



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

Salam Salam¹, A.Kachsyfur Djasim Ilyas Paenrongi²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Doktor Husni Ingratubun Tual

Jl. Panglima Mandala Fiditan Kota Tual

Email: salamlwlpgsd@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran literasi budaya di sekolah dasar masih cenderung bersifat konvensional sehingga kurang menarik dan belum optimal dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap budaya lokal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran interaktif literasi budaya berbasis kearifan lokal Maluku pada pembelajaran IPAS kelas IV. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian melibatkan 40 siswa kelas IV dan dua guru pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket motivasi belajar, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan layak dengan skor rerata validasi keseluruhan sebesar 34,136 (kategori dapat digunakan tanpa revisi). Kepraktisan media pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat praktis dengan rerata persentase respon guru 84% dan siswa 83,5%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan nilai N-Gain masing-masing sebesar 0,740 dan 0,717 (kategori tinggi). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif literasi budaya berbasis kearifan lokal Maluku terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Literasi budaya; Kearifan Lokal Maluku; Media Pembelajaran Interaktif; Model ADDIE; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Literasi budaya pada jenjang sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan identitas, karakter, dan sikap kebangsaan peserta didik. Dalam konteks Indonesia yang majemuk, literasi budaya tidak hanya dimaknai sebagai pengetahuan tentang tradisi, tetapi juga sebagai kemampuan memahami, menghargai, dan mempraktikkan nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari kecakapan abad ke-21. Dokumen “Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan” menempatkan literasi budaya dan kewargaan sebagai kecakapan yang perlu dimiliki warga negara di era modern untuk menghadapi tantangan sosial-budaya secara adaptif (Syam et al., 2025). Sejalan dengan itu, berbagai kajian menyebutkan bahwa penguatan literasi budaya di

sekolah dasar berkontribusi pada pembentukan karakter, termasuk sikap toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan, terutama ketika literasi budaya tidak berhenti pada “hafalan budaya”, melainkan menjadi pengalaman belajar yang bermakna (Riyanto et al., 2025).

Namun, realitas pembelajaran budaya di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah kendala. Beberapa tinjauan literatur menunjukkan bahwa penerapan literasi budaya sering terhambat oleh keterbatasan strategi pembelajaran, media, dan integrasi konteks lokal dalam perangkat ajar; akibatnya, materi budaya kurang menyentuh pengalaman nyata siswa dan tidak cukup mendorong keterlibatan aktif. Kondisi ini juga tampak pada banyak satuan pendidikan yang masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks, sehingga pembelajaran budaya cenderung pasif, kurang interaktif, dan membuat siswa cepat kehilangan minat. Pada jenjang SD, keterlibatan emosional dan visual sangat menentukan keberhasilan pembelajaran; ketika materi budaya disajikan tanpa dukungan media yang menarik, siswa lebih mudah bosan dan kesulitan menangkap makna nilai budaya di balik informasi yang dipelajari.

Di sisi lain, perubahan ekosistem sosial akibat digitalisasi turut memengaruhi relasi anak dengan budaya lokal. Anak-anak lebih banyak berinteraksi dengan konten digital yang tidak selalu berakar pada budaya setempat, sehingga potensi keterputusan dengan tradisi lokal menjadi semakin besar. Karena itu, pendidikan dasar perlu menghadirkan pembelajaran budaya yang mampu “berdiri tegak” di tengah derasnya arus konten global dengan cara yang tidak memusuhi teknologi, melainkan memanfaatkannya sebagai jembatan untuk memperkuat identitas budaya. Riset tentang perspektif budaya dalam pendidikan menegaskan bahwa keberagaman budaya Indonesia dapat menjadi kekuatan pembelajaran jika dikemas melalui pendekatan yang kontekstual dan relevan dengan peserta didik (Fitriadi et al., 2024).

Dalam kerangka pembaruan pendidikan, Kurikulum Merdeka juga menekankan penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila, termasuk dimensi berkebinekaan global yang memuat kemampuan mengenal dan menghargai budaya (Liktaf et al., 2025). Sejumlah studi implementasi Profil Pelajar Pancasila menunjukkan bahwa penguatan aspek berkebinekaan global dan literasi budaya memerlukan kegiatan belajar yang kontekstual dan berpusat pada siswa, bukan semata penyampaian informasi (Ratna et al., 2024).

Selain itu, penelitian pengembangan media interaktif berbasis literasi budaya pada konteks Kurikulum Merdeka menyebutkan bahwa guru sering masih bergantung pada sumber terbatas (misalnya buku atau video umum), sehingga dibutuhkan media yang lebih kontekstual dan terarah untuk membantu pembelajaran budaya menjadi lebih hidup (Agustian et al., 2025). Salah satu strategi yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal. Berbagai penelitian lima tahun terakhir menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran mampu meningkatkan kedekatan siswa terhadap materi, menumbuhkan rasa memiliki budaya, dan memperkuat nilai karakter melalui pengalaman belajar yang lebih autentik. Misalnya, kajian sistematis tentang media pendidikan berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran sains menekankan bahwa integrasi kearifan lokal dapat memperkuat karakter dan relevansi pembelajaran ketika media dikemas dengan pendekatan yang sesuai kebutuhan siswa (Rokhmat et al., 2024).

Studi kebutuhan media berbasis kearifan lokal juga menegaskan bahwa keterbatasan media menarik dan minimnya integrasi konteks lokal menjadi faktor yang menghambat peningkatan literasi pada siswa sekolah dasar (Nurvitasari et al., 2025). Bahkan pada ranah literasi membaca, media interaktif berbasis budaya lokal dilaporkan dapat mendukung pemahaman dan persepsi positif siswa terhadap pembelajaran karena konteks budaya membuat materi lebih mudah dipahami dan terasa dekat (Uli et al., 2025). Selain penguatan konteks lokal, unsur interaktivitas dan pengalaman belajar menyenangkan juga menjadi kunci pada siswa sekolah dasar. Tren riset pendidikan menunjukkan bahwa gamifikasi dan *game-based learning* (GBL) berpotensi meningkatkan motivasi dan capaian belajar, terutama ketika aktivitas permainan dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran serta memberikan umpan balik yang jelas. Meta-analisis tentang gamifikasi melaporkan dampak positif yang signifikan terhadap capaian belajar, dengan variasi pengaruh dipengaruhi desain pembelajaran dan karakteristik konteks penerapan (Diaz & Estoque-Loñez, 2024).

Meta-analisis lain yang membandingkan gamifikasi dan *game-based learning* juga menunjukkan bahwa keduanya dapat berdampak pada motivasi dan hasil belajar, dengan catatan efektivitas perlu ditopang desain intervensi yang tepat (Zhang & Yu, 2022). Di level K-12, kajian meta-analisis yang lebih baru juga menegaskan bahwa gamifikasi cenderung meningkatkan motivasi jika elemen permainan selaras dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Kurnaz & Koçtürk, 2025). Sementara itu, tinjauan sistematis

pada pendidikan sekolah juga menyimpulkan bahwa penerapan elemen permainan (tantangan, level, penghargaan) dapat memperkuat motivasi dan hasil belajar apabila tidak sekadar menjadi “hiasan”, melainkan terintegrasi dengan strategi pembelajaran (Nurhayati & Fathurrohman, 2025).

Bertolak dari landasan tersebut, pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal menjadi relevan untuk pembelajaran budaya karena mampu menggabungkan dua kebutuhan utama sekaligus: (1) konteks budaya yang autentik dan dekat dengan kehidupan siswa, serta (2) pengalaman belajar interaktif yang mendorong keterlibatan aktif. Studi eksploratif tentang integrasi kearifan lokal ke dalam multimedia interaktif juga menunjukkan bahwa pendekatan ini berpotensi menumbuhkan literasi dan keterlibatan digital secara lebih bermakna karena peserta didik belajar melalui konten yang merepresentasikan identitasnya (Hasanah et al., 2025). Dengan demikian, pengembangan media literasi budaya berbasis kearifan lokal tidak sekadar menghasilkan “produk media”, tetapi juga membangun ekosistem pembelajaran yang menghubungkan nilai budaya, pengalaman belajar, dan motivasi belajar siswa.

Konteks penelitian ini berada di Kota Tual/Maluku Tenggara yang kaya akan warisan budaya maritim, cerita rakyat, dan tarian tradisional. Dalam pembelajaran IPAS kelas IV, muatan budaya lokal dapat diposisikan sebagai konteks pembelajaran yang menguatkan pemahaman siswa terhadap lingkungan sosial-budaya sekaligus menanamkan nilai karakter. Namun, berdasarkan observasi dan wawancara awal pada SD Naskat Mathias 1 Tual dan SD Naskat Mathias 3 Tual, pembelajaran budaya lokal masih cenderung konvensional. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal, sehingga siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan memahami materi budaya jika hanya melalui ceramah atau membaca buku. Temuan lapangan ini sejalan dengan hasil kajian sistematis bahwa pembelajaran literasi budaya yang efektif membutuhkan strategi implementasi dan media yang lebih kontekstual agar pembelajaran berdampak pada karakter dan sikap siswa (Riyanto et al., 2025).

Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif literasi budaya berbasis kearifan lokal Maluku yang terintegrasi dalam empat komponen utama: dashboard pembelajaran, video interaktif (cerita rakyat dan pengenalan tarian), *mini game* edukatif (kuis dan tebak kata), serta modul pembelajaran literasi budaya beserta panduan guru. Pengembangan media dilakukan melalui pendekatan *Research and*

Development dengan model ADDIE karena model ini menyediakan tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, sehingga sesuai untuk menghasilkan produk yang dapat dipertanggungjawabkan dari sisi kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Literatur pendidikan terkini juga menegaskan ADDIE sebagai model desain instruksional yang kuat dan terstruktur untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif (Adeoye et al., 2024).

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi konten budaya Maluku Tenggara (cerita rakyat, tarian tradisional, ikon budaya maritim) ke dalam media pembelajaran berbasis website yang dipadukan dengan mini game dan modul ajar terstruktur untuk IPAS kelas IV. Berbeda dari pendekatan pembelajaran budaya yang umumnya menitikberatkan pada penyampaian informasi atau aktivitas tunggal, penelitian ini merancang pengalaman belajar yang menyatukan: pemaparan budaya melalui video dan modul, penguatan makna melalui aktivitas dan LKPD, serta evaluasi pemahaman melalui permainan edukatif. Arah ini sejalan dengan tren penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis kearifan lokal yang bertujuan meningkatkan literasi budaya siswa SD melalui penguatan nilai tradisi dan aktivitas belajar yang terstruktur (Adeoye et al., 2024).

Secara operasional, penelitian ini bertujuan: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Maluku untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV; (2) mengetahui kelayakan media melalui validasi ahli; (3) mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respons guru dan siswa; serta (4) menguji efektivitas media terhadap motivasi belajar dan hasil belajar literasi budaya melalui perbandingan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis: secara teoretis memperkaya bukti riset bahwa integrasi kearifan lokal dan interaktivitas dapat meningkatkan literasi budaya; secara praktis menyediakan alternatif media ajar yang dapat digunakan guru untuk mewujudkan pembelajaran budaya yang kontekstual, menarik, dan selaras dengan penguatan karakter peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE: (1) *Analysis* (analisis kebutuhan dan karakteristik siswa), (2) *Design* (perancangan tampilan dan komponen media), (3) *Development* (pengembangan modul, video interaktif, *mini game*, dan panduan guru), (4) *Implementation* (uji coba

pembelajaran di kelas), dan (5) *Evaluation* (validasi ahli, kepraktisan, dan efektivitas). Model ADDIE banyak digunakan dalam riset pengembangan media karena alurnya sistematis dan mendukung evaluasi berkelanjutan (Aini et al., 2025). Desain uji efektivitas menggunakan desain kuasi eksperimen *Non-Equivalent Control Group Design* yang membandingkan kelompok kontrol dan eksperimen tanpa penempatan subjek secara acak. Kelompok kontrol kelas IV SD Naskat Mathias 1 Tual. Kelompok eksperimen: kelas IV SD Naskat Mathias 3 Tual. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre - test	Pelakuan	Post - test
Kontrol	A ₁	X	A ₂
Eksperimen	B ₃	X	B ₄

(Sugiyono, 2019; 14)

Subjek penelitian ini terdiri dari 40 siswa kelas IV (20 kontrol, 20 eksperimen) serta 2 guru kelas. Pembelajaran dilaksanakan selama 70 menit dalam rentang pelaksanaan penelitian dua minggu. Instrumen dan teknik pengumpulan data diantaranya menggunakan lembar validasi ahli (tiga validator) untuk menilai modul ajar, video interaktif, angket motivasi belajar skala Likert (*pre-test* dan *post-test*), angket respon guru dan siswa (kepraktisan), dan instrumen hasil belajar (esai) *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pemahaman literasi budaya. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan data kelayakan yang dianalisis dengan rerata skor validasi dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Nilai yang diperoleh selanjutnya akan diinterpretasikan berdasarkan hasil analisis data penelitian pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Interpretasi skor nilai akhir

Rentang Skor Rata-rata	Kategori	Keterangan
3,26 - 4,00	Sangat Layak	Digunakan tanpa revisi
2,51 - 3,25	Layak	Revisi kecil
1,76 - 2,50	Cukup Layak	Revisi sedang
1,00 - 1,75	Tidak Layak	Revisi besar

(Nursalim et al., 2025)

Selanjutnya kepraktisan angket respon guru dan siswa dapat dianalisis dengan persentase pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan berdasarkan presentase respon guru dan siswa

Presentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% – 60%	Cukup Praktis
21% – 40%	Kurang Praktis
0% – 20%	Tidak Praktis

(Riduwan, 2007; 11)

Selain itu, keefektivitas dianalisis menggunakan perbandingan rerata *pre-test* dan *post-test* serta N-Gain dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria perolehan skor N-gain dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 kriteria N-Gain

klasifikasi	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \geq 0,3$	Rendah

(Hake, 1998; 21)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif literasi budaya berbasis kearifan lokal Maluku yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Produk yang dihasilkan terdiri atas tiga komponen utama, yaitu: (1) modul pembelajaran literasi budaya terintegrasi IPAS kelas IV, (2) video interaktif literasi budaya (cerita rakyat dan tarian tradisional), serta (3) buku panduan guru dan mini game interaktif berbasis *website*.

Tahap pertama dalam pengembangan produk adalah penyusunan modul pembelajaran literasi budaya berbasis kearifan lokal Maluku yang diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar. Modul ini disusun sebagai sumber belajar utama yang terintegrasi dengan media pembelajaran interaktif berbasis *website* sehingga pembelajaran tidak hanya bergantung pada tampilan media digital, tetapi juga memiliki bahan ajar tertulis yang terstruktur sebagai pegangan guru dan siswa.

Modul pembelajaran dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar dan mengacu pada kebutuhan pembelajaran IPAS kelas IV. Struktur modul memuat tujuan pembelajaran, peta konsep, materi literasi budaya, aktivitas pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), refleksi, serta evaluasi. Konten modul mengangkat kearifan lokal

Maluku Tenggara, antara lain cerita rakyat Nen Dit Sakmas, nilai persatuan dalam budaya Kei, makanan khas daerah, serta tarian tradisional Kei yang dikemas menggunakan bahasa sederhana dan kontekstual agar mudah dipahami siswa.

Modul pembelajaran disusun secara sistematis, dimulai dari pengenalan konsep literasi budaya, urgensi kearifan lokal, hingga penguatan nilai budaya melalui aktivitas membaca, menyimak, berdiskusi, dan bermain *mini game* budaya sebagai penguatan pemahaman. Struktur dan tampilan modul ditunjukkan pada Gambar 2 berikut.

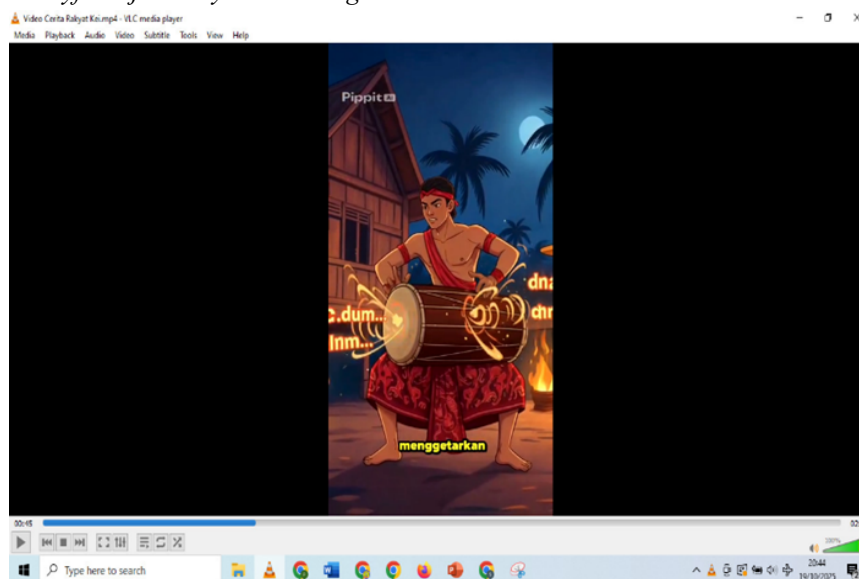


Gambar 2 (a),(b),(c). Cuplikan tampilan modul pembelajaran literasi budaya.

Dari Gambar 2(a), 2(b), dan 2(c) tersebut terlihat bahwa modul pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara materi budaya dan media digital interaktif yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan kontekstual.

Tahap kedua pada tahap pengembangan adalah pembuatan video interaktif sebagai penguat materi literasi budaya yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *website*. Media pembelajaran dirancang agar dapat diakses baik secara *online* maupun *offline*, sehingga video interaktif menjadi komponen penting untuk menyajikan elemen visual, narasi, serta nuansa budaya lokal secara lebih konkret.

Untuk menghasilkan video yang menarik dan berkualitas, tim peneliti memanfaatkan *Pipit AI* dalam pembuatan animasi dan video edukatif yang memuat cerita rakyat dan pengenalan tarian tradisional Maluku. Cuplikan video interaktif yang dikembangkan ditunjukkan pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Cuplikan video pembelajaran literasi budaya (cerita rakyat/tarian) hasil pengembangan menggunakan *Pipit AI*.

Proses pembuatan video dilakukan melalui integrasi karakter animasi, narasi suara, serta musik tradisional Maluku yang disesuaikan dengan konteks budaya lokal, sehingga siswa tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga merasakan suasana budaya yang melekat pada materi pembelajaran.

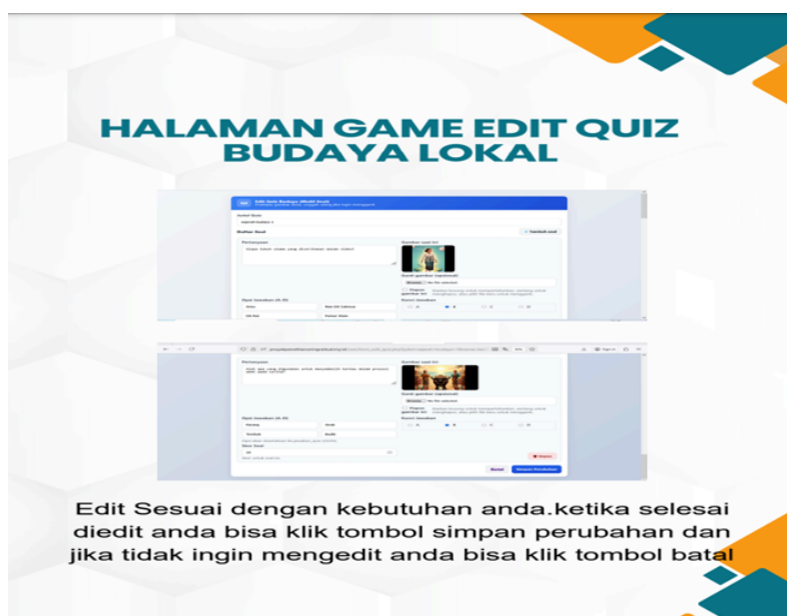
Tahap ketiga dalam pengembangan produk adalah penyusunan buku panduan guru dan pengembangan mini game interaktif. Buku panduan guru dirancang untuk membantu guru dalam mengelola, mengembangkan, dan mengintegrasikan permainan edukatif budaya ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai pengguna media, tetapi juga dapat menjadi pengembang konten pembelajaran yang kreatif dan kontekstual sesuai kebutuhan kelas.

Buku panduan guru memuat petunjuk teknis penggunaan *platform website* pembelajaran interaktif, mulai dari proses login guru, pengelolaan *dashboard*, pembuatan kuis budaya lokal, pengembangan *game* tebak kata budaya, hingga pemantauan hasil dan peringkat siswa. Panduan disusun secara langkah demi langkah agar mudah dipahami dan diterapkan oleh guru. Tampilan *dashboard* guru sebagai pusat pengelolaan permainan budaya dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Tampilan halaman *dashboard* guru pada portal game budaya lokal
Melalui buku panduan guru menunjukkkn bahwa tampilan halaman *dashboard* tersebut guru dapat membuat, mengedit, dan mengelola soal kuis maupun tebak kata sesuai kebutuhan pembelajaran. *Dashboard* ini juga berfungsi sebagai pusat kontrol pembelajaran interaktif yang mendukung implementasi pembelajaran literasi budaya secara efektif, terstruktur, dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

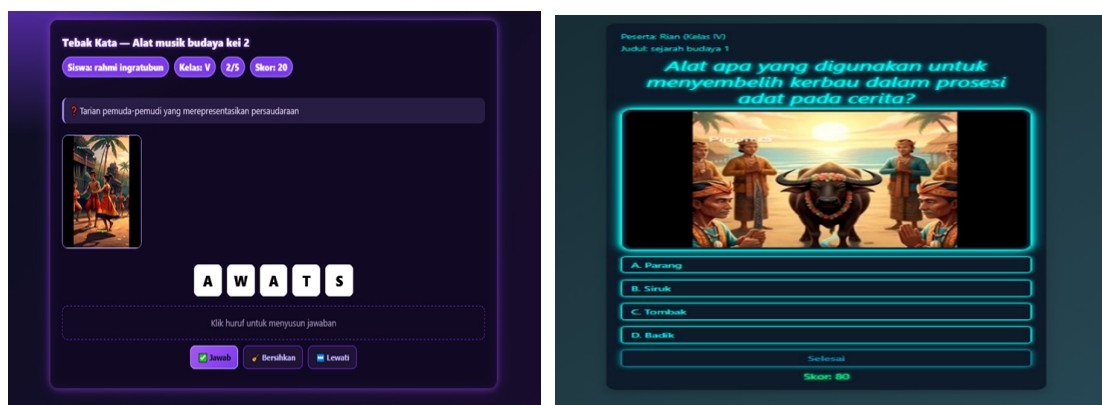
Selanjutnya, proses pembuatan dan pengeditan kuis budaya lokal dijelaskan dalam panduan, meliputi cara menambahkan judul kuis, memasukkan soal, menentukan jawaban, dan menyimpan kuis agar dapat diakses oleh siswa, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Tampilan pembuatan dan pengeditan kuis budaya lokal pada buku panduan

guru

Selain itu, panduan juga memuat petunjuk pembuatan mini game tebak kata budaya lokal, termasuk cara melihat peringkat siswa serta mencetak hasil permainan sebagai bahan evaluasi. Sistem evaluasi pembelajaran pada media ini dikembangkan dalam bentuk kuis interaktif dan game tebak kata, sehingga siswa dapat menguji pemahaman budaya Maluku secara interaktif dan menyenangkan. Contoh tampilan game tebak kata dan kuis interaktif ditunjukkan pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Tampilan game tebak kata tentang tarian tradisional Maluku dan tampilan kuis interaktif prosesi adat masyarakat Maluku.

Pada *game* tebak kata, siswa diminta menebak nama tarian tradisional berdasarkan petunjuk huruf acak (misalnya “A W A T S” menjadi “Sawat”), sedangkan pada kuis interaktif siswa menjawab pertanyaan terkait prosesi adat dan simbolisme budaya Maluku

Produk media pembelajaran yang dihasilkan memuat konten budaya yang autentik meliputi video animasi cerita rakyat Maluku Tenggara berdurasi kurang lebih dua menit dengan narasi dalam bahasa Indonesia yang mudah dipahami siswa SD, video cerita rakyat yang memperlihatkan gerakan-gerakan dasar tarian beserta makna filosofisnya dan deskripsi tiga ikon budaya maritim Maluku yang dilengkapi dengan penjelasan sejarah dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya, serta kuis interaktif dan game edukatif yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa tentang konten budaya yang telah dipelajari.

Setelah seluruh komponen produk pembelajaran dikembangkan, baik modul pembelajaran literasi budaya, video interaktif, maupun buku panduan guru dan mini game interaktif, tahap selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan produk yang dilakukan melalui proses validator ahli. Hasil validasi dari ketiga validator ahli terhadap perangkat dan instrumen penelitian dianalisis menggunakan nilai rata-rata untuk

menentukan kategori kelayakan produk. Berikut rekapitulasi hasil validasi ahli terhadap seluruh perangkat dan instrumen penelitian yang dikembangkan disajikan pada Tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Hasil validasi ketiga validator ahli perangkat dan instrumen penelitian

No	Perangkat dan Instrumen	Validator			Rata-Rata	Keterangan
		V1	V2	V3		
1.	Modul Ajar	46	45	46	45,67	Dapat digunakan tanpa revisi
1.	Video Intraktif Pembelajaran	42	47	46	45	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	Angket Motivasi	19	18	20	19	Dapat digunakan tanpa revisi
3.	Angket Respon Guru dan Siswa	18	18	19	18,34	Dapat digunakan tanpa revisi
4.	Hasil Belajar Siswa	42	42	44	42,67	Dapat digunakan tanpa revisi
Skor rerata secara keseluruhan					34,136	Dapat digunakan tanpa revisi

Berdasarkan tabel 5 di atas bahwa validasi modul ajar memperoleh nilai rata-rata 45,67 yang mencakup pada rentang $39 < x < 48$ (dapat digunakan tanpa revisi) dan skor maksimal 48. Validasi Video interaktif pembelajaran memperoleh rata-rata 45 yang mencakup pada rentang $39 < x < 48$ (dapat digunakan tanpa revisi) dari skor maksimal 48. Validasi angket motivasi memperoleh rata-rata 19 yang mencakup pada rentang $16 < x < 20$ (dapat digunakan tanpa revisi) dan skor maksimal 20. Validasi angket Respon Guru dan Siswa memperoleh rata-rata 18,34 yang termasuk pada rentang $16 < x < 20$. Validasi hasil belajar siswa memperoleh rata-rata 42,67 yang termasuk pada rentang $35 < x < 44$ (dapat digunakan tanpa revisi) dan skor maksimal 44. Validasi dari perangkat dan instrumen secara keseluruhan mencapai nilai skor rerata 34,136 (dapat digunakan tanpa revisi).

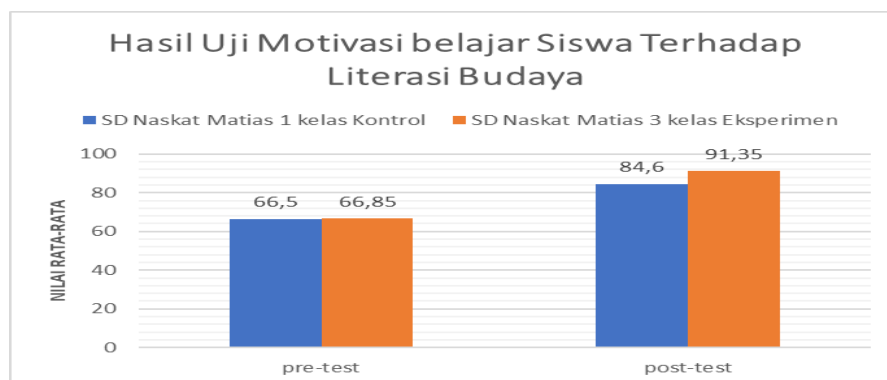
Hal ini, berdasarkan hasil validasi oleh para ahli terhadap seluruh perangkat dan instrumen penelitian, dapat disimpulkan bahwa modul ajar, video interaktif pembelajaran, angket motivasi belajar, dan instrumen hasil belajar siswa berada pada kategori layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, seluruh perangkat dan instrumen yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan dalam tahap implementasi pembelajaran serta pengambilan data penelitian.

Sebelum penerapan produk, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal (*pre-test*) kepada kedua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, yakni kelas VI SD Naskat Mathias 1 Tual sebagai kelas kontrol dan kelas VI Naskat Mathias 3 Tual sebagai kelas

eksperimen. Tes awal (*pre-test*) yang diberikan kepada peneliti untuk kedua kelas yaitu dalam bentuk angket motivasi siswa, angket respon guru dan siswa serta soal esai. Angket yang digunakan dalam bentuk skala *Likert* untuk mengukur motivasi belajar siswa. Begitupun juga dengan angket respon guru dan siswa digunakan dalam bentuk skala *Liket* untuk mengukur kepraktisan (*practicality*) media pembelajaran. Sedangkan soal esai digunakan untuk mengukur sejauhmana keefektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan literasi budaya terhadap pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Setelah pelaksanaan tes awal (*pre-test*) hasil dari kedua kelas dianalisis kemudian dilanjutkan dengan tes akhir (*post-test*).

Setelah tahap implementasi, diharapkan hasil motivasi belajar siswa, respon guru dan siswa serta hasil belajar siswa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, sehingga efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui secara jelas.

Berikut data hasil uji implementasi *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar siswa pada model ADDIE dan model konvensional terhadap literasi budaya disajikan pada gambar 7. berikut.



Gambar 7. Histogram hasil uji *pre-test* dan *post-test* terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan model ADDIE dan model konvensional terhadap literasi budaya

Berdasarkan hasil analisis data pada gambar 7, diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas yang menerapkan model konvensional melalui metode ceramah, yaitu kelas IV SD Naskat Mathias 1 Tual dengan jumlah 20 peserta didik, menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 66,50 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 84,60. Sementara itu, hasil analisis data pada kelas yang menerapkan pembelajaran model ADDIE yaitu kelas IV SD Naskat Mathias 3 Tual dengan jumlah 20 peserta didik, menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 66,85 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 91,35. Dari perbandingan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan

motivasi belajar peserta didik terhadap literasi budaya pada kedua kelas. Namun, peningkatan hasil belajar pada kelas yang menerapkan model ADDIE lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional, sehingga menunjukkan efektivitas model ADDIE dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap literasi budaya

Hasil analisis uji gain terhadap literasi budaya pada motivasi belajar siswa kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata gain sebesar 0,740 berkategori “tinggi”, sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata gain sebesar 0,536 berkategori “sedang”. Nilai gain motivasi belajar siswa dapat disajikan pada tabel 6. berikut.

Tabel 6. Peningkatan nilai Gain Klasikal motivasi belajar siswa terhadap literasi budaya pada kelas model ADDIE dengan kelas model konvensional

Gain Klasikal				
Kelas A dan B	Skor Awal	Skor Akhir	Gain	Kategori
Kelas Kontrol	66,50	84,60	0,536	Sedang
Kelas Eksperimen	66,85	91,35	0,740	Tinggi

Lebih lanjut, untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai sebaran peningkatan motivasi belajar pada setiap peserta didik, dilakukan analisis gain individu. Analisis ini penting untuk mengetahui variasi peningkatan motivasi belajar siswa secara personal, sehingga tidak hanya menampilkan peningkatan secara rata-rata kelas, tetapi juga menunjukkan distribusi kategori peningkatan pada masing-masing kelas. Hal ini dapat disajikan pada tabel 7. berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi peningkatan nilai gain individu motivasi belajar siswa terhadap literasi budaya pada kelas model ADDIE dengan kelas model konvensional

Gain Individu				
Kategori Peningkatan	Kelas Model Konvensional		Kelas Model ADDIE	
	Jumlah Responden	Presentase	Jumlah Responden	Presentase
Tinggi	1	5%	13	65%
Sedang	18	90%	7	35%
Rendah	1	5%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

Berdasarkan tabel 7, dapat diketahui gambaran peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional dan model ADDIE terhadap literasi budaya. Hasil rekapitulasi nilai gain individu peningkatan motivasi belajar peserta didik di SD Naskat Mathias 1 Tual dan SD Naskat Mathias 3 Tual, dengan jumlah keseluruhan 40 responden, menunjukkan adanya perbedaan distribusi kategori

peningkatan antara kedua kelas tersebut.

Pada kelas model konvensional, peningkatan motivasi belajar siswa terhadap literasi budaya didominasi oleh kategori sedang, yaitu sebanyak 18 responden (90%). Sementara itu, terdapat 1 responden (5%) yang berada pada kategori tinggi dan 1 responden (5%) lainnya berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, namun peningkatannya masih cenderung berada pada tingkat sedang.

Berbeda dengan kelas yang menerapkan model ADDIE menunjukkan hasil peningkatan motivasi belajar yang lebih baik. Pada kelas ini, sebanyak 13 responden (65%) berada pada kategori tinggi, dan 7 responden (35%) berada pada kategori sedang, serta tidak terdapat responden (0%) yang termasuk dalam kategori rendah. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model ADDIE memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap literasi budaya dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, kepraktisan media pembelajaran diukur melalui angket respon guru dan siswa yang disusun dalam bentuk skala *Likert* dengan indikator kemudahan penggunaan, kemenarikan, kesesuaian media/kenyamanan belajar menggunakan media dan kebermanfaatan media. Hasil analisis kepraktisan dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8 Kepraktisan media pembelajaran berdasarkan respon guru dan siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelompok	Indikator	Guru	Siswa
Kelas Kontrol	Kemudahan penggunaan media dalam mengajar	70 %	60 %
	Kejelasan panduan dan instruksi	75 %	65 %
	Kesesuaian media dengan waktu dan kondisi kelas	77%	57 %
	Kebermanfaatan media dalam membantu penyampaian materi	75%	69 %
Skor rerata presentase secara keseluruhan		74,25%	58,5%
Kelas Eksperimen	Kemudahan penggunaan media dalam mengajar	81%	75%
	Kejelasan panduan dan instruksi	85%	83%
	Kenyamanan belajar menggunakan media	83%	92%
	Kebermanfaatan media dalam membantu penyampaian materi	87%	84%
Skor rerata presentase secara keseluruhan		84%	83,5%

Berdasarkan data pada tabel 8 di atas, dapat diketahui hasil evaluasi kepraktisan media pembelajaran berdasarkan respon guru dan siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, hasil respon guru menunjukkan bahwa indikator kemudahan penggunaan media dalam mengajar memperoleh persentase sebesar 70%, indikator kejelasan panduan dan instruksi sebesar 75%, indikator kesesuaian media dengan waktu dan kondisi kelas sebesar 77%, serta indikator kebermanfaatan media dalam membantu penyampaian materi sebesar 75%. Secara keseluruhan, skor rerata persentase respon guru pada kelas kontrol mencapai 74,25%, yang berada pada kategori praktis.

Sementara itu, respon siswa pada kelas kontrol menunjukkan persentase yang relatif lebih rendah dibandingkan respon guru. Indikator kemudahan penggunaan media memperoleh nilai 60%, kejelasan panduan dan instruksi sebesar 65%, kesesuaian media dengan waktu dan kondisi kelas sebesar 57%, dan kebermanfaatan media sebesar 69%. Skor rerata persentase respon siswa pada kelas kontrol adalah 58,5%, yang menunjukkan bahwa media pada pembelajaran konvensional masih kurang optimal dari sisi kemenarikan dan kenyamanan penggunaan bagi siswa.

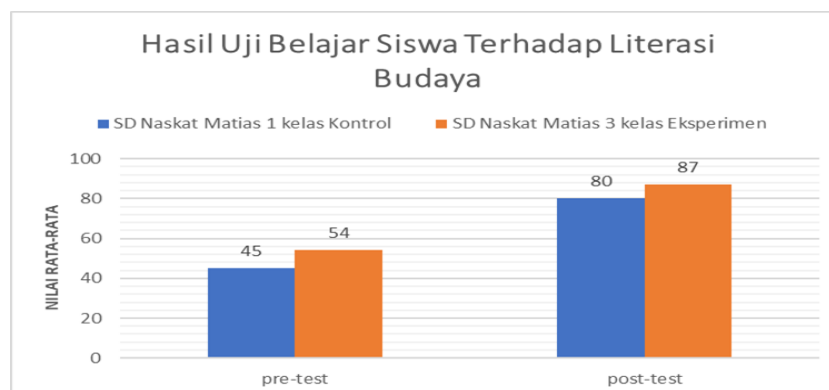
Berbeda dengan kelas kontrol, hasil respon pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat kepraktisan yang lebih tinggi baik dari sisi guru maupun siswa. Respon guru pada kelas eksperimen memperlihatkan persentase 81% untuk indikator kemudahan penggunaan media, 85% untuk kejelasan panduan dan instruksi, 83% untuk kenyamanan belajar menggunakan media, serta 87% untuk kebermanfaatan media dalam membantu penyampaian materi. Skor rerata persentase respon guru pada kelas eksperimen mencapai 84%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Respon siswa pada kelas eksperimen juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Indikator kemudahan penggunaan media memperoleh nilai 75%, kejelasan panduan dan instruksi sebesar 83%, kenyamanan belajar menggunakan media sebesar 92%, dan kebermanfaatan media sebesar 84%. Skor rerata persentase respon siswa pada kelas eksperimen adalah 83,5%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dan diterapkan pada kelas eksperimen memiliki tingkat kepraktisan yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Media interaktif tidak hanya lebih mudah digunakan oleh guru, tetapi juga lebih menarik, nyaman, dan bermanfaat bagi siswa dalam mendukung proses pembelajaran literasi budaya. Hal ini

menunjukkan bahwa penerapan model ADDIE dengan dukungan media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berikut hasil uji *Pre-test* dan *Pos-test* keefektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan literasi budaya terhadap pemahaman siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran dapat disajikan pada gambar 8 berikut.



Gambar 8. Histogram hasil uji *pre-test* dan *post-test* soal hasil belajar siswa pada model ADDIE dan model konvensional terhadap literasi budaya

Berdasarkan hasil analisis data pada gambar 8, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas yang menerapkan model konvensional melalui metode ceramah, yaitu kelas IV SD Naskat Mathias 1 Tual dengan jumlah 20 peserta didik, menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 45,00 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 80,00. Sementara itu, hasil analisis data pada kelas yang menerapkan pembelajaran model ADDIE yaitu kelas IV SD Naskat Mathias 3 Tual dengan jumlah 20 peserta didik, menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 54,00 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 87,00.

Berdasarkan perbandingan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap literasi budaya pada kedua kelas. Namun, peningkatan hasil belajar pada kelas yang menerapkan model ADDIE lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional, sehingga menunjukkan efektivitas model ADDIE dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap literasi budaya

Hasil analisis uji gain peningkatan terhadap literasi budaya hasil belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata gain sebesar 0,717 berkategori “tinggi”, sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata gain sebesar 0,622 berkategori “sedang”. Nilai gain individu hasil belajar peserta didik dapat disajikan pada tabel 9. berikut.

Tabel 9. Peningkatan nilai Gain Klasikal hasil belajar siswa terhadap literasi budaya pada kelas model *ADDIE* dengan kelas model konvensional

Gain Klasikal				
Kelas A dan B	Skor Awal	Skor Akhir	Gain	Kategori
Kelas Kontrol	45,00	80,00	0,622	Sedang
Kelas Eksperimen	54,00	87,00	0,717	Tinggi

Lebih lanjut, untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai sebaran peningkatan hasil belajar pada setiap peserta didik, dilakukan analisis gain individu. Analisis ini penting untuk mengetahui variasi peningkatan hasil belajar siswa secara personal, sehingga tidak hanya menampilkan peningkatan secara rata-rata kelas, tetapi juga menunjukkan distribusi kategori peningkatan pada masing-masing kelas. Hal ini dapat disajikan pada tabel 10 berikut.

Tabel 10. Rekapitulasi peningkatan nilai gain individu hasil belajar siswa kelas model *ADDIE* dengan kelas model konvensional

Gain Individu				
Kategori Peningkatan	Kelas Model <i>ADDIE</i>		Kelas Model Konvensional	
	Jumlah Responden	Presentase	Jumlah Responden	Presentase
Tinggi	0	0%	8	40%
Sedang	19	95%	12	60%
Rendah	1	5%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

Berdasarkan tabel 10, dapat diketahui gambaran peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional dan model *ADDIE* terhadap literasi budaya. Hasil rekapitulasi nilai gain individu peningkatan hasil belajar peserta didik di SD Naskat Mathias 1 Tual dan SD Naskat Mathias 3 Tual, dengan jumlah keseluruhan 40 responden, menunjukkan adanya perbedaan distribusi kategori peningkatan antara kedua kelas tersebut.

Pada kelas model konvensional, peningkatan hasil belajar pemahaman siswa terhadap literasi budaya didominasi oleh kategori sedang, yaitu sebanyak 19 responden (95%). Sementara itu, terdapat 0 responden (0%) yang berada pada kategori tinggi dan 1 responden (5%) lainnya berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional mampu meningkatkan hasil belajar siswa, namun peningkatannya masih cenderung berada pada tingkat sedang.

Berbeda dengan kelas yang menerapkan model *ADDIE* menunjukkan hasil peningkatan hasil belajar yang lebih baik. Pada kelas ini, sebanyak 8 responden (40%)

berada pada kategori tinggi, dan 12 responden (60%) berada pada kategori sedang, serta tidak terdapat responden (0%) yang termasuk dalam kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model ADDIE lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap literasi budaya dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif literasi budaya berbasis kearifan lokal Maluku dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang positif ditinjau dari aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa integrasi teknologi pembelajaran dengan konten budaya lokal mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

1. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif

Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif literasi budaya berbasis kearifan lokal Maluku berada pada kategori layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dari aspek isi, kebahasaan, tampilan, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Secara teoritis, kelayakan media pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konten yang disajikan (Branch, 2020: 22-163). Integrasi modul ajar, video interaktif, serta mini game budaya dalam penelitian ini sejalan dengan prinsip instructional alignment, di mana materi, aktivitas, dan evaluasi saling mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran literasi budaya.

Selain itu, penguatan kearifan lokal sebagai konten utama media pembelajaran juga memperkuat kelayakan produk. Penelitian mutakhir menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal mampu meningkatkan relevansi pembelajaran dan memperkuat identitas budaya siswa sejak dini (Maftuh et al., 2025 ;Verawati & Wahyudi, 2024). Dengan demikian, kelayakan media tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga kontekstual dan pedagogis.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran

Hasil angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki tingkat kepraktisan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Respon guru dan siswa pada kelas eksperimen berada pada

kategori sangat praktis, sedangkan pada kelas kontrol hanya berada pada kategori praktis hingga cukup praktis.

Temuan ini sejalan dengan konsep kepraktisan dalam penelitian pengembangan yang menekankan pada kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, kenyamanan belajar, dan kebermanfaatan media dalam pembelajaran (Akker et al., 2020; 10-15). Media interaktif berbasis *website* yang dilengkapi *dashboard* guru, panduan penggunaan, serta mini game budaya memberikan fleksibilitas dan kemudahan bagi guru dalam mengelola pembelajaran.

Dari perspektif siswa, kepraktisan media juga dipengaruhi oleh unsur interaktivitas dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian oleh Hwang et al., (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *game* dan multimedia dapat meningkatkan kenyamanan belajar serta keterlibatan siswa secara signifikan. Oleh karena itu, tingginya skor kepraktisan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif dan bermakna.

3. Efektivitas Media terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Efektivitas media pembelajaran interaktif ditunjukkan melalui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Nilai N-Gain motivasi dan hasil belajar pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori sedang.

Hasil ini mendukung teori motivasi belajar konstruktivistik yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas aktif, konteks nyata, dan pengalaman bermakna akan meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Ryan & Deci, 2020). Media interaktif berbasis kearifan lokal Maluku menghadirkan konten budaya yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga meningkatkan rasa memiliki dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan multimedia interaktif dan game edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan retensi belajar siswa sekolah dasar (Pratama & Ardiansyah, 2022). Analisis gain individu yang menunjukkan dominasi kategori sedang dan tinggi pada kelas eksperimen tanpa adanya kategori rendah mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini efektif secara merata bagi sebagian besar siswa.

4. Implikasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif literasi budaya berbasis kearifan lokal Maluku dengan model ADDIE memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Integrasi budaya lokal dengan teknologi digital tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tetapi juga mendukung penguatan karakter dan identitas budaya siswa.

Namun demikian, keterbatasan penelitian yang hanya melibatkan dua sekolah dan waktu implementasi yang relatif singkat perlu menjadi perhatian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek penelitian, memperpanjang durasi implementasi, serta mengembangkan fitur interaktif yang lebih adaptif agar dampak media pembelajaran dapat diuji secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif literasi budaya berbasis kearifan lokal Maluku dengan model ADDIE terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Kelayakan media ditunjukkan oleh hasil validasi ahli terhadap seluruh perangkat dan instrumen yang memperoleh skor rerata 34,136 dengan kategori dapat digunakan tanpa revisi.

Dari aspek kepraktisan, respon guru dan siswa pada kelas eksperimen menunjukkan kategori sangat praktis, dengan rerata persentase masing-masing 84% dan 83,5%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menegaskan bahwa media mudah digunakan, jelas panduannya, nyaman, serta bermanfaat dalam mendukung pembelajaran literasi budaya.

Dari aspek efektivitas, media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Nilai N-Gain motivasi belajar (0,740) dan hasil belajar (0,717) pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dan lebih unggul dibandingkan kelas kontrol.

Kelebihan media terletak pada integrasi konten budaya lokal Maluku Tenggara dengan teknologi interaktif, dukungan video dan mini game edukatif, serta modul dan panduan guru yang terstruktur. Adapun keterbatasan penelitian ini meliputi cakupan subjek yang masih terbatas dan durasi implementasi yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas subjek, durasi, serta mengembangkan fitur interaktif yang lebih variatif agar media ini dapat dimanfaatkan secara lebih luas dalam pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Satya, M. S., Pradnyani, & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing Education : Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 202–209. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>
- Agustian, M., Jerica, Ernestya, T. G., & Ekarina. (2025). Development of interactive multimedia based on cultural literacy for Pancasila education in elementary schools. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 6(3), 1085–1101. <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i3.5349>
- Aini, Q., Rindrayani, S. R., & Sujai, I. S. (2025). Media Interaktif iSpring Suite 11 untuk Peningkatan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran. *Andragogi Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 75–84. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2288>
- Akker, J. van den, Bannan, B., Kelly, A. E., Nieveen, N., & Plomp, T. (2020). *Educational Design Research* (T. P. & N. Nieveen (ed.)). SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Branch, R. M. (2020). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Netherlands.
- Diaz, A. F., & Estoque-Loñez, H. (2024). A Meta-Analysis on the Effectiveness of Gamification on Student Learning Achievement. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 12(5), 1236–1253. <https://doi.org/10.46328/ijemst.4185>
- Fitriadi, Sinaga, R. M., & Muhammad, R. R. (2024). A Literature Review on the Cultural Perspective Study in Elementary School Education in Indonesia. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 5(1), 51–61. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i1.848>
- 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>
- Hasanah, U., Kristanto, A., & Hendratno. (2025). Integrating Local Wisdom into Interactive Multimedia to Foster Digital Literacy in Primary School Students. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 3044–3054. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.1913>
- Hwang, G.-J., Chiu, L.-Y., & Chen, C.-H. (2021). Investigating relationships among blended synchronous learning environments, students' motivation, and cognitive engagement: A mixed methods study. *Computers & Education*, 168, 104193. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104193>
- Kurnaz, M. F., & Koçtürk, N. (2025). A Meta-Analysis of Gamification's Impact on Student Motivation in K-12 Education. *Psychology in the Schools*, 62(12), 4997–5009. <https://doi.org/10.1002/pits.70056>

- Liktaf, D. P., Prasetya, S. P., Sarmini, Galih, K., & Setyawan. (2025). Analisis Pameran Budaya Sebagai Peningkatan Kebhinekaan Global Dalam Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di SMP Plus Al Fatimah Bojonegoro. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 5(1), 311–320. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index%0D>
- Maftuh, B., Supriatna, M., & Anakotta, R. (2025). Promoting Cultural Literacy Through a Local Wisdom-Based Learning Model: A Research and Development Study in Elementary Schools. *International Journal of Recent Educational Research*, 6(3), 615–631. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v6i3.867>
- Nurhayati, & Fathurrohman. (2025). Gamification in School Education: A Systematic Review of Its Effectiveness in Improving Student Motivation and Academic Outcomes. *Al-Islah: Journal of Education*, 17(2), 2356–2368. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6516>
- Nursalim, R., Netriwati, & Putra, R. W. Y. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Berbantuan Smart Apps Creator: Increasing the Ability to Understand Concepts through the Development of Mobile-Based Learning Media Assisted by Smart Apps Creat. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 14(1), 16–24. <https://doi.org/10.22437/jmpmipa.v14i1.39789>
- Nurvitasari, S., Suryandar, K. C., & Supianto. (2025). Needs Analysis of Local Wisdom-Based Learning Media to Improve Science Literacy of Elementary School Learners. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(1), 654–661. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i1.99046>
- Pratama, R. A., & Ardiansyah, A. (2022). Interactive multimedia learning to improve elementary students' learning outcomes. *Journal of Educational Technology Systems*, 51(2), 234–249. <https://doi.org/10.1177/00472395221091567>
- Ratna, Sutisna, A., & Nurfirdaus, N. (2024). Analisis Penguatan Profil Pelajar Pancasila Pada Dimensi Berkebinekaan Global Berbasis Proyek Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 354–363. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17453>
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Riyanto, D. M. R., Setiawan, R., & Choudhury, A. S. (2025). Cultural Literacy in Elementary School Students: A Systematic Study on Character Building. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(1), 24–32.
- Rokhmat, J., Susilawati, Makhrus, M., Sukarso, A. A., Mahmudah, H., & Fatina, G. H. (2024). A Systematic Literature Review: Implementation of Local Wisdom-Based Educational Media in Science Learning to Strengthen Students' Characters. *International Journal of Contextual Science Education (IJCSE)*, 2(4), 133–137. <https://doi.org/10.29303/ijcse.v2i4.864>

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Syam, A. K., Nawir, M., Faisal, S. F. R., & Syukur, S. A. (2025). Integrasi literasi budaya dan kewarganegaraan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 256–270. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24585>
- Uli, T., Purwanti, I. T., & Jismulatif. (2025). Interactive Learning Media Local Culture Based for Teaching Reading: Students' Reading Comprehension and Perception. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2), 7327–7350. <https://doi.org/10.24256/ideas.v13i2.5828>
- Verawati, N. N. S. P., & Wahyudi. (2024). Raising the Issue of Local Wisdom in Science Learning and Its Impact on Increasing Students' Scientific Literacy. *International Journal of Ethnoscience and Technology in Education (IJETE)*, x(x), 42–54. <https://doi.org/10.33394/ijete.v1i1.10881>
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2022). Meta-Analysis on Investigating and Comparing the Effects on Learning Achievement and Motivation for Gamification and Game-Based Learning. *Education Research International*, 2022(1), 19. <https://doi.org/10.1155/2022/1519880>