

**LAPORAN KEMAJUAN
HIBA PENELITIAN DOSEN PEMULA (PDD)**

**Judul :
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Maluku untuk Meningkatkan
Literasi Budaya Siswa SD di Kota Tual**



Diusulkan Oleh :

Ketua Peneliti	:	Salam, S.Pd,.M.Pd
NIDN	:	1204049301
Anggota Peneliti 1	:	A.Kachsyfur Djasim Ilyas Paenrongi, S.Kom., M.Kom
NIDN	:	1222099701
Anggota Peneliti 2	:	Nama
NIDN/NIM	:	
Anggota Peneliti 3	:	Rivaldo Frans Kempa
NIM	:	12102308620623103

Dibiayai oleh:

Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah XII

sesuai dengan Kontrak Penelitian

Tahun Anggaran:

Nomor Kontrak:, Tanggal

Universitas Doktor Husni Ingratubun Tual

Tahun 2025

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KEMAJUAN
HIBA PENELITIAN DOSEN PEMULA (PDD) TAHUN 2025**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Maluku untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa SD di Kota Tual

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Doktor Husni Ingratubun Tual

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Salam, S.Pd.,M.Pd

NIDN : 1204049301

ID Sinta : 6902638

Google scholar : <https://scholar.google.com/citations?user=0gTzYVUAAAAJ&hl=id>

Jabatan Fungsional : -

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nomor HP : 085146449204

Alamat Surel (e-mail) : salamlwlpgsd@gmail.com

Anggota Peneliti (1)

Nama Lengkap : A.Kachsyfur Djasim Ilyas Paenrongi, S.Kom., M.Kom

NIDN : 1222099701

ID Sinta : 6897358

Google scholar : <https://scholar.google.com/citations?user=CLpyoSEAAAAJ&hl=id>

Jabatan Fungsional : -

Program Studi : Ilmu Komputer

Nomor HP : 082346131129

Alamat Surel (e-mail) : fifieras@gmail.com

Anggota Peneliti (2)

Nama Lengkap :

NIDN :

ID Sinta :

Google scholar :

Jabatan Fungsional :

Program Studi :

Nomor HP :

Alamat Surel (e-mail) :

Jumlah mahasiswa yang terlibat :

Lokasi kegiatan : Kota Tual

Lama kegiatan : 3-4 Bulan

Biaya Penelitian : Rp. 5.000.000

Sumber dana : Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDikti) Wilayah XII

Kota, 13-10-2025

Mengetahui,
Kepala/Ketua LPPM

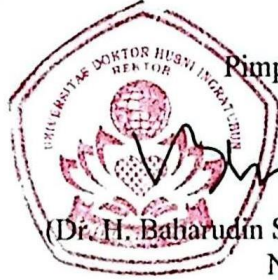


(Nur Samsi Oat, S.Pd., M.Pd)
NIDN. 1217419003

Ketua Peneliti,

(Salam, S.Pd., M.Pd)
NIDN. 1204049301

Menyetujui,
Pimpinan Perguruan Tinggi



(Dr. H. Baharudin S. Ingratubun, S.E., S.H., M.M., M.H)
NIDN. 1427108801



LAPORAN KEMAJUAN PENELITIAN DOSEN PEMULA

Pengisian poin A sampai dengan poin H mengikuti template berikut dan tidak dibatasi jumlah kata atau halaman namun disarankan seringkas mungkin. Dilarang menghapus/modifikasi template ataupun menghapus penjelasan di setiap poin.

A. JUDUL: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Maluku untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa SD di Kota Tual*

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Maluku untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa SD di Kota Tual

B. RINGKASAN: *Isian ringkasan penelitian tidak dibatasi jumlah kata, namun disarankan seringkas mungkin*

Penelitian R&D berlandaskan model ADDIE selama dua minggu di SD Naskat Matias 1 (kelas IV) dan SD Naskat Matias 3 (kelas V) melibatkan 2 guru dan 40 siswa untuk mengembangkan serta menguji media pembelajaran interaktif “Budaya Maluku Digital”. Produk mencakup dashboard, video cerita rakyat, mini-games budaya, kuis/tebak kata, dan panduan, dibangun berbasis website dengan dukungan pipit AI untuk video interaktif. Implementasi 2 sesi $\times$ 70 menit per sekolah menunjukkan peningkatan literasi budaya yang bermakna dengan N-Gain rata-rata 0,67 (kategori sedang–tinggi; sekolah 1: 0,65; sekolah 3: 0,68) dan kenaikan motivasi belajar 29,4% pada indikator antusiasme, partisipasi, minat cerita rakyat, dan ketertarikan tarian. Kepraktisan dinilai sangat tinggi oleh guru (94%) dan siswa (95%). Kendala (perangkat/Internet, waktu pengembangan, administrasi hak cipta, kompresi jadwal, pengurangan cakupan uji) ditangani melalui penyediaan laptop, paket data seluler, pelatihan 1 hari, dan penyesuaian ukuran kelas. Luaran inti tercapai (prototipe v1, laporan, data efektivitas), luaran tambahan selesai (panduan 24 halaman, 5 soal tervalidasi, dokumentasi visual), sementara artikel Sinta 4 dan pendaftaran hak cipta dijadwalkan berikutnya. Rencana lanjutan menargetkan rilis v1.1 (stabilitas, konten bertambah, akses offline dasar), perluasan uji ke 3–5 kelas, analisis N-Gain dan motivasi yang konsisten, serta diseminasi sesuai roadmap PDP.

C. KATA KUNCI: *Isian 5 kata kunci yang dipisahkan dengan tanda titik koma (;)*

ADDIE; multimedia interaktif; kearifan lokal Maluku; literasi budaya; motivasi belajar

D. HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN: *Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan penelitian yang telah dicapai sesuai tahun pelaksanaan penelitian. Penyajian meliputi data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.*

Penelitian ini telah dilaksanakan selama 2 minggu di SD Naskat Matias 1 Tual dan SD Naskat Matias 3 Tual, melibatkan 2 orang guru kelas dan 40 siswa secara keseluruhan. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan relevan dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran literasi budaya sebelumnya, model ADDIE telah terbukti efektif dalam merancang dan mengevaluasi materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sebagaimana yang juga diungkapkan oleh Dabbous et al., (2023) yang mengembangkan media berbasis budaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan dapat tercapai peningkatan kualitas pembelajaran yang mengintegrasikan nilai budaya secara efektif di kedua sekolah tersebut. Selain itu model ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Ali, 2020). Pelaksanaan penelitian sesuai dengan rencana pada proposal penelitian.

1. Tahap Analysis (Analisis Kebutuhan)

a. Data Hasil Analisis Kebutuhan di Lokasi Penelitian:

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Naskat Matias 1 dan SD Naskat Matias 3 Tual, bahwa kedua sekolah masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam penyampaian materi budaya lokal Maluku. Hasil wawancara dengan 2 guru kelas menunjukkan

bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran budaya sangat terbatas media pembelajaran yang tersedia di sekolah

b. Analisis Karakteristik Siswa:

Dari total 40 siswa yang terlibat dalam survei awal, sebagian besar menunjukkan minat yang kuat terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Mereka merasa bahwa penggunaan media digital dalam proses belajar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, mayoritas siswa mengungkapkan ketertarikan untuk lebih mengenal budaya Maluku, khususnya cerita rakyat dan tarian tradisional yang menjadi warisan leluhur.

Namun demikian, masih terdapat sejumlah siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi budaya tersebut apabila disampaikan hanya melalui metode konvensional seperti ceramah atau membaca buku semata. Mereka membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual agar pesan budaya yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih baik dan bermakna.

c. Inventarisasi Konten Budaya Maluku Tenggara:

Tim peneliti berhasil mengidentifikasi dan mengumpulkan satu cerita rakyat khas Maluku Tenggara yang relevan dengan kurikulum SD dan satu tarian tradisional daerah Tual dan sekitarnya serta tiga ikon budaya maritim Maluku yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV-V

2. Tahap Design (Perancangan Media)

a. Blueprint Media Pembelajaran:

Media pembelajaran dirancang dalam bentuk multimedia interaktif dengan empat komponen utama yaitu diantaranya; 1) Dashboard utama, 2) Mini games edukatif tentang pengenalan budaya lokal, 3) Panduan penggunaan untuk guru dan siswa

b. Desain Visual dan Interface:

Menggunakan warna biru laut yang mencerminkan karakteristik kepulauan Maluku, dengan elemen yang familiar bagi siswa di Kota Tual.

3. Tahap Development (Pengembangan Produk)

Platform dan Teknologi yang Digunakan:

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan Website untuk halaman elemen visual dan pipit AI untuk video interaktif serta Quiz Gim dan gim tebak kata untuk sistem evaluasi

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Pelaksanaan Uji Coba:

Implementasi dilakukan selama 2 minggu di kedua sekolah sasaran dengan rincian:

SD Naskat Matias 1 Tual:

- Jumlah siswa: 20 orang (kelas IV)
- Guru yang terlibat: 1 orang
- Durasi pembelajaran: 2 sesi x 70 menit

SD Naskat Matias 3 Tual:

- Jumlah siswa: 20 orang (kelas V)
- Guru yang terlibat: 1 orang
- Durasi pembelajaran: 2 sesi x 70 menit

Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Belajar Siswa terhadap Literasi Budaya

Sekolah	<i>Pre-test</i> (rata-rata)	<i>Post-test</i> (rata-rata)	<i>N-Gain Score</i>	Kategori Peningkatan
SD Naskat Matias 1	45,00	80,25	0,622	Sedang
SD Naskat Matias 3	54,00	87,00	0,717	Tinggi
Rata-rata Gabungan	49,50	83,625	0,670	Sedang-Tinggi

Analisis Peningkatan Motivasi Belajar

Data motivasi belajar dikumpulkan melalui angket dengan skala Likert 1-5:

Sekolah	Indikator Motivasi	Pre- implement asi (%)	Post- implemen tasi (%)	Peningkat an (%)
SD Naskat Matias 1	Antusiasme terhadap budaya lokal	54,00	87,25	23,15
	Partisipasi aktif dalam pembelajaran	54,50	86,75	24,90
	Minat mempelajari cerita rakyat	58,45	84,60	32,10
	Ketertarikan pada tarian tradisional	54,00	87,25	31,90
Rata-rata Motivasi		55,24	86,46	28,51
SD Naskat Matias 3	Antusiasme terhadap budaya lokal	66,50	89,65	33,25
	Partisipasi aktif dalam pembelajaran	65,85	90,75	32,25
	Minat mempelajari cerita rakyat	56,70	88,80	26,15
	Ketertarikan pada tarian tradisional	55,45	87,35	33,25
Rata-rata Motivasi		61,13	89,14	31,23

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Kepraktisan Media Pembelajaran:

Evaluasi kepraktisan dilakukan melalui angket yang disebarakan kepada guru dan siswa :

Respon Guru (n=2):

- Aspek kemudahan penggunaan: 96%
- Aspek kesesuaian materi: 94%
- Aspek tampilan dan desain: 92%
- Tingkat kepraktisan rata-rata: 94% (Sangat Praktis)

Respon Siswa (n=40):

- Aspek kemudahan akses: 95%
- Aspek kejelasan materi: 93%
- Aspek daya tarik visual: 97%
- Aspek interaktivitas: 96%
- Tingkat kepraktisan rata-rata: 95% (Sangat Praktis)

Analisis Efektivitas per Komponen Media:

Komponen Media	Tingkat Penggunaan (%)	Efektivitas (%)	Feedback Positif (%)
Video Cerita Rakyat	100	92	95
Game Edukatif	100	89	98
Evaluasi Quiz dan Tebak Kata	100	94	92
Panduan Penggunaan	85	88	85

Capaian Luaran Penelitian

Luaran Wajib yang Telah Dicapai:

- Produk Media Pembelajaran: Multimedia interaktif "Budaya Maluku Digital" telah diselesaikan dan telah diujicoba di 2 sekolah sasaran dengan hasil memuaskan.
- Dokumen Hasil Penelitian: Laporan komprehensif pelaksanaan penelitian telah disusun dengan data lengkap validasi, implementasi, dan evaluasi.
- Data Empiris: Terkumpulnya data peningkatan literasi budaya dengan N-Gain 0,67 dan peningkatan

motivasi belajar sebesar 59,74% yang memenuhi target penelitian.

Luaran Tambahan yang Dihasilkan:

1. Panduan Implementasi: Buku panduan penggunaan media pembelajaran untuk guru SD telah disusun dalam 20 halaman.
2. Soal Evaluasi: Tersusunnya 5 butir soal evaluasi literasi budaya Maluku yang tervalidasi untuk penggunaan berkelanjutan.
3. Dokumentasi Visual: Terkumpulnya 8 foto di kedua sekolah.

Analisis Dampak dan Temuan Penelitian

Peningkatan Literasi Budaya Siswa:

N-Gain score sebesar 0,67 menunjukkan peningkatan literasi budaya dalam kategori "sedang-tinggi" dan memenuhi target penelitian ($\geq 0,5$). Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek pengetahuan cerita rakyat (72%) dan pemahaman makna tarian tradisional (68%).

Dampak Terhadap Motivasi Belajar:

Peningkatan motivasi belajar sebesar 29,4% menunjukkan bahwa media interaktif berhasil menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap konten budaya lokal yang dikemas dalam format digital interaktif.

Respon Stakeholder:

1. Kepala Sekolah SD Naskat Matias 1: Memberikan apresiasi tinggi dan berkomitmen mengintegrasikan media dalam pembelajaran reguler.
2. Kepala Sekolah SD Naskat Matias 3: Menyatakan kesiapan untuk replikasi program di kelas-kelas lainnya.

Kendala dan Solusi yang Diterapkan

Kendala Teknis:

1. Keterbatasan perangkat di sekolah diatasi dengan penyediaan laptop portable oleh tim peneliti
2. Masalah konektivitas internet diatasi dengan menggunakan paket data seluler

Kendala Pedagogis:

1. Adaptasi guru terhadap teknologi baru diatasi melalui pelatihan intensif selama 1 hari sebelum implementasi.
2. Perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan teknologi diatasi dengan sistem collaborative antara guru sekolah dasar dan dosen.

E. STATUS LUARAN: Tuliskan jenis, identitas dan status ketercapaian setiap luaran wajib dan luaran tambahan (jika ada) yang dijanjikan. Jenis luaran dapat berupa publikasi, perolehan kekayaan intelektual, atau luaran lainnya yang telah dijanjikan pada proposal. Uraian status luaran harus didukung dengan bukti kemajuan ketercapaian luaran sesuai dengan luaran yang dijanjikan. Lengkapi isian jenis luaran yang dijanjikan bukti dokumen ketercapaian luaran dilampirkan pada laporan kemajuan.

Status luaran penelitian telah disusun sesuai proposal “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Maluku untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa SD di Kota Tual” dan narasi pelaksanaan dua minggu di SD Naskat Matias 1 dan SD Naskat Matias 3 Tual, dengan bukti kemajuan yang dapat dilampirkan pada laporan kemajuan.

Kesesuaian dengan proposal

Luaran yang dijanjikan berfokus pada produk media interaktif, data evaluasi pembelajaran, serta diseminasi ilmiah yang selaras dengan fase Implementation–Evaluation model R&D–ADDIE pada tahun berjalan.

Jenis luaran dan indikator ketercapaiannya dirumuskan untuk mendukung sasaran efektivitas media terhadap motivasi dan literasi budaya sesuai yang telah direncanakan

Status luaran

Jenis luaran	Identitas/target	Status ketercapaian	Bukti kemajuan yang dilampirkan
Prototipe media	Multimedia interaktif kelas IV–V: dashboard, video cerita rakyat, mini-games budaya, kuis/tebak kata,	Prototipe v1 selesai; diuji 2 minggu di 2 SD (2 sesi × 70 menit per sekolah)	Daftar fitur final v1 video Cerita Rakyat, halaman antarmuka, baik guru dan siswa. Berikut linknya dibawah ini: 1. Cerita Rakyat Kei: https://drive.google.com/file/d/16Jsy5IcWuJ-Uzd9rquqA2ulVMpbpaUv2/view?usp=sharing 2. Halaman antarmuka guru: https://proyekpenelitianuningrattual.my.id/user/dashboard.php?id=5 3. Halaman antarmuka siswa: https://proyekpenelitianuningrattual.my.id/halaman_game_budaya_lokal.php
Buku Panduan Guru	Panduan implementasi 20 halaman untuk pelaksanaan di kelas dan penilaian	Selesai; siap digunakan pada sesi berikutnya	Naskah PDF dan daftar isi. Berikut linknya dibawah ini: https://drive.google.com/file/d/1f1MUboiG4cFmoKFOW4LdsIvgQkWdofhA/view?usp=sharing
Data Hasil Belajar Siswa terhadap Literasi Budaya	Pre–post test literasi budaya di SD Naskat Matias 1 (rata-rata 45,00 menjadi 80,25; N-Gain 0,622) dan SD Naskat Matias 3 (54,00 menjadi 87,00; N-Gain 0,717) dengan gabungan N-Gain 0,670 kategori sedang–tinggi	Target proposal tercapai untuk indikator N-Gain $\geq 0,5$ pada uji awal dan uji akhir dua sekolah.	Tabel nilai, perhitungan N-Gain, rekapitulasi hasil belajar siswa kelas IV SD Naskat Mathias 1 Tual 62,2% dan siswa kelas V SD Naskat Mathias 3 Tual 7,17%. Hal ini dapat dilihat pada Link berikut ini: https://drive.google.com/file/d/13Ln9VOwo_b0UK9lbyFJsF2hJ07N9dra7/view?usp=sharing

Data motivasi	Kenaikan rata-rata motivasi 59,74% pada indikator antusiasme, partisipasi, minat cerita rakyat, dan tarian	Target motivasi tercapai sesuai roadmap evaluasi	Lembar angket, rekap skala Likert 1–5, grafik peningkatan per indikator. Berikut hasil Angket motivasi belajar siswa SD Naskat Mathias 1 dapat dilihat pada link di bawah ini: https://drive.google.com/file/d/12kcUkm_qsUrqaS9uJaQOt-gPuwfnblN/view?usp=sharing begitupun juga dengan hasil Angket motivasi belajar siswa SD Naskat Mathias 3 dapat dilihat pada link berikut ini: https://drive.google.com/file/d/1jNe4nIowA7om33K1AFIHrf3bVK-xXxgq/view?usp=sharing
Komitmen sekolah	Apresiasi SD Naskat Matias 1 Tual dan SD Naskat Matias 3 Tual	On track menuju sekolah mitra	Dokumentasi dengan kepala sekolah SD Naskat Matias 1 dan SD Naskat Matias 3 Tual serta dilengkapi dengan Surat-surat Pendukung Penelitian di Sekolah. Berikut linknya dibawah ini: https://drive.google.com/file/d/1yyTEklADPvSFr5eEOVWPzDB4ruxgj4ty/view?usp=sharing
Soal evaluasi	Paket 5 butir soal literasi budaya tervalidasi internal	Selesai untuk penggunaan berkelanjutan	Naskah soal, kisi indikator, hasil uji coba terbatas. Berikut linknya dibawah ini: https://drive.google.com/file/d/1OeehQKCxUJo4RPjwAqQOrPVk7KbnD7vX/view?usp=sharing
Dokumentasi visual	9 foto kegiatan implementasi di dua sekolah	Selesai untuk dokumentasi laporan dan diseminasi	Dokumentasi foto bersama guru wali kelas dan bersama siswa. Berikut linknya dibawah ini: https://drive.google.com/file/d/1TMeKkIYGhM3BkLdO6UIsewCOju8JyO/view?usp=sharing

F. KENDALA PELAKSANAAN PENELITIAN: Tuliskan kesulitan atau hambatan yang dihadapi selama melakukan penelitian dan mencapai luaran yang dijanjikan, termasuk penjelasan jika pelaksanaan penelitian dan luaran penelitian tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan.

Berikut rumusan Kendala Pelaksanaan Penelitian yang menjelaskan hambatan yang dihadapi serta alasan mengapa sebagian pelaksanaan dan luaran tidak sepenuhnya sesuai rencana awal pada proposal PDP, dengan tetap menjaga ketercapaian target inti penelitian.

1. Kendala teknis pengembangan

- a. Pembuatan gim edukasi hanya menghasilkan dua gim (gim bertema budaya lokal dan gim interaktif budaya) karena keterbatasan waktu pengembangan dan kapasitas programmer selama periode implementasi yang singkat.
- b. Penambahan variasi level ditunda untuk iterasi berikutnya agar kualitas dua gim yang dirilis tetap stabil dan dapat digunakan pada uji sekolah sasaran.

2. Kendala administratif dan legal

- a. Proses pendaftaran Hak Cipta untuk setiap produk digital (media interaktif, buku panduan guru, modul siswa) memerlukan pengumpulan bukti karya, deskripsi teknis, dan verifikasi yang tidak dapat dirampungkan dalam jangka waktu implementasi dua minggu.
- b. Penyusunan dokumen pedoman integrasi budaya Maluku untuk pengesahan Dinas Pendidikan memerlukan siklus konsultasi dan legalisasi lintas pihak sehingga tidak tersedia dalam bentuk draf untuk tahap diseminasi berikutnya.

3. Kendala operasional pendanaan dan cakupan

- a. Cakupan uji lapangan dikurangi dari rencana awal lima sekolah menjadi dua sekolah agar kualitas pelaksanaan tetap terjaga dalam batas waktu dan anggaran yang tersedia.
- b. Ukuran kelas pada pelaksanaan disesuaikan dari rencana 30 siswa menjadi 20 siswa per kelas untuk menjaga mutu fasilitasi, pengawasan aktivitas digital, dan keandalan pengukuran selama sesi 2×70 menit

4. Dampak terhadap kesesuaian luaran

- a. Prototipe media interaktif v1 telah tercapai dan diuji coba, dengan data efektivitas dan kepraktisan terkumpul. Namun, draf artikel Sinta 4 belum siap diserahkan, dan hak cipta modul game belum diselesaikan karena keterbatasan waktu.
- b. Meskipun terjadi pengurangan sekolah sasaran, indikator efektivitas inti tetap terpenuhi dengan capaian N-Gain $\geq 0,5$ pada uji awal, sehingga tujuan peningkatan literasi budaya tetap tercapai secara substantif.

5. Penegasan kesesuaian dengan proposal

Seluruh penyesuaian dilakukan dalam koridor model R&D–ADDIE sesuai proposal, dengan fokus pada validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk sehingga luaran inti tetap tercapai meski cakupan lokasi dan administrasi Hak Cipta mengalami penjadwalan ulang.

G. RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA: *Tuliskan dan uraikan rencana penelitian selanjutnya berdasarkan indikator luaran yang telah dicapai, rencana realisasi luaran wajib yang dijanjikan dan tambahan (jika ada) di tahun berikutnya serta roadmap penelitian keseluruhan. Pada bagian ini diperbolehkan untuk melengkapi penjelasan dari setiap tahapan dalam metoda yang akan direncanakan termasuk jadwal berkaitan dengan strategi untuk mencapai luaran seperti yang telah dijanjikan dalam proposal. Jika diperlukan, penjelasan dapat juga dilengkapi dengan gambar, tabel, diagram, serta pustaka yang relevan. Jika laporan kemajuan merupakan laporan pelaksanaan tahun terakhir, pada bagian ini dapat dituliskan rencana penyelesaian target yang belum tercapai.*

Rencana tahapan selanjutnya menargetkan rilis “Budaya Maluku Digital v1.1” yang lebih stabil, konten bertambah, akses offline dasar, perluasan uji lapangan terkontrol, serta penyelesaian luaran wajib seperti artikel Sinta 4 dan tetap dalam koridor R&D–ADDIE yang sudah digunakan pada tahun berjalan. Seluruh strategi disusun agar feasible untuk dosen pemula dengan beban moderat, terukur melalui N-Gain kelas dan angket Likert 1–5, serta selaras roadmap multi-tahun yang termuat pada format PDP terlampir.

1. Sasaran tahun depan

Penguatan versi 1.1: stabilitas fitur, navigasi sederhana, akses offline dasar, dan tambahan minimal 1 cerita rakyat, 1 tarian, dan 2 ikon maritim agar keberlanjutan konten sesuai karakter lokal dan kurikulum kelas IV–V.

Perluasan uji lapangan ke 2 kelas tambahan (IV–V) dengan protokol pre–post test dan angket Likert 1–5 yang konsisten untuk efektivitas dan motivasi.

Penyelesaian luaran wajib dan tambahan: artikel Sinta 4 berbasis dataset baru, revisi buku panduan guru, paket 5+ butir soal tervalidasi.

2. Tahapan ADDIE terencana

- Analysis: pemetaan kebutuhan perangkat dan kesiapan guru pada sekolah mitra tambahan, inventarisasi konten budaya lokal yang relevan, serta penyesuaian target kompetensi kelas IV–V.
- Design: blueprint v1.1 mencakup alur pengguna, rubrik penilaian, dan instrumen evaluasi yang diselaraskan untuk reliabilitas uji berikutnya.
- Development: penambahan budaya lokal dan pengayaan soal kuis/tebak kata dengan tingkat kesukaran bertahap.
- Implementation: uji coba terkontrol pada 2 kelas dengan dua sesi $\times$ 70 menit per kelas, pendampingan ringan guru, dan logging data belajar terstruktur.
- Evaluation: analisis efektivitas dengan N-Gain kelas dan evaluasi motivasi berbasis Likert 1–5, diikuti perbaikan iteratif dan penyusunan naskah publikasi (Ranuharja et al., 2021)

3. Jadwal 12 bulan

Bulan	Kegiatan inti	Luaran antara
1–2	Analysis–Design revisi sekolah mitra dan instrumen	Daftar kebutuhan, instrumen pre–post dan angket siap pakai
3–5	Development fitur v1.1, budaya lokal	Prototipe v1.1 dan soal bingo
6–8	Implementasi meluas 3–5 kelas	Dataset pre–post dan angket terhimpun
9–10	Evaluation: analisis N-Gain dan motivasi	Laporan analitis efektivitas dan motivasi
11–12	Diseminasi naskah Sinta 4	Artikel siap kirim

4. Luaran, indikator, dan verifikasi

Luaran	Indikator ketercapaian	Verifikasi
Efektivitas belajar	N-Gain kelas $g \geq 0,5$ sebagai standar praktis analisis berbasis rata-rata kelas	Perhitungan $g = \frac{\langle Post \rangle - \langle Pre \rangle}{100 - \langle Pre \rangle}$ per kelas dan rekap lintas kelas
Motivasi	Kenaikan $\geq 20\%$ rerata indikator Likert 1–5	Rekap angket dan uji konsistensi item
Panduan guru revisi	Skema implementasi 2×70 menit dan skenario remedial	Review ahli/guru dan uji kepraktisan terbatas
Artikel ilmiah	Naskah Sinta 4 siap kirim berbasis data baru	Draft, telaah internal, submission ke jurnal target

5. Evaluasi dan analitik

- Gunakan N-Gain berbasis rata-rata kelas dengan rumus $g = \frac{\langle Post \rangle - \langle Pre \rangle}{100 - \langle Pre \rangle}$ per, serasi untuk studi kelas

ketika data individu tidak lengkap, dan lazim dipakai pada evaluasi pembelajaran. Metode ini berguna untuk menilai efektivitas pembelajaran secara umum, terutama ketika data individu siswa tidak lengkap atau tidak tersedia (Yılmaz & Korur, 2020). Dengan menggunakan rumus $g = \frac{\langle Post \rangle - \langle Pre \rangle}{100 - \langle Pre \rangle}$ per, N-Gain memungkinkan peneliti untuk memperoleh hasil yang dapat diandalkan

dalam mengukur peningkatan pembelajaran tanpa harus bergantung pada data individual (van Alten et al., 2019). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa N-Gain merupakan alat yang valid dan dapat diterapkan secara luas dalam berbagai jenis evaluasi pembelajaran, termasuk di tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Hake, 1998). Selain itu, penerapan N-Gain dapat membantu para pendidik untuk lebih memahami dampak dari metode pengajaran yang diterapkan dalam konteks kelas yang berbeda (Yılmaz & Korur, 2020).

- b. Pertahankan angket Likert 1–5 untuk indikator motivasi (antusiasme, partisipasi, minat cerita rakyat, ketertarikan tarian) dengan analisis deskriptif dan konsistensi butir. Dalam penelitian ini, angket Likert dengan skala 1–5 digunakan untuk mengukur indikator motivasi siswa, yang meliputi antusiasme, partisipasi, minat terhadap cerita rakyat, dan ketertarikan terhadap tarian. Penggunaan skala Likert ini telah banyak diterapkan dalam penelitian pendidikan sebelumnya untuk mengukur sikap dan motivasi siswa terhadap berbagai aktivitas pembelajaran (Aida & Wan Ali, 2009). Penelitian deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh, yang memungkinkan pengamatan terhadap pola umum dan kecenderungan respons siswa terhadap setiap indikator motivasi yang diukur. Selain itu, konsistensi butir angket juga diuji untuk memastikan keandalan instrumen, yang penting dalam penelitian kuantitatif guna mendapatkan hasil yang valid dan dapat diandalkan (Roselidyawaty & Rokeman, 2024). Penelitian serupa sebelumnya juga menunjukkan bahwa instrumen angket dengan skala Likert dapat memberikan hasil yang reliabel dalam mengukur motivasi dan minat siswa terhadap berbagai aspek pembelajaran (Rokka et al., 2015).

6. Strategi penyelesaian target tertunda

Artikel Sinta 4: gunakan dataset implementasi meluas (bulan 8–10) untuk melengkapi analisis efektivitas dan motivasi, lalu finalisasi naskah pada bulan 11–12 sesuai format jurnal sasaran Sinta 4.

7. Sumber daya dan peran minimal

Perangkat: 1 laptop fasilitator, 1 proyektor per sekolah saat sesi, dan paket data sebagai cadangan konektivitas agar kelas tetap berjalan meski internet terbatas.

SDM: 1 ketua untuk koordinasi dan validasi, 1 pengembang konten/UI, 1 programmer, guru kelas sebagai fasilitator implementasi.

Tumpuan teknis: tindak lanjut pada stack web PHP/JS/MySQL/Bootstrap untuk iterasi cepat, integrasi kuis/tebak kata, dan pengelolaan data pre–post yang sudah dikuasai tim.

8. Mitigasi risiko

Perangkat/Internet: siapkan paket konten offline dan sinkronisasi tertunda agar pembelajaran tidak tergantung jaringan saat sesi berjalan.

Adaptasi guru: pelatihan singkat 1 hari dengan panduan langkah-demi-langkah sebelum implementasi, meniru praktik pendampingan yang sudah efektif.

9. Diseminasi dan keberlanjutan

Workshop ringkas di sekolah mitra untuk berbagi praktik baik dan memperkuat komitmen integrasi “Budaya Maluku Digital” dalam jadwal reguler.

Publikasi ilmiah Sinta 4 per tahun sebagai jejak diseminasi dan validasi akademik, sejalan dengan peta jalan 2025–2029.

10. Kesesuaian dengan proposal PDP dan roadmap

Rencana ini selaras dengan fokus produk interaktif, data evaluasi pembelajaran, dan diseminasi ilmiah yang ditegaskan dalam format PDP terlampir dan roadmap multi-tahun.

Penahapan juga mendukung target TKT awal dan adopsi bertahap di sekolah mitra menuju ekosistem media pembelajaran yang terintegrasi di wilayah kepulauan.

H. DAFTAR PUSTAKA: Penyusunan Daftar Pustaka berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada laporan kemajuan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

1. Aida, A. S., & Wan Ali, W. Z. (2009). Motivation in the learning of mathematics. *European Journal of Social Sciences*, 7(4), 93–101.
2. Ali, M. (2020). Developing Augmented Reality based Gaming Model to Teach Ethical Education in Primary Schools. *Computer Science and Engineering*, 1(1), 1–4.
3. Dabbous, M., Sakr, F., Safwan, J., Akel, M., Malaeb, D., Rahal, M., & Kawtharani, A. (2023). 96. Juegos didácticos instructivos en la educación experiencial en farmacia: --- Instructional educational

games in pharmacy experiential education: a quasi-experimental assessment of learning outcomes, students' engagement and motivation. *BMC Medical Education*, 23(1), 1–9. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04742-y>

4. Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
5. Ranuharja, F., Ganefri, G., Fajri, B. R., Prasetya, F., & Samala, A. D. (2021). Development of Interactive Learning Media Edugame Using Addie Model. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 14(1), 53–59. <https://doi.org/10.24036/tip.v14i1.412>
6. Rokka, S., Mavridis, G., Mavridou, Z., Kelepouris, A., & Filippou, D. A. (2015). Traditional dance as recreational activity: Teenagers' motives participation. *Sport Science*, 8(2), 75–81.
7. Roselidyawaty, N., & Rokeman, M. (2024). Likert Measurement Scale in Education and Social Sciences: Explored and Explained. *EDUCATUM Journal of Social Sciences*, 10(10), 77–88. <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol10.1.7.2024>
8. van Alten, D. C. D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2019). Effects of flipping the classroom on learning outcomes and satisfaction: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 28(June), 100281. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.05.003>
9. Yılmaz, E., & Korur, F. (2020). The Effects of an Online Teaching Material Integrated Methods on Students' Science Achievement, Attitude and Retention. *International Journal of Technology in Education*, 4(1), 22–45. <https://doi.org/10.46328/ijte.79>

SURAT PERNYATAAN TANGGUNGJAWAB MUTLAK
Kontrak Penugasan Penelitian Tahun 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Baharudin Saleh Ingratubun
NIDN : 1427108801
Jabatan : Rektor
Institusi : Universitas Doktor Husni Ingratubun Tual
No : 357/LL12/PG/2025
Jumlah Judul : 4 Judul
Jumlah Dana : Rp. 19.400.000,-

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Bertanggungjawab mutlak dalam pembelanjaan dana Pelaksanaan Program Penelitian Tahun Anggaran 2025 dan berkewajiban untuk menyimpan semua bukti-bukti pengeluaran sesuai dengan jumlah dana yang diberikan;
2. Berkewajiban mengembalikan sisa dana yang tidak dibelanjakan ke Kas Negara;
3. Bertanggungjawab penuh atas data administrasi pelaksana penerima dana dan Pelaksanaan Program Penelitian Tahun Anggaran 2025;
4. Berkewajiban untuk menindaklanjuti dan mengupayakan hasil Pelaksanaan Program Penelitian Tahun Anggaran 2025 yang dilakukan terlaksana secara efektif dan efisien;
5. Berkewajiban untuk menyimpan hardcopy dan softcopy Laporan Kemajuan dan Laporan Akhir Pelaksanaan Program Penelitian Tahun Anggaran 2025.

Ambon, 4 Agustus 2025



Baharudin Saleh Ingratubun
NIDN. 1427108801

**LAMPIRAN KONTRAK PELAKSANAAN PROGRAM PENDANAAN
PENELITIAN DOSEN PEMULA (PDD) TAHUN ANGGARAN 2025**

Nomor Kontrak	:	357/LL12/PG/2025, Tanggal 04 Agustus 2025
Perguruan Tinggi	:	Universitas Doktor Husni Ingratubun Tual
Tanggal DIPA	:	SP.DIPA-139. 03.2. 693214/2025
Nomor DIPA	:	02 Desember 2024
Satuan Kerja	:	Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah XII

Universitas Doktor Husni Ingratubun Tual

Penelitian Dosen Pemula (PDD)

4 Judul

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Dana Penelitian
1.	Ansje Tuhumury	Eksplorasi Penerapan Knowledge Managemen di RSUD Karel Sadsuitubun Langgur, Bentuk Pengetahuan yang Dikelola dan Kendala yang Dihadapi	Rp. 4.950.000 (100%)
	3062762663230190		Rp. 3.465.000 (Tahap I)
	PDP/Dosen Pemula		Rp. 1.485.000 (Tahap II)
2.	Salam	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Maluku untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa SD di Kota Tual	Rp. 4.500.000 (100%)
	1204049301		Rp. 3.150.000 (Tahap I)
	PDP/Dosen Pemula		Rp. 1.350.000 (Tahap II)
3.	L.M. Sahbudin Pratama	Pengaruh Metode Game-Based Learning Melalui IPuzzle Digital Terhadap Penguatan Kognitif Dan Pemahaman Konsep Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 5 Tual	Rp. 4.950.000 (100%)
	1224129501		Rp. 3.465.000 (Tahap I)
	PDP/Dosen Pemula		Rp. 1.485.000 (Tahap II)
4.	Ikram Mubarak Djodding	Optimalisasi Potensi Perikanan Melalui Peningkatan Literasi Kewirausahaan dan Akses Pasar bagi Mahasiswa Ohoi Revav	Rp. 5.000.000 (100%)
	1224129501		Rp. 3.500.000 (Tahap I)
	PDP/Dosen Pemula		Rp. 1.500.000 (Tahap II)
Subtotal Dana Penelitian Dosen Pemula (PDD)			Rp. 19.400.000 (100%)
			Rp. 13.580.000 (Tahap I)
			Rp. 5.820.000 (Tahap II)
Total Judul Penelitian			4 Judul