awal tersebut di lingkungan domestik rumah tangga. Bagi peneliti

selanjutnya yang tertarik mengembangkan model ini, disarankan untuk melakukan studi longitudinal guna menguji dampak aktivitas seni visual tradisional ini terhadap perkembangan karakter anak dalam jangka panjang. Peneliti mendatang juga direkomendasikan untuk menerapkan desain eksperimen yang dilengkapi dengan instrumen *pre-test* dan *post-test* yang lebih ketat, serta memetakan keterlibatan keluarga secara mendalam untuk mengukur fluktuasi minat budaya anak secara presisi dan akuntabel.

DAFTAR REFERENSI

- Arini, S. H. D., Supriadi, D., Turnip, Y. P., Srimoko, G. J., & Tarwiyah, T. (2025). Transmission of Hadroh Kuntulan Banyuwangi art through community-based art education. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 40(1), 1–9. <https://doi.org/10.31091/mudra.v40i1.2859>
- Azizah, A., & Warisno, A. (2022). Penanaman nilai-nilai pendidikan Islam melalui seni hadroh (Studi kasus Pondok Pesantren Hidayatul Mubtadiin Jati Agung Lampung Selatan). *Unisan Jurnal*, 1(4), 42–49.
- Bailey, D., Duncan, G. J., Odgers, C. L., & Yu, W. (2017). Persistence and fadeout in the impacts of child and adolescent interventions. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 10(1), 7–39. <https://doi.org/10.1080/19345747.2016.1232459>
- Brown, M., McGrath, R. E., Bier, M. C., Johnson, K., & Berkowitz, M. W. (2023). A comprehensive meta-analysis of character education programs. *Journal of Moral Education*, 52(2), 119–138. <https://doi.org/10.1080/03057240.2022.2060196>
- Burke, G., Alfrey, L., Hall, C., & O'Connor, J. (2021). Drawing with art-well-being: Intergenerational co-creation with seniors, children, and the living museum. *International Journal of Art & Design Education*, 40(3), 630–654. <https://doi.org/10.1111/jade.12372>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Darmawan, C. W., & Fitriana, H. (2025). Integrating group art activities into school guidance and counseling to foster safe space education in kindergarten: A systematic literature review. *Suluh: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 58–66. <https://doi.org/10.33084/suluh.v11i1.9131>
- Defi, A. M. (2025). The internalization of moral values in wayang kulit: The tale of Begawan Among Raga (An ethnopedagogical perspective). *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(1), 130–137. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i1.399>
- Dwi, Y. A., Firdaus, F. J., Saskia, A. P., Reni, R. S., & Wismanto, W. (2024). Masjid menjadi ruang sinergi pendidikan dan pelatihan bagi masyarakat modern. *MORAL: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 1(4), 198–204. <https://doi.org/10.61132/moral.v1i4.272>
- Hasanah, U., Kamila, F., Wulandari, R., & Khoirina, R. C. R. (2025). Enhancing children's creativity through art-based learning in early childhood: A strategy to stimulate gross and fine motor development. *Nak-Kanak: Journal of Child Research*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.21107/njcr.v2i1.138>

- Hidayat, N., Wulandari, S., Kurniawan, M. F., Hilda, H., Natasha, L. B., & Rio, R. (2025). Mengembangkan potensi anak melalui seni dalam lomba mewarnai untuk meningkatkan pemahaman sosial dan budaya di Jl. Binalatung RT 11, Pantai Amal Baru, Tarakan Timur. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial*, 2(4), 302–311. <https://doi.org/10.62383/aksisosial.v2i4.2697>
- Junaidi, J., Raharjo, A. B., Sahid, N., Sukanadi, I. M., Wicaksana, D. K., & Purnamasari, N. P. L. (2024). Character education model in wayang kulit for early childhood. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 24(2), 386–400. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v24i2.9625>
- Muassomah, M., Yaacob, S. E., Khairiah, K., Yurisa, P. R., & Demina, D. (2025). Participatory-based character education: Indonesian school children's experiences. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 13(3), 1615–1642. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v13i3.1969>
- Oldham, P., & McLoughlin, S. (2026). Character education research: A scoping review. *British Journal of Educational Studies*, 74(2), 169–192. <https://doi.org/10.1080/00071005.2025.2557208>
- Prihadi, B., Rohidi, T. R., & Retnowati, T. H. (2018). The existence and practice of Art for Children (AFC) Yogyakarta as a non-formal art education. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 18(2), 143–152. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v18i2.17052>
- Samiya, R. (2025). Education through the cultural dimension: Integration of knowledge with traditions and arts. *Studies in Education Sciences*, 6(3), e18432. <https://doi.org/10.54019/sesv6n3-009>
- Setiawan, E. (2020). Makna nilai filosofi wayang kulit sebagai media dakwah. *Jurnal Al-Hikmah*, 18(1), 37–56. <https://doi.org/10.35719/alhikmah.v18i1.21>
- Sukirno, S. H. R., & Ningrum, S. U. D. (2024). Penguatan pendidikan karakter pada generasi muda melalui personifikasi karakter Pandawa dalam wayang kulit. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan dan Inovator Pendidikan*, 10(3), 452–465. <https://doi.org/10.29408/jhm.v10i3.27244>
- Zakaria, M. Z., Yunus, F., & Mohamed, S. (2021). Drawing activities enhance preschoolers' socio-emotional development. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 10(1), 18–27. <https://doi.org/10.37134/saecj.vol10.1.2.2021>