JKIS: Jurnal Komunikasi dan Ilmu Sosial
E-ISSN: 2963-0517
P-ISSN: 2963-0525
https://dinastires.org/JKIS dinasti.info@gmail.com +62 811 7404 455
DOI: https://doi.org/10.38035/jkis.v4i4.3931
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Received: 1 Oktober 2026 | **Revised:** 7 Oktober 2026 | **Accepted:** 30 Oktober 2026

Pengembangan Film Animasi Watu Mahe Untuk Literasi Budaya Anak Sekolah Dasar

Maria Rut Xaveriana da Silva[1], Maria Imakulata da Silva[2], Angen Jiwo Ayu Budi[3], Yonatan Maretus Joang[4], Oktavianus Moa[5]
[1]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Indonesia, dasilvaace5@gmail.com
[2]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Indonesia, mariyadasillva@gmail.com
[3]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Indonesia, chatarinaangen@gmail.com
[4]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Indonesia, ooan9262@gmail.com
[5]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Indonesia, Nongoktho@gmail.com

Corresponding Author: dasilvaace5@gmail.com [1]

Abstract: *This study developed a Watu Mahe animated film as cultural-literacy media for elementary school children and examined its initial feasibility and learning outcomes. Research and development used the Design Thinking stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The 2-minute-12-second film was validated by cultural, animation-media, and learning experts, then tested on 20 children in Grades II-IV aged 7-10 years at Rumah Belajar Teras Ilmu. Participants were members of an open learning group, were familiar with animated films, and completed paired cultural-knowledge tests. Expert validation reached 96.67%, comprising 96% for cultural accuracy, 98% for media quality, and 96% for learning aspects. The mean score increased from 43.00 to 64.00; the Wilcoxon signed-rank test showed a significant difference ($W = 1.50$, $p < .001$) with a large rank-biserial effect (.984). The film is feasible as contextual introductory media.*

Keyword: *animated film, cultural literacy, elementary children, local wisdom, Watu Mahe.*

Abstrak: Penelitian ini mengembangkan film animasi Watu Mahe sebagai media literasi budaya anak sekolah dasar serta menguji kelayakan dan hasil belajar. Penelitian dan pengembangan menggunakan tahap Design Thinking, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Film berdurasi 2 menit 12 detik divalidasi oleh ahli budaya, media animasi, dan pembelajaran, kemudian diujikan kepada 20 anak kelas II-IV berusia 7-10 tahun di Rumah Belajar Teras Ilmu. Peserta merupakan anggota kelompok belajar yang terbuka terhadap penelitian, terbiasa menonton film animasi, dan mengerjakan tes pengetahuan budaya. Validasi ahli mencapai 96,67%, terdiri atas 96% untuk budaya, 98% untuk media, dan 96% untuk

pembelajaran. Rata-rata skor meningkat dari 43,00 menjadi 64,00; uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan bermakna ($W = 1,50$; $p < 0,001$) dengan efek rank-biserial besar (0,984). Film layak digunakan sebagai media pengenalan budaya kontekstual.

Kata Kunci: film animasi, literasi budaya, sekolah dasar, kearifan lokal, Watu Mahe

PENDAHULUAN

Perkembangan media digital mengubah cara anak menemukan informasi, mempertahankan perhatian, dan memahami suatu cerita. Dalam pendidikan dasar, perubahan tersebut membuka peluang untuk menyampaikan materi budaya melalui media yang menggabungkan gambar, gerak, suara, dan teks. Film untuk anak dapat berfungsi sebagai media pembelajaran bahasa, pembentukan karakter, dan pengenalan kemajemukan budaya yang beragam apabila pemilihannya disertai pendampingan pendidik (Pratiwi et al., 2023). Temuan mengenai visualisasi dinamis juga menunjukan bahwa film animasi dapat membantu menambah minat dan pemahaman ketika representasinya relevan dengan tujuan belajar (Teplá et al., 2022).

Literasi budaya pada anak tidak hanya terbatas pada hafalan suatu tradisi budaya. Literasi tersebut meliputi kemampuan mengenali unsur budaya, memahami fungsi dan nilai yang menyertai, menghubungkan budaya dengan kehidupan masyarakat, serta menyatakan alasan budaya perlu dipelihara dan dilestarikan. Bahandigital berbasis kearifan lokal dapat mendekatkan pengetahuan tersebut kepada pengalaman belajar anak dan meningkatkan kemampuan memahami budaya setempat (Udiyana & Arnyana, 2022). Kajian kebutuhan terbaru di sekolah dasar juga menunjukan perlunya media audiovisual dan interaktif yang menghadirkan kearifan lokal secara lebih kontekstual (Putri et al., 2026).

Wolomotong merupakan desa di Kecamatan Doreng, Kabupaten Sikka, Flores, Nusa Tenggara Timur. Data wawancara lapangan menggambarkan wilayah ini sebagai kawasan lembah, lereng, dan hutan dengan kehidupan masyatakat agraris. Masyarakat Wolomotong memelihara sejumlah benda yang dikultuskan dalam ritus adat, salah satunya adalah Watu Mahe. Watu Mahe merupakan batu megalitik dengan bentuk yang beragam, antara lain lonjong, datar, pipih, bulat, dan melengkung. Delapan suku yang disebut dalam data lapangan adalah Wodon, Utapara, Keytimu, Mana, Lio, Buang Baling, Sogelaka, dan Weweniur. Masing-masing pada umumnya memiliki Watu Mahe di setiap rumah, sehingga Wolomotong dikenal sebagai “Negeri Seribu Mahe”.

Keberadaan tradisi dalam masyarakat tidak otomatis membuat anak memahami sejarah, simbol, fungsi sosial, dan nilai yang terkandung didalamnya. Pengetahuan yang lebih banyak disampaikan secara lisan semakin jarang dijangkau apabila tidak tersedia media yang sesuai dengan usia dan kebiasaan belajar anak. Di sisi lain, digitalisasi budaya dapat menyederhanakan atau mengubah makna apabila proses visualisasi hanya mengejar daya tarik visual. Karena itu, pengembangan media budaya perlu menempatkan ketepatan isi sejajar dengan kebutuhan pembelajaran dan kualitas teknis.

Penelitian terdahulu memperlihatkan potensi animasi berbasis budaya. (Bulkani et al., 2022) mengembangkan animasi berbasis kearifan lokal untuk sekolah dasar dan menemukan peningkatan hasil belajar. (Nurlaila & Nursalim, 2022) menunjukan bahwa folklor Roro Jonggrang dapat diterjemahkan menjadi animasi 2D untuk mengenalkan pendidikan budaya. (Parabang et al., 2022) mengembangkan animasi folkor Tambrauw sebagai media pembelajaran, sedangkan (Sugihartono et al., 2024) menegaskan pentingnya film animasi sebagai anak yang berakar pada budaya lokal untuk kemajuan kebudayaan daerah. Penelitian (Afandi et al., 2026) bahkan mengintegrasikan folklor Barong Putih ke dalam animasi Pendidikan Pancasila untuk mendukung konservasi budaya pada siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, terdapat tiga kesenjangan. Pertama, banyak animasi pendidikan mengangkat cerita yang telah terdokumentasi luas, sedangkan pengetahuan lokal dengan sumber terbatas belum banyak diolah. Kedua, pengembangan media sering berakhir pada validasi teknis tanpa menguji perubahan pengetahuan budaya pada anak. Ketiga, penilaian pemegang pengetahuan budaya belum selalu ditempatkan sejajar dengan penilaian media dan pembelajaran. Representasi video yang menarik belum tentu akurat, aman, dan dapat dipertanggungjawabkan dari segi budaya.

Kebaruan penelitian in terletak pada pengembangan film animasi Watu Mahe yang memadukan pengetahuan lokal, kebutuhan anak kelas II-IV, desain audiovisual, validasi tokoh adat, validasi ahli media animasi, validasi ahli pembelajaran, dan uji pengetahuan budaya pada konteks pendidikan non formal. Penelitian bertujuan mendeskripsikan proses dan karakteristik film, menganalisis kelayakan menurut tiga ahli, serta menguji perubahan pengetahuan budaya anak sebelum dan sesudah menonton.

KAJIAN PUSTAKA

Literasi Budaya dan Kearifan Lokal

Literasi budaya merupakan kemampuan menggunakan pengetahuan budaya untuk mengenali identitas, memahami praktik sosial, menafsirkan simbol, serta berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam kehidupan bersama. Pada anak sekolah dasar, indikatornya perlu dibuat konkret: mengenali nama dan wujud budaya, mengingat unsur cerita, memahami fungsi atau pesan, mengidentifikasi nilai kebersamaan dan penghormatan, serta menjelaskan pentingnya pelestarian. Bahan ajar digital berorientasi kearifan lokal terbukti dapat memperkuat literasi budaya ketika materi disusun sesuai konteks dan karakter peserta didik (Udiyana & Arnyana, 2022).

Integrasi kearifan lokal tidak berarti menambahkan ornamen daerah pada media. Isi bahasa, tokoh, relasi sosial, ruang, dan pesan perlu bersumber dari pengetahuan yang dapat dipertanggungjawabkan. (Al-akmam & Adela, 2026) menunjukan bahwa pelestarian budaya di sekolah memerlukan dukungan kurikulum dan praktik pembelajaran, sedangkan (Fadhilah & Sumarni, 2025) menekankan peran media digital untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Pada penelitian ini, literasi budaya dioprasionalkan sebagai pengetahuan awal mengenai Watu Mahe, ritual penghormatan leluhur, simbol kebersamaan, dan pesan menjaga hubungan sosial, serta alam.

Literasi Budaya dan Kearifan Lokal

Teori kognitif pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa manusia memproses informasi verbal dan visual melalui saluran yang berbeda, tetapi kapasitas kerja kedua saluran terbatas. Pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna ketika kata dan gambar yang relevan dipilih, diorganisasi, dan dihubungkan dengan pengetahuan sebelumnya (Mayer, 2024). Karena itu, film untuk anak perlu menghindari demokrasi yang tidak mendukung tujuan, memberi penanda pada informasi penting, membagi cerita menjadi segmen yang dapat diikuti, dan menjaga hubungan yang konsisten antara gambar, suara, dan teks.

(Cavanagh & Kiersch, 2023) menegaskan bahwa prinsip multimedia perlu diterapkan secara kontekstual, bukan secara mekanis. Selain itu, usia, tujuan, latar belakang, dan kebiasaan media peserta tetap menentukan keputusan desain. Penelitian Scholaria tentang video animasi juga menunjukan bahwa pengembangan media perlu melalui tahap analisis, desain, pengembangan, validasi, dan uji penggunaan (Sidarta & Yunianta, 2022). Animasi bukan sekedar alat memperindah materi, tetapi juga berisi gerak, komposisi, perubahan warna, dan urutan adegan yang membentuk cara anak memahami sebab-akibat dan pesan dari suatu cerita.

Film Watu Mahe dirancang singkat agar dapat digunakan dalam kegiatan menonton terpadu. Peserta penelitian telah terbiasa menonton film animasi, sehingga konvensi dasar seperti pergantian adegan, gerak tokoh, close-up, dan subtitle bukan pengalaman media yang

sepenuhnya baru. Familiaritas tersebut dapat membantu kelancaran pemrosesan, tetapi juga berarti hasil penelitian tidak serta-merta mewakili anak yang jarang mengakses animasi.

Digital Storytelling untuk Warisan Budaya

Digital storytelling mengorganisasi benda, lokasi, tuturan, dan nilai ke dalam alur yang dapat dialami audiens. (Rizvic et al., 2020) menunjukan manfaat cerita digital untuk membawa warisan budaya tidak hanya ke ruang kelas, tetapi juga mencatat ketegangan antara kebebasan artistik, batas teknis, dan fakta budaya. (Tzima et al., 2020) memperlihatkan bahwa cerita digital dapat membantu anak memasuki warisan budaya tak benda ketika teknologi digunakan utnuk mendukung, bukan untuk menghentikan proses pewarisan.

Pada Watu Mahe, digital storytelling memadatkan pluralitas mahe dan suku ke dalam satu simbol visual. Penyederhanaan diperlukan karena durasi film terbatas, tetapi harus dipahami sebagai representasi pengantar, bukan dokumentasi lengkap. Film perlu diarahkan untuk memicu percakapan lanjutan dengan keluarga, guru, atau ketua adat.

Design Thinking dalam Pengembangan Media

Desain Thinking merupakan proses analitis dan kreatif yang memberi ruang untuk memahami pengguna, merumuskan masalah, menghasilkan gagasan, membuat prototipe, memperoleh umpan balik, dan melakukan perancangan ulang (Razzouk & Shute, 2012). Dalam pendidikan, pendekatan ini memungkinkan pengembang menghubungkan kebutuhan anak, tujuan belajar, pengetahuan budaya, dan keputusan teknis.

Penelitian ini menggunakan lima tahap: empathize untuk memahami konteks Watu Mahe dan karakter anak; define untuk merumuskan tujuan literasi budaya dan batas konten; ideate untuk menyusun sinopsis, desain tokoh, latar, serta storyboard; prototype untuk memproduksi film animasi 2D; dan test untuk memperoleh penilaian ahli serta data pretest-posttest. Pengembangan produk kemudian dipadukan dengan evaluasi pendidikan agar inovasi tidak hanya dinilai dari proses desain.

METODE

Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model Design Thinking. Evaluasi produk menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa konteks budaya, naskah, storyboard, dan catatan visual digunakan untuk membangun serta menafsirkan produk. Data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kelayakan ahli dan perubahan pengetahuan budaya. Uji awal menggunakan rancangan pre-eksperimental one-group pretest-posttest: O1-X-O2, dengan O1 sebagai tes awal, X sebagai pemutaran film, dan O2 sebagai tes akhir.



Gambar 1. Tahapan pengembangan film animasi Watu Mahe
Sumber: data riset

Lokasi, Waktu, dan Peserta

Uji coba dilaksanakan pada Kamis, 23 Juli 2026 di Rumah Belajar Teras Ilmu. Peserta berjumlah 20 anak kelas II-IV sekolah dasar berusia 7-10 tahun, terdiri atas 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Sebanyak enam peserta berada di kelas II, tujuh di kelas III, dan tujuh

di kelas IV. Peserta merupakan anggota kelompok belajar yang terbuka terhadap kegiatan penelitian dan telah sering menonton film animasi. Seluruh peserta yang memiliki data pretest dan posttest lengkap dianalisis. Familiaritas terhadap animasi dicatat sebagai karakteristik peserta, bukan sebagai perlakuan penelitian.

Tabel 1. Karakteristik Peserta

Karakteristik	Kategori	Jumlah
Kelas	II	6
Kelas	III	7
Kelas	IV	7
Usia	7 tahun	2
Usia	8 tahun	6
Usia	9 tahun	6
Usia	10 tahun	6
Jenis kelamin	Laki-laki	10
Jenis kelamin	Perempuan	10

Sumber: data riset

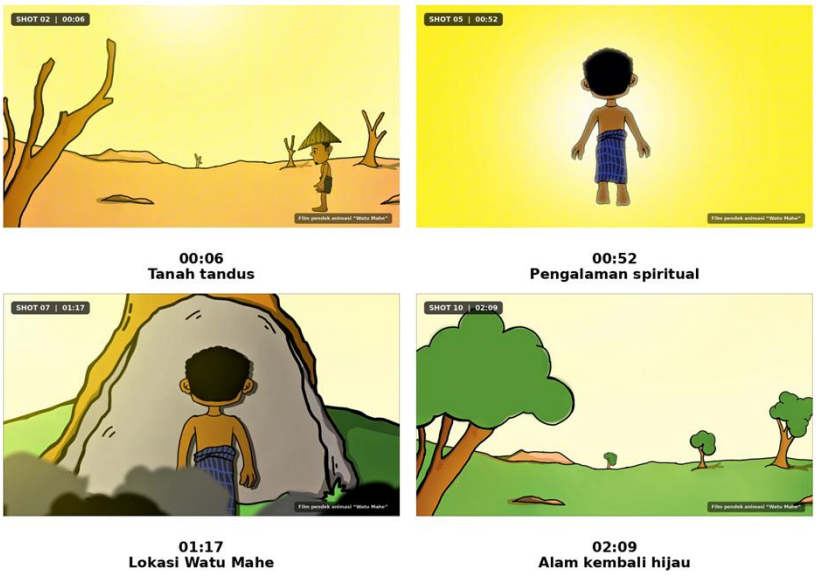
Sumber Budaya dan Validator

Konteks budaya diperoleh dari hasil wawancara mengenai Wolomotong, keberadaan Watu Mahe, variasi bentuk mahe, dan delapan suku yang mempunyai mahe. Validasi budaya dilakukan oleh Klemens Sawan (70 tahun), Ketua Adat masyarakat Wolomotong. Validasi media dilakukan oleh Irfan Azhari, S.Ds., M.Ds., sedangkan validasi pembelajaran dilakukan oleh Emanuela Dona Tey Henriques, S.Ag., M.Ag. Ketiganya menilai sepuluh indikator dengan skala 1-5 sesuai bidang masing-masing. Identitas peserta anak disajikan menggunakan kode P01-P20.

Produk dan Prosedur Pengembangan

Produk berupa film animasi 2D berdurasi 2 menit 12 detik. Storyboard memuat 12 adegan dan 10 tangkapan layar bertimecode. Alur dimulai dengan tanah tandus, pertemuan dua tokoh, kegelisahan tokoh utama, pengalaman spiritual, pengumpulan masyarakat, perjalanan menuju Watu Mahe, pemanggilan leluhur, hujan, persembahan, penerimaan, dan alam kembali hijau. Subtitle ritual mengundang leluhur untuk menikmati sirih-pinang, rokok, makanan, dan minuman serta menyampaikan pesan agar masyarakat tidak saling membenci atau menyimpan dendam.

Pada tahap empathize, pengembang memetakan konteks budaya dan karakter anak. Tahap define menetapkan tujuan pengenalan Watu Mahe, target usia 7-10 tahun, durasi pendek, bahasa sederhana, dan kebutuhan verifikasi budaya. Tahap ideate menghasilkan sinopsis, urutan konflik-ritual-pemulihan, desain tokoh, latar, dan storyboard. Tahap prototype menghasilkan film animasi. Pada tahap test, produk dinilai oleh tiga ahli, direkap berdasarkan persentase, kemudian ditayangkan kepada peserta setelah pretest dan sebelum posttest.



Gambar 2. Empat fase visual film: krisis, pengalaman spiritual, lokasi Watu Mahe, dan pemulihan alam
Sumber: data riset

Instrumen dan Teknik Analisis

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli dan tes pengetahuan budaya. Lembar validasi berisi sepuluh indikator ringkas dengan skor maksimum 50 untuk setiap ahli. Persentase kelayakan dihitung dengan membagi skor aktual dengan skor ideal dan mengalikannya dengan 100%. Persentase 81%-100% ditafsirkan sebagai sangat layak, 61%-80% layak, 41%-60% cukup, 21%-40% kurang, dan 0%-20% tidak layak.

Tes pengetahuan budaya menghasilkan skor 0-100 sebelum dan sesudah pemutaran. Analisis dimulai dengan rerata, simpangan baku, median, rentang, dan jumlah perubahan individu. Normalitas skor selisih diperiksa menggunakan Shapiro-Wilk. Karena selisih tidak berdistribusi normal ($W = 0{,}754$; $p < 0{,}001$), perbedaan dianalisis dengan Wilcoxon signed-rank. Besar efek dilaporkan menggunakan korelasi rank-biserial. N-gain kelas digunakan sebagai deskripsi tambahan, bukan satu-satunya dasar kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap Empathize dan Define

Tahap empathize menghasilkan dua kelompok kebutuhan. Kebutuhan budaya berkaitan dengan ketepatan penggambaran Watu Mahe sebagai bagian dari ritus dan identitas masyarakat, sedangkan kebutuhan pengguna berkaitan dengan usia anak, durasi perhatian, keterbacaan subtitle, dan kebiasaan menonton animasi. Wawancara menunjukkan bahwa Watu Mahe tidak mempunyai satu bentuk baku. Batu dapat berbentuk lonjong, datar, pipih, bulat, atau melengkung. Selain itu, keberadaan delapan suku dan kepemilikan mahe masing-masing menjadikan Wolomotong sebagai ruang budaya majemuk.

Tahap define Tahap define merumuskan film sebagai media pengenalan, bukan dokumentasi lengkap ritual. Keputusan ini penting karena satu batu besar dalam film berfungsi mewakili jaringan mahe yang lebih luas. Film juga dibatasi pada pesan yang dapat dipahami anak: kondisi alam yang gersang, kegelisahan masyarakat, peran pemimpin ritual, penghormatan kepada leluhur, kebersamaan, larangan saling membenci, dan pemulihan keseimbangan. Rumusan tersebut menjaga tujuan pembelajaran tetap konkret tanpa mengklaim menyajikan seluruh pengetahuan adat.

Karakteristik Film Animasi

Film menggunakan struktur masalah-panggilan-tindakan-ritual-pemulihan. Adegan tanah tandus pada 00:04-00:16 membangun masalah melalui pohon mati, warna kuning-oranye, dan

tokoh kecil dalam long shot. Adegan kegelisahan pada 00:28-00:40 mempersempit masalah menjadi pengalaman personal. Pengalaman spiritual pada 00:41-00:55 menggunakan cahaya terang dan tubuh yang terangkat untuk menandai peralihan dari kegelisahan menuju mandat tindakan.

Pada 00:56-01:11, tokoh utama berdiri di atas batu di hadapan warga. Posisi vertikal menandai peran kepemimpinan. Namun, pada 01:12-01:25 tokoh tersebut tampak kecil dari belakang ketika menghadap Watu Mahe. Pergeseran skala mencegah tokoh menjadi pusat otoritas tunggal; pemimpin berfungsi sebagai penggerak masyarakat, sedangkan legitimasi ritual dikembalikan kepada ruang sakral dan leluhur.

Bagian 01:26-01:45 menjadi inti literasi budaya karena gambar ritual disertai subtitle. Leluhur disapa sebagai pihak yang hadir secara simbolis dan diundang makan sirih-pinang, mengisap rokok, duduk, makan, serta minum bersama. Pesan "jangan saling membenci dan menaruh dendam" menghubungkan ritus dengan nilai kerukunan. Penutup mengubah lanskap menjadi hijau sehingga anak memperoleh penanda visual yang jelas tentang pemulihan kehidupan dan keseimbangan.

Karakteristik ini sejalan dengan prinsip multimedia bahwa gambar, kata, dan suara perlu mengarahkan perhatian pada pesan yang sama (Mayer, 2024). Segmentasi melalui adegan singkat membantu anak mengikuti perkembangan cerita, sedangkan perubahan warna dan skala berfungsi sebagai signaling. (Cavanagh & Kiersch, 2023) mengingatkan bahwa penerapan prinsip tersebut perlu menyesuaikan konteks; pada film Watu Mahe, konteks budaya mengharuskan ketepatan representasi diuji, bukan hanya kejernihan visual.

Kelayakan Menurut Para Ahli

Validasi menghasilkan skor gabungan 145 dari maksimum 150 atau 96.67%. Ahli budaya memberi skor 48/50 (96%), ahli media 49/50 (98%), dan ahli pembelajaran 48/50 (96%). Ketiga hasil berada pada kategori sangat layak. Skor tinggi menunjukkan bahwa produk memenuhi ketepatan isi, istilah, simbol, urutan materi, warna, suara, tujuan, pesan, dan penyajian secara keseluruhan.

Tabel 2. Hasil validasi film animasi Watu Mahe

Validator	Skor	Skor maksimum	Persentase
Ahli budaya	48	50	96%
Ahli media animasi	49	50	98%
Ahli pembelajaran	48	50	96%
Gabungan	145	150	96.67%

Sumber: data riset

Meskipun hasil keseluruhan sangat tinggi, dua pola perlu diperhatikan. Indikator keamanan budaya/durasi/keterpahaman memperoleh skor empat dari semua ahli. Indikator kelayakan penyajian/transisi/daya tarik memperoleh skor empat dari ahli budaya dan lima dari dua ahli lain. Karena instrumen yang tersedia tidak memuat komentar naratif, penyebab skor tersebut tidak dapat dipastikan. Namun, pola ini menunjukkan perlunya mengevaluasi secara terpisah keamanan representasi, kecukupan durasi, keterbacaan bahasa, dan transisi visual pada pengembangan berikutnya.

Temuan validasi mendukung hasil penelitian animasi berbasis kearifan lokal yang umumnya memperoleh kategori layak setelah melalui penilaian materi dan media (Bulkani et al., 2022; Sirait et al., 2023). Perbedaan penelitian ini adalah penempatan ahli budaya sebagai validator tersendiri. Langkah tersebut penting karena kualitas visual tidak dapat menggantikan akurasi istilah, simbol, dan nilai. Dalam pengembangan folklor Barong Putih, (Afandi et al., 2026) juga menekankan integrasi validasi desain, isi, bahasa, dan pedagogi. Penelitian Watu Mahe menambahkan penilaian tokoh adat untuk menjaga hubungan produk dengan sumber budaya.

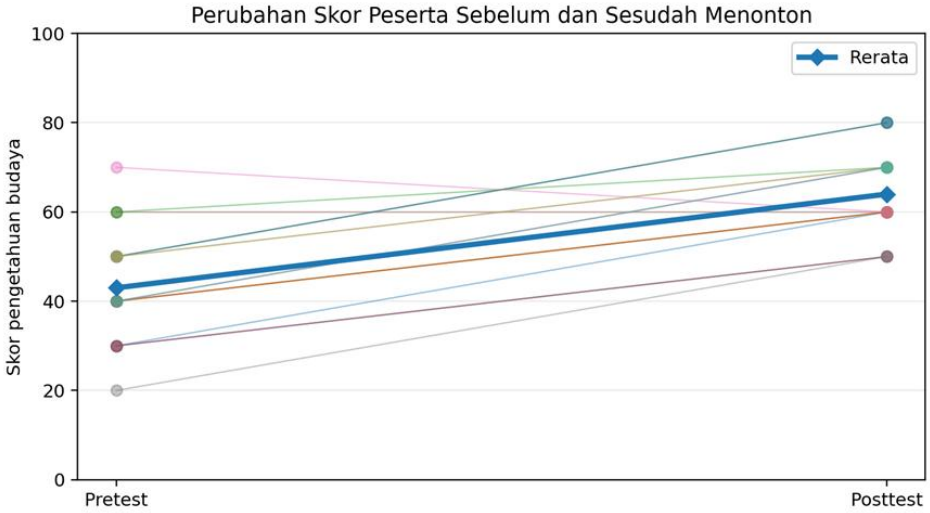
Perubahan Pengetahuan Budaya Anak

Rata-rata pretest adalah 43.00 (SD = 12.18; median = 40; rentang 20-70), sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 64.00 (SD = 9.95; median = 60; rentang 50-80). Rata-rata selisih sebesar 21.00 poin (SD = 10.71). Sebanyak 18 peserta meningkat, satu peserta tetap, dan satu peserta turun 10 poin.

Tabel 3. Ringkasan skor pengetahuan budaya

Statistik	Pretest	Posttest	Selisih
Rata-rata	43.00	64.00	21.00
Simpangan baku	12.18	9.95	10.71
Median	40	60	20
Rentang	20-70	50-80	-10-30

Sumber: data riset



Gambar 3. Perubahan skor pretest dan posttest setiap peserta
Sumber: data riset

Uji Wilcoxon menghasilkan W = 1.50 dan p < 0,001. Dengan demikian, skor sesudah menonton berbeda secara bermakna dari skor sebelum menonton. Korelasi rank-biserial sebesar 0.984 menunjukkan efek yang besar, sedangkan N-gain kelas sebesar 0.368 berada pada kategori sedang-rendah. Kombinasi hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan pengetahuan segera, tetapi besarnya ruang peningkatan masih cukup luas.

Peningkatan skor selaras dengan penelitian yang menunjukkan bahwa animasi berbasis kearifan lokal dapat membantu hasil belajar sekolah dasar (Bulkani et al., 2022) dan bahwa bahan digital budaya dapat memperkuat literasi budaya (Udiyana & Arnyana, 2022). Temuan juga konsisten dengan pengembangan media animasi numerasi yang dinilai layak dan diterima dalam pembelajaran (Sirait et al., 2023). Namun, penelitian Watu Mahe tidak mengisolasi pengaruh film dari faktor lain karena tidak menggunakan kelompok kontrol. Posttest dilakukan segera setelah menonton, sehingga hasil lebih tepat disebut efektivitas awal atau perubahan pengetahuan jangka pendek.

Familiaritas peserta terhadap film animasi kemungkinan membantu mereka mengikuti pergantian adegan, gerak karakter, dan subtitle. Hal tersebut dapat mengurangi beban untuk memahami format media sehingga perhatian dapat diarahkan pada isi. Di sisi lain, familiaritas ini dapat membuat respons peserta lebih positif daripada anak yang jarang menonton animasi. (Purnasari et al., 2024) menunjukan bahwa digitalisasi pembelajaran bergantung pada konteks akses dan pengalaman pengguna; oleh sebab itu, uji berikutnya perlu melibatkan kelompok dengan tingkat akses media yang beragam.

Satu peserta yang tidak berubah dan satu peserta yang menurun penting untuk dipertahankan dalam interpretasi. Media tidak menghasilkan pemaknaan yang identik pada semua anak. Perbedaan kemampuan membaca, perhatian saat pemutaran, pengetahuan awal, atau pemahaman terhadap simbol dapat memengaruhi hasil. Karena data per butir soal tidak tersedia, penelitian ini belum dapat menjelaskan apakah anak lebih mudah memahami nama Watu Mahe, bentuk ritual, nilai kerukunan, atau hubungan manusia dengan alam.

Kebaruan dan Implikasi Pembelajaran

Kebaruan produk tidak hanya terletak pada objek Watu Mahe yang belum banyak tersedia dalam media pendidikan, tetapi juga pada penyatuan tiga standar kelayakan: budaya, media animasi, dan pembelajaran. Pendekatan ini menjawab risiko digital storytelling yang dapat memperluas akses sekaligus menyederhanakan warisan (Rizvic et al., 2020). Pengembangan animasi budaya perlu menyediakan ruang bagi pemegang pengetahuan untuk memeriksa naskah, simbol, urutan ritual, dan batas keterlihatan.

Bagi guru dan pengelola rumah belajar, film sebaiknya digunakan sebagai pembuka diskusi selama 15-30 menit, bukan diputar tanpa tindak lanjut. Setelah menonton, anak dapat diminta mengurutkan kembali adegan, menjelaskan makna sirih-pinang dan pesan tidak menyimpan dendam, membandingkan lanskap awal dan akhir, atau menggambar bagian yang paling diingat. Pendampingan membuat anak tetap menjadi pembelajar aktif, sesuai penekanan (Pratiwi et al., 2023) bahwa fungsi pendidikan film bergantung pada strategi penyajiannya.

Bagi masyarakat adat, media dapat menjadi sarana pengenalan awal kepada generasi muda dan ruang pendidikan nonformal. Namun, satu film tidak menggantikan tuturan, praktik, kunjungan ke lokasi, atau dialog dengan tokoh adat. (Tzima et al., 2020) menegaskan bahwa teknologi lebih berguna ketika membantu transmisi antargenerasi dalam kehidupan masyarakat. Karena itu, versi berikutnya dapat menambahkan bahasa lokal, materi pendamping tentang delapan suku, dan penjelasan bahwa bentuk mahe beragam.

Bagi pengembang media, film menunjukkan bahwa durasi pendek tetap dapat membangun struktur naratif lengkap melalui kontras warna dan urutan visual. Namun, teks ritual yang cukup panjang perlu diuji keterbacaannya pada anak kelas II. Prinsip signaling dan segmenting dapat diperkuat dengan memecah subtitle menjadi frasa lebih pendek, memberikan jeda, dan menyelaraskan setiap frasa dengan objek ritual yang sedang ditampilkan. Desain semacam itu sejalan dengan teori multimedia dan penelitian tentang penggunaan teknologi sederhana untuk pelajaran audiovisual (Cavanagh & Kiersch, 2023; Mayer, 2024).

Keterbatasan Penelitian

Penelitian memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji dilakukan pada satu kelompok belajar dengan 20 anak sehingga hasil tidak dapat digeneralisasikan ke seluruh siswa sekolah dasar. Kedua, desain satu kelompok tanpa pembanding tidak dapat memastikan bahwa seluruh perubahan hanya disebabkan oleh film. Ketiga, posttest langsung lebih banyak menangkap ingatan dan pemahaman jangka pendek. Keempat, instrumen yang tersedia tidak menyertakan data per butir, reliabilitas tes, atau jawaban terbuka anak. Kelima, satu validator pada setiap bidang membatasi kekuatan analisis validitas isi. Keenam, peserta telah terbiasa menonton animasi sehingga hasil dapat berbeda pada kelompok dengan pengalaman media lebih rendah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Film animasi Watu Mahe berhasil dikembangkan melalui tahapan Design Thinking menjadi media audiovisual berdurasi 2 menit 12 detik yang menyajikan kondisi alam gersang, pengalaman spiritual, mobilisasi masyarakat, pemanggilan leluhur, pesan kerukunan, persembahan, dan pemulihan alam. Produk memperoleh kelayakan gabungan 96,67%, dengan penilaian 96% dari ahli budaya, 98% dari ahli media, dan 96% dari ahli pembelajaran. Rata-

rata pengetahuan budaya anak meningkat dari 43,00 menjadi 64,00 dan menunjukkan perbedaan bermakna, sehingga film layak digunakan sebagai media pengenalan awal Watu Mahe pada kegiatan belajar terpandu. Film sebaiknya disertai diskusi, menceritakan kembali, dan penjelasan tokoh adat.

Keterbatasan

Penelitian memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji dilakukan pada satu kelompok belajar dengan 20 anak sehingga hasil tidak dapat digeneralisasikan ke seluruh siswa sekolah dasar. Kedua, desain satu kelompok tanpa pembanding tidak dapat memastikan bahwa seluruh perubahan hanya disebabkan oleh film. Ketiga, posttest langsung lebih banyak menangkap ingatan dan pemahaman jangka pendek. Keempat, instrumen yang tersedia tidak menyertakan data per butir, reliabilitas tes, atau jawaban terbuka anak. Kelima, satu validator pada setiap bidang membatasi kekuatan analisis validitas isi. Keenam, peserta telah terbiasa menonton animasi sehingga hasil dapat berbeda pada kelompok dengan pengalaman media lebih rendah.

Saran

Penelitian berikutnya disarankan menggunakan kelompok pembanding, tes tunda, peserta lebih luas, analisis per butir, lebih dari satu validator pada setiap bidang, serta versi bahasa lokal dan materi pendamping yang menjelaskan keberagaman mahe di Wolomotong.

Acknowlegment

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, pengelola Rumah Belajar Teras Ilmu, Klemens Sawan dan masyarakat Wolomotong yang mendukung penyediaan pengetahuan budaya, para validator, serta anak-anak anggota kelompok belajar yang berpartisipasi dalam uji coba film.

REFERENSI

Afandi, M., Pratama, G. C., Yustiana, S., Rachmadtullah, R., Ismiyanti, Y., & Wahyuningsih, S. (2026). Integrating local folklore animation of Barong Putih into Civic Education to promote indigenous cultural conservation among primary school students. *Cogent Education*, *13*(1). https://doi.org/10.1080/2331186X.2026.2620856

Al-akmam, M., & Adela, D. (2026). Pelestarian Budaya Sunda Melalui Kurikulum Muatan Lokal di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *16*(2), 204–215.

Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Andi Setiawan, M. (2022). Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning outcomes in elementary schools. *International Journal of Instruction*, *15*(1), 55–72. https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a

Cavanagh, T. M., & Kiersch, C. (2023). Using commonly-available technologies to create online multimedia lessons through the application of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Technology Research and Development*, *71*(3), 1033–1053. https://doi.org/10.1007/s11423-022-10181-1

Fadhilah, A., & Sumarni, S. (2025). Optimizing local wisdom-based learning through digital media. *IRJE |Indonesian Research Journal in Education||Vol*, *9*(1), 231–247. https://doi.org/10.22437/irje

Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, *36*(1), 1–25. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Nurlaila, & Nursalim, A. (2022). Roro Jonggrang: Animation Of Folklore For National Cultural Education Media. *Rekam*, *18*(1), 37–50. https://doi.org/10.24821/rekam.v18i1.6699

Parabang, L., Manuhutu, M. A., Manuhutu, A., Leuwol, N. V., Uktolseja, L. J., & Tindage, J. (2022). Development of 2D Animation-Based Folklore As Learning Media. *International Journal of Information System & Technology Akreditasi*, *6*(4), 584–589.

Pratiwi, D. P., Saniro, R. K. K., & Hawa, A. M. (2023). The Functions of Films for Children as Learning Media in Children's Education. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, *7*(1), 12–17. https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6528

Purnasari, P. D., Damas Sadewo, Y., Samuel Slamet Santosa, D., & Sanoto, H. (2024). Analisis Digitalisasi Pembelajaran Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *14*(2), 198–205. https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p198-205

Putri, R. D. P., Ayuningtyas, P. F., & Lestari, T. (2026). Analisis kebutuhan media pembelajaran literasi baca tulis berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *16*(2), 176–183.

Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What Is Design Thinking and Why Is It Important? *Review of Educational Research*, *82*(3), 330–348. https://doi.org/10.3102/0034654312457429

Rizvic, S., Boskovic, D., Okanovic, V., Sljivo, S., & Zukic, M. (2020). Interactive digital storytelling: bringing cultural heritage in a classroom. *Surface Science*, *2*(2), 1–5. http://dx.doi.org/10.1016/j.elspec.2015.06.008%250Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.solener.2010.09.007%250Ahttp://link.springer.com/10.1007/s11244-015-0532-4%250Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jcat.2012.07.010%250Ahttp://www.pnas.org/lookup/doi/10.1073/pnas.1701

Sidarta, C. A., & Yunianta, T. N. H. (2022). Pengembangan Video Animasi Pola Konfigurasi Objek Untuk Pembelajaran Jarak Jauh The Development of Object Configuration Pattern Animation Video for Distant Learning. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *12*(2), 127–138.

Sirait, S., Syafitri, E., & Nisa, K. (2023). The Development of Animation-Based Learning on Students' Numeracy Literacy Skills. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *15*(2), 1696–1705. https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2858

Sugihartono, R. A., Kasiyan, & Adi, S. P. (2024). Children's Animation Films: The Cultural Advancement Perspective. *Journal of Urban Culture Research*, *28*(29), 45–62.

Teplá, M., Teplý, P., & Šmejkal, P. (2022). Influence of 3D models and animations on students in natural subjects. *International Journal of STEM Education*, *9*(1). https://doi.org/10.1186/s40594-022-00382-8

Tzima, S., Styliaras, G., Bassounas, A., & Tzima, M. (2020). Harnessing the potential of storytelling and mobile technology in intangible cultural heritage: A case study in early childhood education in sustainability. *Sustainability (Switzerland)*, *12*(22), 1–22. https://doi.org/10.3390/su12229416

Udiyana, I. G., & Arnyana, I. B. P. (2022). Balinese Local Wisdom Oriented Digital Teaching Materials to Improve Cultural Literacy of Grade V Elementary School Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *5*(2), 236–243. https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.52411