

PERANCANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR TENTANG SENI TOPENG MALANGAN UNTUK PESERTA DIDIK DI SMPN 22 MALANG

Zea Adya Bayusarira¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: zea.22031@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar guna memperkenalkan seni Topeng Malangan kepada peserta didik SMPN 22 Malang serta menguji kelayakan dan efektivitasnya. Permasalahan penelitian ini adalah minimnya media pembelajaran yang menarik dalam penyampaian budaya lokal sehingga menurunkan minat belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep perancangan, proses pengembangan, hasil validasi, serta hasil uji coba dari media video cerita bergambar yang dikembangkan. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, revisi, dan uji coba. Media dikemas dalam bentuk video cerita bergambar yang memuat pengenalan Kota Malang, tokoh utama, tokoh-tokoh Topeng Malangan beserta karakter dan maknanya, alur cerita, serta pesan moral. Hasil validasi menunjukkan kelayakan yang baik hingga sangat baik, dengan skor 80% dari ahli media dan 88,3% dari ahli budaya. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik, ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai dari 71,79 menjadi 93,45. Dengan demikian, media ini efektif dan direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran budaya lokal di sekolah.

Kata kunci: cerita bergambar, digital, kearifan lokal, seni topeng Malangan.

Abstract

This study aims to design and develop a picture story-based learning media to introduce Malangan mask art to students of SMPN 22 Malang and to examine its feasibility and effectiveness. The problem addressed in this study is the lack of engaging learning media in delivering local cultural content, which reduces students' interest in learning. Based on this problem, this study further aims to determine the design concept, development process, validation results, and implementation outcomes of the developed picture story video. The method used is Research and Development (R&D) with stages including needs analysis, design, development, validation, revision, and implementation. The media is presented in the form of a picture story video containing an introduction to Malang City, the main character, Malangan mask characters along with their characteristics and meanings, storyline, and moral messages. The validation results indicate that the media is feasible, with scores of 80% from media experts and 88.3% from cultural experts. The implementation results show an improvement in students' understanding, indicated by an increase in the average score from 71.79 to 93.45. Therefore, this media is considered effective and recommended as an alternative for teaching local culture in schools..

Keywords: learning media, picture story, Topeng Malangan art, local culture.

PENDAHULUAN

Seni Topeng Malangan merupakan kekayaan budaya tradisional yang memiliki nilai estetika, filosofis, serta sejarah lokal yang merepresentasikan identitas kolektif masyarakat Malang, Jawa Timur. Namun, seiring dengan pesatnya globalisasi, keberadaan seni ini mulai terpinggirkan dari kehidupan generasi muda. Fenomena ini diperkuat oleh observasi awal di SMPN 22 Malang yang menunjukkan bahwa peserta didik minim akses terhadap informasi mengenai Topeng Malangan, baik dari segi bentuk, fungsi, maupun nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Minimnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik menjadi faktor utama terjadinya kesenjangan pewarisan budaya antara generasi tua dan muda. Padahal, media visual memegang peranan strategis dalam menghidupkan kembali kesadaran budaya lokal di era digital saat ini.

Beberapa penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Prasetiyo & Ginting (2019), menunjukkan bahwa media visual memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi budaya. Meskipun demikian, masih terdapat celah penelitian (*research gap*) karena belum banyak studi yang secara spesifik merancang media cerita bergambar dengan pendekatan naratif yang disesuaikan dengan karakteristik kognitif remaja SMP. Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini berargumen bahwa penggunaan media cerita bergambar yang mengintegrasikan narasi dan ilustrasi visual merupakan solusi edukatif yang kontekstual dan aplikatif untuk menanamkan nilai-nilai luhur budaya lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media cerita bergambar sebagai sarana pengenalan seni Topeng Malangan bagi peserta didik di SMPN 22 Malang. Fokus pengembangan media ini mencakup aspek visual dan naratif tujuh karakter utama, yaitu Panji Asmoro Bangun, Dewi Sekartaji, Gunungsari, Dewi Ragil Kuning, Klana Sewandana, Bapang, dan Punakawan. Dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan strategi desain komunikasi visual berbasis budaya, tetapi juga memberikan manfaat praktis sebagai bahan

ajar alternatif bagi guru serta sarana promosi budaya yang relevan dengan kebutuhan zaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran sekaligus menguji efektivitasnya. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Branch, 2010). Model ini dipilih karena memiliki langkah yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis visual. Desain penelitian ini merupakan adaptasi dari model *ADDIE* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media cerita bergambar berbentuk video sebagai sarana pengenalan seni Topeng Malangan.

Ruang lingkup penelitian difokuskan pada perancangan media cerita bergambar dalam bentuk video yang memuat pengenalan tokoh-tokoh Topeng Malangan beserta nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Objek penelitian berupa produk media video cerita bergambar, sedangkan variabel yang diamati meliputi kualitas media (aspek visual, narasi, dan penyajian), kelayakan media berdasarkan validasi ahli, serta efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Definisi operasional dalam penelitian ini mencakup media cerita bergambar sebagai media audiovisual berbasis ilustrasi dan narasi, serta efektivitas media yang diukur melalui peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai pretest dan posttest.

Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 22 Malang yang berjumlah 29 orang. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2026 di SMP Negeri 22 Malang. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan dua orang validator, yaitu ahli media dan ahli budaya, yang berperan dalam menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Bahan dan alat utama yang digunakan dalam pengembangan media meliputi perangkat lunak IbisPaint untuk pembuatan ilustrasi digital, EasySketch Pro untuk proses animasi, serta CapCut untuk pengolahan dan penyuntingan video. Selain itu, digunakan juga perangkat

pendukung seperti laptop, audio recording untuk narasi, serta referensi visual dan literatur terkait seni Topeng Malangan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran dan kebutuhan media. Wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh informasi terkait pembelajaran budaya di sekolah. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli media dan ahli budaya dengan menggunakan skala Likert. Tes digunakan untuk mengukur efektivitas media melalui pretest dan posttest kepada peserta didik.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dianalisis menggunakan persentase kelayakan dengan rumus perbandingan antara skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikategorikan berdasarkan skala Likert. Sementara itu, efektivitas media dianalisis melalui perbandingan nilai pretest dan posttest untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan kelayakan dan efektivitas media cerita bergambar sebagai sarana pembelajaran budaya.

KERANGKA TEORETIK

1. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu sistem yang tersusun atas berbagai komponen yang saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain. Menurut Ade Darman, (2020), pembelajaran terdiri atas komponen tujuan, materi, metode, media, serta evaluasi yang bekerja secara terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Keterpaduan antar komponen tersebut menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan formal, setiap komponen harus dirancang secara sistematis agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Sejalan dengan itu, Sukartini & Baihaqi, (2007) menyatakan bahwa pembelajaran adalah aktivitas utama dalam proses pendidikan yang sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran juga dipahami

sebagai proses perubahan perilaku yang terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan tersebut meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) yang diperoleh melalui pengalaman belajar. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan peserta didik.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang sistematis, terencana, dan interaktif yang melibatkan berbagai komponen pembelajaran serta interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar secara optimal sehingga menghasilkan perubahan perilaku secara menyeluruh. Oleh karena itu, dalam penelitian ini pembelajaran dikaitkan dengan penggunaan media yang mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif, khususnya dalam mengenalkan budaya lokal kepada peserta didik.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berperan sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi. Menurut Nurrita, (2018), media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami secara lebih jelas oleh peserta didik. Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Sementara itu, Sahib (2023) memandang media pembelajaran sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru sebagai komunikator kepada peserta didik sebagai penerima pesan. Dalam konteks ini, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai jembatan komunikasi yang menentukan keberhasilan penyampaian pesan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta materi yang diajarkan.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

merupakan sarana penting dalam proses komunikasi pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara jelas dan sistematis dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media yang tepat dan perancangan lingkungan belajar yang baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai faktor penentu dalam keberhasilan proses pembelajaran.

3. Video Sebagai Media Pembelajaran

Video merupakan salah satu bentuk media audiovisual yang banyak digunakan dalam pembelajaran karena mampu menyajikan informasi melalui gambar bergerak dan suara. Menurut Busyaeri, (2016), video memiliki daya tarik tinggi karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata. Penelitian oleh Melli Agustina, (2022), juga menunjukkan bahwa penggunaan video dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Hal ini membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat.

3. Media Cerita Bergambar

Media cerita bergambar merupakan bentuk media pembelajaran yang menggabungkan teks naratif dengan ilustrasi visual dalam satu kesatuan. Media ini efektif dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman karena mampu menyajikan informasi secara menarik dan komunikatif. Dibandingkan dengan komik, cerita bergambar lebih menekankan pada kekuatan narasi yang didukung oleh ilustrasi, sehingga cocok digunakan sebagai media edukatif yang menyampaikan pesan secara kontekstual.(Nurfadillah & Indihadi, 2018)

4. Media Visual dalam Pembelajaran Budaya

Media visual memiliki peran penting dalam mengenalkan dan melestarikan budaya lokal, terutama di era digital. Penggunaan media visual seperti ilustrasi, video, dan animasi dapat meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai budaya. Pendekatan

visual yang dikombinasikan dengan narasi memungkinkan peserta didik memahami budaya secara lebih konkret dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap budaya lokal.(Hutagalung & Ramadan, 2022)

5. Topeng Malangan sebagai Media Edukasi Budaya

Topeng Malangan merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional dari Malang yang mengandung nilai estetika, moral, dan filosofis. Tokoh utama dalam Topeng Malangan seperti Panji Asmoro Bangun, Dewi Sekartaji, dan Klana Sewandana memiliki karakter dan makna simbolik yang berbeda. Setiap tokoh mencerminkan nilai kehidupan seperti kebijaksanaan, kesetiaan, keberanian, dan kejujuran. Selain sebagai hiburan, Topeng Malangan juga berfungsi sebagai media edukasi budaya. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat digunakan untuk membentuk karakter peserta didik. Oleh karena itu, Topeng Malangan memiliki potensi sebagai media pembelajaran budaya yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik.(Afriansyah, 2023)

6. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal dan cerita bergambar memiliki efektivitas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian oleh Wahyuni, (2024) menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik, sekaligus mendukung pembentukan karakter. Namun, penelitian tersebut belum secara spesifik menggunakan media cerita bergambar maupun mengangkat seni Topeng Malangan.

Penelitian oleh Yossie Dewi Arisandy, (2013) menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar dalam Lembar Kerja Peserta Didik memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa media cerita bergambar efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, penelitian oleh (Indraswari & Dewi, 2023) mengungkapkan bahwa pelestarian

seni topeng menghadapi berbagai tantangan, namun tetap dapat dipertahankan melalui inovasi dan adaptasi. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam mengangkat seni topeng sebagai budaya lokal, tetapi belum mengembangkan media pembelajaran berbasis visual seperti cerita bergambar.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media berbasis budaya lokal dan cerita bergambar memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan media cerita bergambar dengan fokus pada seni Topeng Malangan masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan cerita bergambar dan budaya lokal Topeng Malangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Video

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video cerita bergambar yang dirancang untuk mengenalkan tokoh seni Topeng Malangan kepada peserta didik. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa peserta didik masih memiliki keterbatasan dalam mengenal tokoh Topeng Malangan. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang menarik menyebabkan rendahnya minat belajar terhadap materi budaya lokal.

Berdasarkan temuan tersebut, media dirancang sebagai solusi pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi. Secara konseptual, video disusun dalam bentuk cerita bergambar dengan alur yang runtut dan mudah dipahami oleh peserta didik SMP. Pendekatan naratif dipilih karena mampu membantu peserta didik memahami materi secara kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi dalam bentuk cerita dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik.

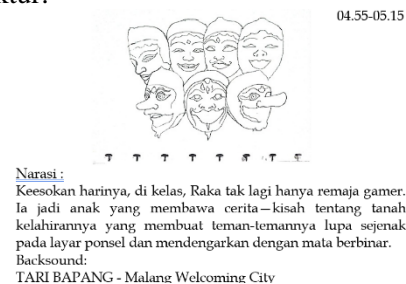
Materi dalam video mencakup pengenalan Kota Malang sebagai latar budaya, tokoh utama, serta tokoh-tokoh Topeng Malangan beserta

karakter dan maknanya. Tokoh yang diperkenalkan meliputi Panji Asmoro Bangun, Dewi Sekartaji, Gunung Sari, Dewi Ragil Kuning, Klana Sewandana, Bapang, dan Punakawan. Setiap tokoh divisualisasikan dengan warna dan ekspresi yang mencerminkan karakter masing-masing. Penyajian ini menunjukkan bahwa visualisasi simbolik dapat membantu memperjelas makna budaya kepada peserta didik.

Durasi video dibuat selama 5 menit 21 detik dengan pertimbangan rentang konsentrasi peserta didik. Durasi yang tidak terlalu panjang bertujuan untuk menghindari kejenuhan selama proses pembelajaran. Selain itu, alur cerita disusun secara ringkas namun tetap memuat pesan moral dan nilai budaya. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh isi, tetapi juga oleh durasi dan penyajian yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Proses Perancangan Video

Proses perancangan media dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik SMP yang cenderung menyukai media visual dan audio. Pada tahap desain, peneliti menyusun storyboard dan naskah sebagai dasar pengembangan video. Storyboard berfungsi untuk memvisualisasikan alur cerita juga membantu dalam menentukan urutan adegan, komposisi visual, serta sinkronisasi dengan narasi yang akan digunakan. Dengan adanya storyboard, proses produksi menjadi lebih terarah dan meminimalisir kesalahan saat tahap pengembangan. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan yang matang sangat penting untuk menghasilkan media yang terstruktur.



Gambar 1. Storyboard
(Sumber: Zea Adya. 2025).

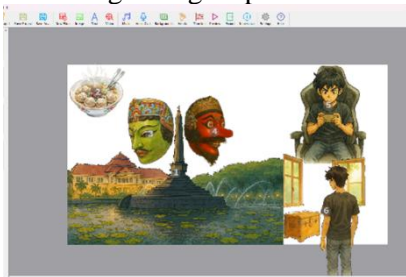
Tahap pengembangan dilakukan melalui proses pembuatan ilustrasi digital menggunakan aplikasi IbisPaint. Proses ini dimulai dari pembuatan sketsa hingga pewarnaan tahap sketsa

dilakukan untuk menentukan bentuk dasar karakter, kemudian dilanjutkan dengan line art untuk memperjelas detail sesuai dengan konsep budaya Topeng Malang. Pemilihan warna dan bentuk disesuaikan dengan makna simbolik masing-masing tokoh. Hal ini menunjukkan bahwa aspek visual tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga sebagai penyampai makna budaya.



Gambar 2. Proses Membuat Ilustrasi
(Sumber: Zea Adya. 2025).

Selanjutnya, proses animasi sederhana dilakukan menggunakan aplikasi EasySketch Pro 3.0. Animasi ini bertujuan untuk memberikan efek gerak pada ilustrasi sehingga tampilan video menjadi lebih hidup. Penggunaan animasi sederhana dipilih agar tetap mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa kompleksitas visual perlu disesuaikan dengan tingkat pemahaman audiens.



Gambar 3. Proses Membuat Animasi
(Sumber: Zea Adya. 2025).

Pada tahap akhir, seluruh elemen seperti ilustrasi, animasi, narasi suara, teks, transisi, dan musik latar digabungkan menggunakan aplikasi CapCut. Proses editing dilakukan untuk memastikan keselarasan antara visual dan audio. Selain itu, dilakukan revisi berupa perbaikan ilustrasi, penambahan narasi, serta penyempurnaan transisi. Hal ini menunjukkan bahwa proses revisi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran.



Gambar 4. Proses Editing Video
(Sumber: Zea Adya. 2025).

3. Validasi Video

Validasi media dilakukan oleh ahli media untuk menilai aspek visual, tata letak, dan alur narasi. Hasil validasi awal menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 73% dengan kategori cukup baik. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media sudah layak, namun masih memerlukan perbaikan. Hal ini menandakan bahwa evaluasi awal sangat penting dalam proses pengembangan produk.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator, terjadi peningkatan nilai menjadi 80% dengan kategori baik. Perbaikan difokuskan pada aspek ilustrasi, komposisi visual, dan alur cerita. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kualitas media sangat dipengaruhi oleh penyempurnaan desain visual dan struktur narasi. Dengan demikian, proses revisi terbukti efektif dalam meningkatkan kelayakan media.

Selain itu, validasi juga dilakukan oleh ahli budaya untuk menilai keakuratan konten budaya. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 88,3% dengan kategori sangat baik. Penilaian ini menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan nilai filosofis dan karakteristik Topeng Malang. Hal ini penting untuk memastikan bahwa media tidak menyimpang dari makna budaya yang sebenarnya.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran. Media tidak hanya memenuhi aspek teknis, tetapi juga valid secara substansi budaya. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi antara desain visual dan keakuratan budaya menjadi faktor utama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya.

4. Hasil Uji Coba

Uji coba dilakukan kepada 29 peserta didik untuk mengetahui efektivitas media dalam pembelajaran.

Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest

| No | Nama | Pretest | Posttest | Selisih |
|----|----------------------------|---------|----------|---------|
| 1 | Adrian P | 67 | 93 | 26 |
| 2 | Atmadeva Satya D | 87 | 100 | 13 |
| 3 | Alam Auliya Dzaky A | 67 | 100 | 33 |
| 4 | Alisa N Farida | 87 | 100 | 13 |
| 5 | Apsa | 73 | 100 | 27 |
| 6 | Arda Bima P | 60 | 93 | 33 |
| 7 | Cavin W.N.S.P | 67 | 100 | 33 |
| 8 | Fano Fabiano Alfares | 73 | 87 | 14 |
| 9 | Fauzan Arivi D.K | 47 | 93 | 46 |
| 10 | Fira Junita | 67 | 93 | 26 |
| 11 | Habibi | 87 | 73 | -14 |
| 12 | Indri Suswati | 73 | 93 | 20 |
| 13 | Kisnatulloh Nissa F | 73 | 100 | 27 |
| 14 | Livia Cheryl Citraa Kirana | 67 | 87 | 20 |
| 15 | M Galih Dwi Saputra | 60 | 80 | 20 |
| 16 | M. Ardhi | 87 | 93 | 6 |
| 17 | M. Arya P.P | 60 | 100 | 40 |
| 18 | M. Atian F.A | 47 | 93 | 46 |
| 19 | M. Tristan A | 87 | 100 | 13 |
| 20 | Nadientya Febriola | 73 | 100 | 27 |
| 21 | Naryama Javas | 67 | 73 | 6 |

| | | | | |
|------------------|-----------------------|-------|-------|-------|
| 22 | Nyza Azahra S | 73 | 93 | 20 |
| 23 | Nino Adam S | 67 | 100 | 33 |
| 24 | Princessa L Sybil | 73 | 93 | 20 |
| 25 | Putri Alisa Syifarani | 73 | 93 | 20 |
| 26 | Raffa Adhitya A | 73 | 100 | 27 |
| 27 | Rifki Ragil Almifta | 73 | 93 | 20 |
| 28 | Selvi Nurani | 87 | 100 | 13 |
| 29 | Syifa Salsabila N.A | 87 | 87 | 0 |
| Jumlah | | 2.082 | 2.710 | 628 |
| Rata-rata | | 71,79 | 93,45 | 21,66 |

Hasil menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 71,79 pada pretest menjadi 93,45 pada posttest. Selisih peningkatan sebesar 21,66 poin menunjukkan adanya perubahan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media video cerita bergambar mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Selain peningkatan nilai, perubahan juga terlihat pada sikap dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik tampak lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung pasif. Hal ini menunjukkan bahwa media visual dan naratif mampu meningkatkan motivasi belajar.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui konsep pembelajaran multimodal yang menggabungkan visual, audio, dan narasi. Kombinasi tersebut membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Selain itu, penyajian dalam bentuk cerita membuat materi lebih mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan multimodal efektif dalam pembelajaran budaya.

Meskipun demikian, terdapat beberapa peserta didik yang mengalami peningkatan yang tidak signifikan. Hal ini dipengaruhi oleh faktor seperti kemampuan awal, konsentrasi, dan gaya belajar individu. Namun secara keseluruhan,

mayoritas peserta didik mengalami peningkatan yang baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran dan edukasi budaya.



Gambar 5. Tampilan Isi Video Cerita Bergambar
(Sumber: Zea Adya, 2025).

Gambar 5 menampilkan ilustrasi *visual* yang digunakan dalam media video cerita bergambar, yaitu representasi tokoh Topeng Malangan dengan latar ikon Kota Malang. Pada gambar terlihat dua karakter topeng dengan warna yang kontras, yaitu hijau dan merah, yang merepresentasikan perbedaan sifat dan karakter tokoh dalam cerita. Warna hijau umumnya melambangkan kelembutan dan kebijaksanaan, sedangkan warna merah menggambarkan sifat amarah dan ambisi.

Latar belakang berupa bangunan khas Kota Malang serta elemen air mancur digunakan untuk memperkuat konteks lokal sehingga peserta didik lebih mudah mengenali keterkaitan antara budaya dan lingkungan sekitarnya. Secara visual, komposisi gambar disusun dengan keseimbangan antara objek utama dan latar belakang sehingga mampu menarik perhatian serta menjaga fokus penonton.

Penggunaan ilustrasi dalam bentuk digital ini sejalan dengan konsep media pembelajaran visual yang menyatakan bahwa gambar dapat membantu memperjelas informasi serta meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, visualisasi pada gambar tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai sarana penyampaian makna budaya secara lebih efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa

video cerita bergambar tentang seni Topeng Malangan berhasil dirancang dengan memadukan unsur visual ilustratif, narasi, dan audio yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP. Media yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli budaya, dengan hasil menunjukkan bahwa media berada pada kategori layak hingga sangat baik. Selain itu, hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, dimana rata-rata nilai pretest meningkat dari 71,79 menjadi 93,45 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media video cerita bergambar efektif dalam membantu peserta didik memahami materi seni Topeng Malangan, sekaligus meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengenalan dan pelestarian budaya lokal.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar media video cerita bergambar dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam menyampaikan materi budaya lokal agar lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media ini juga dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain seperti diskusi atau praktik agar hasil pembelajaran lebih optimal. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media serupa dengan materi yang lebih luas, menambahkan variasi animasi, serta meningkatkan kualitas audio dan visual agar media menjadi lebih interaktif dan menarik. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media berbasis digital interaktif untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era modern.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media cerita bergambar dalam bentuk video tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga memberikan kontribusi pada aspek afektif peserta didik, seperti meningkatnya minat, rasa ingin tahu, serta apresiasi terhadap budaya lokal. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan kontekstual mampu menjadi jembatan antara materi pembelajaran dengan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penggunaan pendekatan naratif yang dipadukan dengan visual ilustratif terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Dengan adanya alur cerita yang runtut dan didukung visual yang menarik, peserta didik dapat lebih mudah mengingat karakter, makna, serta nilai filosofis yang terkandung dalam seni Topeng Malangan. Temuan ini memperkuat bahwa media berbasis cerita memiliki potensi besar dalam pembelajaran budaya.

Di sisi lain, penelitian ini juga menunjukkan bahwa proses pengembangan media melalui tahapan sistematis seperti model ADDIE memberikan hasil yang optimal. Setiap tahap, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, berperan penting dalam menghasilkan media yang tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, pendekatan pengembangan yang terstruktur menjadi faktor penting dalam keberhasilan suatu produk pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Media video cerita bergambar yang dikembangkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran sejenis di masa mendatang, khususnya dalam upaya pelestarian budaya melalui pendidikan formal.

REFERENSI

- Ade Darman, R. (2020). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN - Regina Ade Darman - Google Buku*.
- Afriansyah, T., Rizal, M. S., Harfian, L. S., & Salsabila, A. H. (2023). Representasi Masyarakat Malang dalam Karakter Abdi Topeng Malangan. *Jurnal Sastra Indonesia*, 12(3), 260–270.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 1–203.
- Hutagalung, R., & Ramadan, Z. H. (2022). Peran Orang Tua dalam Menanamkan Nilai Multikultural di Lingkungan Keluarga Siswa sekolah Dasar. *Jurnal*

Obsesi : Jurnal Pendidikani, 6(5), 4967–4991.

- Indraswari, N., & Dewi, T. (2023). Upaya Pelestarian Kesenian Topeng Bekasi pada Masyarakat Bekasi “Studi Kasus Kelompok Seni Putra Budaya.” *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 6(2), 25–38.
- Nurfadillah, D., & Indihadi, D. (2018). Penggunaan Media Cerita Bergambar dalam Penguraian Pesan pada Dongeng di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 217–225.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Prasetyo, G. E., & Ginting, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Melayu dengan Adobe Flash berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar.
- Wahyuni, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 743–753.
- Yossie Dewi Arisandy, M. A. (2013). PENGARUH LEMBAR KERJA SISWA (LKS) DENGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 12 SURABAYA PADA MATERI PESAWAT SEDERHANA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 02, 107–110.