

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *e-MODUL* PENGENALAN BUDAYA LAMPUNG PADA *PLATFORM ANDROID* UNTUK SISWA KELAS 5 SD MENGUNAKAN *ISPRING* DAN *WEBSITE 2 APK BUILDER*

Oleh

ARIS IRAWAN

Budaya Lampung merupakan salah satu identitas bangsa Indonesia memiliki keberagaman adat istiadatnya. *e-Modul* adalah media interaktif yang memudahkan pengguna dan salah satu transformasi buku, ataupun materi-materi yang ingin disajikan kepada pengguna ke dalam digital seperti *platform android*. Penggunaan *android* pada jenjang Sekolah Dasar Islam Terpadu Ar-Rauf Bandar Lampung kelas V mencapai 100% saat di rumah. Penelitian ini mengembangkan *e-Modul* pengenalan budaya Lampung pada *platform android* dan mengetahui validitas serta kepraktisan *e-Modul* pengenalan budaya Lampung untuk siswa kelas 5 SD selanjutnya diberi nama Sanak Belajar. Desain penelitian yang digunakan adalah *Design and Development Research* (DDR) dengan mengadaptasi model pengembangan oleh Richey & Klien, terdapat 4 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan dan evaluasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data validasi materi dan validasi media. Wawancara dan survei mengumpulkan data untuk kepraktisan melalui sebar angket. *e-Modul* Pengenalan Budaya Lampung yang dikembangkan pada *platform android* dinyatakan valid oleh validator materi dengan skor rata-rata 94,3% dengan kategori sangat valid sedangkan ahli media mendapatkan skor 77% dengan kategori Valid. Berdasarkan penilaian ahli media *e-Modul* dan materi pengenalan budaya Lampung pada *platform android* menunjukkan Sanak Belajar layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan melalui angket respon siswa dan persepsi guru mendapatkan skor rata-rata 89,47% dengan kategori sangat praktis.

Kata kunci: *e-Modul*, budaya Lampung, *android*, kelas V SD, *DDR*