

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

Skripsi

Oleh

**ARIS IRAWAN
NPM 1913025009**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

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*

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

Oleh:

ARIS IRAWAN

Skripsi

**sebagai Salah Satu Syarat untuk memperoleh Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN *E-MODUL*
PENGENALAN BUDAYA LAMPUNG
PADA *PLATFORM* ANDROID UNTUK
SISWA KELAS 5 SD MENGGUNAKAN
ISPRING DAN *WEBSITE 2 APK BUILDER***

Nama Mahasiswa : **Aris Irawan**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913025009**

Program Studi : **Pendidikan Teknologi Informasi**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Ir. Meizano Ardhi Muhammad, S.T., M.T., IPM.
NIP 19810528 201212 1 001

Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.
NIP 19600121 198810 1 001

2. Ketua Jurusan PMIPA

Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd.
NIP 19600301 198503 1 003

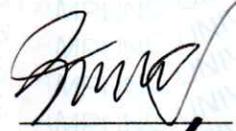
MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

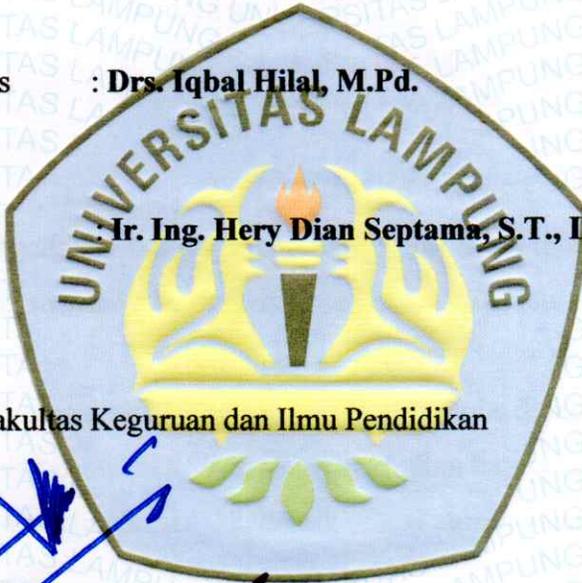
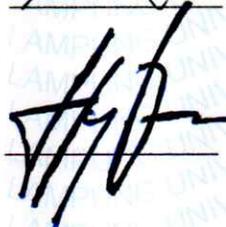
Ketua : Ir. Meizano Ardhi Muhammad, S.T., M.T., IPM



Sekretaris : Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.



Penguji : Ir. Ing. Hery Dian Septama, S.T., IPM



2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 Januari 2024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aris Irawan
NPM : 1913025009
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Pendidikan MIPA
Alamat : Jl. Merdeka, Rt/Rw 001/003, Desa Hadimulyo,
Kec. Way Serdang, Kab. Mesuji, Lampung

dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diakui dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai aturan yang berlaku.

BandarLampung, 3 Februari 2024

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '25 RUPIAH', 'METERAI TEMPEL', and the alphanumeric code 'F4802ALX034951590'.

Aris Irawan
NPM 1913025009

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Aris Irawan biasa disapa Aris. Lahir di Hadimulyo, tanggal 27 Mei 2001. Penulis merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara dari pasangan Almarhum Bapak Yatiman dan Ibu Sutiani. Penulis mengawali pendidikan formal di SDN 1 Hadimulyo pada tahun 2013, melanjutkan di SMP PGRI 2 Way Serdang sampai tahun 2016, dan melanjutkan di SMAN 2 Way Serdang selesai pada tahun 2019. Tahun 2019, penulis diterima di Universitas Lampung jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan mendapatkan Beasiswa Bidikmisi. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif kegiatan kemahasiswaan di antaranya Dewan Pertimbangan Mahasiswa Universitas Lampung sebagai Staf Ahli Komisi 1 tahun 2019. Penulis mengikuti Forum Pembinaan dan Pengkajian Islam (FPPI) sebagai Kepala Divisi Kemediasan tahun 2020. Penulis juga mengikuti Forum Komunikasi Mahasiswa Bidikmisi Universitas Lampung sebagai anggota Divisi Dana dan Usaha pada tahun 2019. Penulis juga aktif di Forum Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (FORMATIF) sebagai Ketua Umum tahun 2021. Penulis juga mengikuti organisasi Dewan Pertimbangan Mahasiswa FKIP sebagai Ketua Komisi 1 tahun 2019. Selama menempuh pendidikan di Universitas Lampung penulis menerima beasiswa Balikk Lampung dan Beasiswa *IDCamp 2022 Alur Belajar Android Developer*. Selain itu penulis juga aktif sebagai asisten dosen pada mata kuliah basis data pada tahun 2020, Multimedia pada tahun 2021 dan Tahun 2022. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gedung Sri Mulya Kecamatan Way Serdang, Kabupaten Mesuji. Penulis juga melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMPN 2 Way Serdang. Pertengahan 2022, penulis melaksanakan Praktik Industri (PI) di Rumah Sakit Mutiara Bunda.

MOTTO HIDUP

“Dan, carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (pahala) negeri akhirat, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia. Berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”

(QS. Qashash : 77)

“Kemuliaan akhlak seseorang, bukan di saat santai. Tapi kemuliaan diuji saat tertimpa musibah”.

(Syekh Ali Jaber)

“Muliakan ibu terlebih dahulu, jika hidupmu ingin mulia dan mendapatkan barakah”.

(Aris Irawan)

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan nikmat dan rahmat-Nya dan semoga shalawat selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis mempersembahkan karya ini kepada sebagai berikut :

1. Orangtua tersayang seorang wanita yang hebat bagi penulis yaitu Ibu Sutiani yang telah sepenuh hati mencari nafkah, membesarkan, mendidik, mendoakan, mendukung segala bentuk perjuangan penulis. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan, Kesehatan, kelancaran, kebaikan, keimanan dan memberikan kesempatan penulis untuk membahagiakan seorang ibu yang bisa memberangkatkan ke tanah suci.
2. Kedua kakak penulis, Widiarti dan Almarhum Sri Utami yang selalu membantu proses, mendukung mimpi, memberi apresiasi, mendoakan, membimbing, dan memberi contoh yang baik bagi penulis.
3. Seluruh teman-teman Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2019.
4. Almamater tercinta Universitas Lampung.
5. Semua pihak dan orang-orang baik yang memperlakukan penulis seperti saudaranya yang telah mendukung, membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

SANWACANA

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan *e-Modul* Pengenalan Budaya Lampung pada *Platform* Android untuk Siswa Kelas 5 SD menggunakan *Ispring* dan *Website 2 Apk Builder*” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknologi Informasi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada sebagai berikut :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN, ENG., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA.
4. Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas dukungan dan arahnya.
5. Meizano Ardhi Muhammad, S.T., M.T. selaku Pembimbing I atas kesediaan dan kesabarannya memberikan dukungan, bimbingan, motivasi, dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
6. Drs. Iqbal Hilal, M.Pd. selaku Pembimbing II atas kesediaan dan kesabarannya memberikan dukungan, bimbingan, motivasi, dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
7. Ing. Hery Dian Septama, S.T. selaku Dosen Pembahas, atas saran dan perbaikan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu selama berkuliah di program studi.

9. Andri Wahyudi, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Bahasa Lampung yang telah memberikan waktunya untuk membimbing dan membantu dalam penelitian di SD Ar-Rauf Bandar Lampung.
10. Burhanudin, S.Pd. selaku wali kelas V yang telah membantu saya dalam mempermudah pelaksanaan penelitian dan pengondisian siswa-siswanya.
11. Sahabat Asrama Balikk Lampung sebagai tempat berproses penulis menjadi lebih baik.
12. Sahabat Sekolah Qur'an Indonesia Bandar Lampung yang telah membantu, mendukung dan terus memotivasi penulis.
13. Sahabat penulis Kak Fajar Juliantono, Kak Engga Ryan Pratama, Kak Trio Mahfudin, Kak Dewi Lestari, Umi Hanifah, Siti Mardsela, Kak Abdilah.
14. Temen seperjuangan Angkatan 2019 Prodi Pendidikan Teknologi Informasi.
15. Keluarga Besar Forum Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi.
16. Keluarga Besar Himpunan Mahasiswa Pendidikan Eksata.
17. Keluarga Besar Forum Pembinaan dan Pengkajian Islam.
18. Keluarga Besar Dewan Penasihat Mahasiswa FKIP Universitas Lampung.
19. Serta kepada semua pihak yang telah membantu perjuangan terselesaikannya skripsi ini.

Penulis berharap semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT., dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

BandarLampung, 3 Februari 2024
Penulis

Aris Irawan
NPM 1913025009

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.5. Ruang Lingkup	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. <i>e-Modul</i>	7
2.2. Budaya Lampung.....	8
2.3. Android.....	14
2.4. <i>Ispring Suite</i>	15
2.5. <i>Website 2 APK Builder</i>	16
2.6. <i>Microsoft Power Point</i>	17
2.7. Penelitian yang Relevan	18
III. METODE PENELITIAN	20
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
3.2. Desain Penelitian	20
3.3. Prosedur Pengembangan.....	21
3.3.1. Analisis (<i>Analysis</i>)	22
3.3.2. Desain (<i>Design</i>)	22
3.3.3. Pengembangan (<i>Development</i>)	26
3.3.4. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	27
3.4. Instrumen Penelitian	28
3.5. Teknik Pengumpulan Data	30
3.6. Teknik Analisis Data	31
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Hasil.....	34

4.1.1. Analisis (<i>Analysis</i>)	34
4.1.2. Desain (<i>Design</i>)	39
4.1.3. Pengembang (<i>Development</i>)	47
4.1.4. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	51
4.2. Pembahasan	52
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1. Simpulan.....	62
5.2. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian	9
Tabel 2. Anak Huruf Terletak di Atas Induk Huruf	10
Tabel 3. Anak Huruf Terletak di Bawah Induk Huruf	11
Tabel 4. Anak Huruf Terletak di Samping Induk Huruf	11
Tabel 5. Tanda Baca Aksara Lampung	11
Tabel 6. Anggota Tubuh dalam Bahasa Lampung	12
Tabel 7. Penelitian Relevan.....	18
Tabel 8. Skala Likert pada Angket Uji Validasi.....	29
Tabel 9. Indikator Penilaian Uji Kepraktisan	30
Tabel 10. Konversi Hasil Skor Uji Validasi	32
Tabel 11. Kriteria Skor Kepraktisan.....	33
Tabel 12. Hasil Uji Validasi Ahli Materi	54
Tabel 13. Hasil Uji Ahli Media	55
Tabel 14. Saran dan Perbaikan	55
Tabel 15. Hasil Saran dan perbaikan	56
Tabel 16. Hasil Respon Peserta Didik.....	57
Tabel 17. Persepsi Pendidik	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Kelabai Sukhat</i> (Induk Huruf)	10
2. <i>Smartphone</i>	15
3. Tampilan <i>Ispring Suite Convert PowerPoint</i> ke HTML.....	16
4. Tampilan <i>Website 2 APK Builder</i>	17
5. Tampilan <i>Microsoft PowerPoint</i> untuk Android	18
6. Prosedur Pengembangan	21
7. <i>Sitemap e-Modul</i>	23
8. Desain <i>Splash Screen</i>	24
9. Desain <i>Home Screen</i>	24
10. Desain Menu Budaya	25
11. Desain Materi	25
12. Desain Tampilan Pengembang.....	26
13. Survei Siswa Kelas V.....	39
14. Tampilan Halaman Awal	40
15. Tampilan Halaman Menu Utama	40
16. Tampilan Menu Budaya Lampung.....	41
17. Tampilan KI/KD	42
18. Tampilan Halaman Video	43
19. Tampilan Game	44
20. Tampilan Pengembang.....	44
21. <i>Splash Screen</i>	45
22. <i>Home Screen</i>	46
23. Halaman Menu Budaya.....	46
24. Halaman materi	47

25. Halaman Pengembang.....	47
26. Warna Dasar Tapis.....	48
27. Tombol Navigasi.....	48
28. Desain Aksara Lampung.....	49
29. Persiapan Materi.....	49
30. Membuat Ukuran Android.....	50
31. Tampilan <i>Ispring Suite 11 Pro</i>	50
32. <i>Website 2 Apk Builder</i>	51
33. Tampilan Halaman Utama.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian dari Sekolah.....	69
Lampiran 3. Aspek Penilaian Uji Ahli Materi	70
Lampiran 4. Angket validasi Uji Ahli Materi	71
Lampiran 5. Rekapitulasi Hasil Angket Uji Ahli Materi	77
Lampiran 6. Angket Uji Ahli Media	78
Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Angket Uji Ahli Media.....	81
Lampiran 8. Angket Uji Kepraktisan Peserta Didik.....	82
Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik.....	84
Lampiran 10. Angket Persepsi Pendidik	86
Lampiran 11. Rekapitulasi Hasil Persepsi Pendidik	89
Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan.....	90

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Budaya merupakan salah satu identitas yang dimiliki masyarakat Indonesia. Salah satunya budaya Lampung dengan adat istiadatnya yang beragam. Budaya Lampung sesuai semboyan provinsi Lampung “Sai Bumi Ruwai Jurai” artinya satu bumi dua adat. Menurut Septina (2014). Penduduk asli suku Lampung terdiri dari dua kelompok utama, yakni suku pepadun dan suku saibatin atau peminggir. Budaya Lampung dalam kehidupan sehari-hari antara lain pengenalan anggota tubuh, aksara Lampung, warna, kosa kata, percakapan sehari-hari dan lain sebagainya. Budaya Lampung perlu dilestarikan pada aspek pendidikan seperti sekolah dasar. Pendidikan sekolah dasar merupakan pintu masuknya pewaris budaya kegenerasi.

Kemajemukan komposisi masyarakat Lampung berdampak pada budaya Lampung itu sendiri yang mengakibatkan semakin mudarnya pengenalan budaya di bidang pendidikan (Hermi dkk., 2022). Sehingga, pemerintahan membuat peraturan untuk melestarikan budaya Lampung di bidang pendidikan. Peraturan Gubernur Lampung Nomor 39 Tahun 2014 Tentang Mata Pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung Sebagai Muatan Lokal Wajib Pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Melalui kebijakan ini, peserta didik bukan berasal dari etnik Lampung akan dapat mengenal dan memahami baik bahasa maupun budaya Lampung (Hadi, 2016).

Modernisasi menimbulkan tantangan di bidang pendidikan dalam mengajarkan budaya Lampung ke generasi muda umumnya didominasi oleh anak-anak seperti di pendidikan sekolah dasar. Modernisasi merupakan

suatu transformasi dari keadaan tradisional atau dari masyarakat pra modern. Ciri-ciri dari modernisasi itu sendiri yaitu penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam produksi (Adelina,2017). Peran teknologi di bidang pendidikan sangat penting dan merupakan tantangan bagi tenaga pendidik seperti memiliki keterampilan dan berfikir kreatif. Pendidik perlu mentransformasikan sumber belajar seperti buku ke digital dan menjadi langkah gerakan nyata terhadap modernisasi ke generasi muda. Hal ini memberikan dampak besar terhadap perubahan-perubahan mendasar pada struktur operasi dalam bidang Pendidikan dan teknologi (Suryadi, 2019).

Inovasi teknologi diperlukan di bidang pendidikan dalam mencapai keberhasilan generasi muda dalam mengenal budaya Lampung. Namun, hal ini tidak mudah bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dan mengatasi degradasi budaya menyesuaikan kompetensi dasar. Seorang pengajar perlu merencanakan teknik pembelajaran inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran (Kristawan,2014). *e-Modul* merupakan salah satu inovasi teknologi dapat mentransformasikan sumber belajar budaya Lampung ke digital. *Website 2 Apk Builder* merupakan fasilitas teknologi dapat mengubah PPT ke html5 dan menjadi android. *e-Modul* adalah sumber belajar berisi materi, metode, batasan, dan fasilitas penilaian dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi sesuai dengan kesulitan secara elektronik (Laila, 2019). *e-Modul* merupakan media interaktif memudahkan pengguna dan salah satu transformasi buku, ataupun materi-materi yang ingin disajikan kedalam digital. Namun perbedaanya, terletak pada bentukannya, *e-Modul* berbentuk seperti dokumen, pdf, aplikasi, ataupun Gambar berplatform android atau *iOS*, sedangkan modul bisa berbentuk kertas seperti buku.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Islam Terpadu Ar-Rauf Bandar Lampung, siswa kelas V memiliki komposisi 40% suku Lampung dan belum memahami terkait kosa kata bahasa Lampung. Bahan ajar terbatas pada penggunaan buku bahasa Lampung di perpustakaan. Buku

paket disediakan oleh pemerintahan provinsi Lampung terkadang kurang lengkap sehingga kurang untuk memenuhi kebutuhan materi yang ada. Modul dibuat guru lalu di *fotocopy* dan dipelajari oleh siswa. Hal ini, menimbulkan masalah dan kurang efektif karena hasil *fotocopy* berwarna hitam putih sehingga kurang daya tarik terhadap siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada bapak Bayu selaku kepala sekolah, kelas 5 SD 100% mempunyai *smartphone* dan sudah paham dalam penggunaannya. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi berbantuan *platform* android bertujuan untuk keperluan belajar, dan dapat mengenalkan budaya Lampung secara maksimal.

e-Modul dapat diinstal di android dan diakses secara *offline*, kecuali video dan game terhubung internet, Sehingga dapat dijadikan inovasi bahan ajar saat belajar di rumah. *e-Modul* dikembangkan diberi nama Sanak Belajar memiliki arti anak belajar dalam hal mengenalkan budaya Lampung ke anak-anak. Sanak Belajar untuk membantu siswa dalam mengenalkan hal-hal mendasar dalam budaya Lampung seperti pengenalan had Lampung dan kosa kata bahasa Lampung dalam kehidupan anak sehari-hari. Sanak Belajar memperhatikan dan menyesuaikan kebutuhan guru maupun siswa, mempertimbangkan aspek Kompetensi Dasar 3.6 dan 4.6, kreativitas, kemampuan memproses informasi, dan memahami budaya Lampung.

Berdasarkan penelitian pendahuluan telah dilakukan pada kelas 5 SD Islam Terpadu Ar-Rauf Bandar Lampung dalam Pengenalan Budaya Lampung dikolaborasikan dengan mata pelajaran bahasa Lampung memerlukan bahan ajar tambahan berupa *e-Modul* untuk membantu siswa dalam memahami budaya Lampung ataupun mata pelajaran bahasa Lampung. Salah satunya buku disediakan kurang lengkap. *e-Modul* dengan berbantuan *platform* pada android menjadi inovasi bagus untuk meningkat mutu belajar dan mutu penggunaan android pada siswa ketika di rumah. Oleh karena itu, peneliti melakukan “Pengembangan *e-Modul* Pengenalan Budaya Lampung pada

Platform Android untuk Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Ispring dan Website 2 Apk Builder”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan *e-Modul* Pengenalan Budaya Lampung pada *platform* android untuk siswa kelas 5 SD menggunakan *Ispring* dan *Website 2 Apk Builder*?
2. Apakah tingkat validitas dan kepraktisan *e-Modul* Pengenalan Budaya Lampung pada *platform* android untuk Siswa Kelas 5 SD pada Kompetensi Dasar 3.6 dan 4.6?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan *e-Modul* pengenalan budaya Lampung pada *platform android* serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan *e-Modul* pengenalan budaya Lampung untuk siswa kelas 5 SD.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini secara teoritis diharapkan memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembang *e-Modul* Pengenalan Budaya Lampung, khususnya terkait dengan budaya Lampung yang menarik dalam upaya melestarikan ke generasi muda.
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti
Penelitian ini dapat menambah wawasan pengalaman, pengetahuan dalam membuat media interaktif untuk siswa kelas 5 SD dan melatih keterampilan terkait kemediain.
- b. Bagi Guru
Produk hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dan inovasi dalam penyajian materi dalam bentuk media pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, mempersingkat proses pembelajaran.
- c. Bagi Siswa
Siswa kelas V dapat meningkatkan minat motivasi dalam belajar dan sebagai media pembelajaran saat di rumah, dapat menambah wawasan mengenai media interaktif.
- d. Bagi Peneliti Lain
Menambah informasi, refrensi pengembangan e- Modul interaktif dan sebagai pengenalan budaya Lampung berbasis android yang dapat dikembangkan kembali oleh peniliti lain.

1.5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mata Pelajaran Bahasa Lampung kelas V KD 3.6 menerapkan bahasa Lampung ditinjau dari ragam bahasa sehari-hari dan KD 4.6 Terampil menulis huruf Lampung dengan tepat dan benar dari huruf induk dan nama-nama anak huruf Lampung dan tanda baca.
2. Subyek nya adalah siswa kelas 5 umur 10-11 tahun SD Islam Terpadu Ar-Rauf Bandar Lampung.
3. Uji validitas oleh ahli media dan ahli materi.
4. *Software Ispring Suite* dan *Website 2 APK Builder* digunakan untuk mengembangkan aplikasi.

5. Pengembangan aplikasi *e-Modul* berbantuan *platform* android dengan mengombinasikan gambar, materi, game online serta video yang tersedia di *YouTube* menyesuaikan materi dan kebutuhan.
6. Mata pelajaran bahasa Lampung di semester ganjil 2023/2024.
7. Uji kepraktisan dilakukan dengan respon pengguna yaitu siswa kelas 5 dan guru pelajaran mata pelajaran Bahasa Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *e-Modul*

e-Modul merupakan inovasi teknologi sebagai sumber belajar elektronik yang mentransformasikan buku cetak ke digital dan bersifat interaktif. *e-Modul* interaktif dapat diwujudkan dengan memanfaatkan *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android, mengingat pada saat ini *smartphone* paling banyak digunakan adalah android (Yusuf dkk., 2022). *e-Modul* bersifat interaktif artinya dapat membuat siswa ataupun pengguna memiliki daya tarik dalam mempelajari materi dan disesuaikan dengan KI/KD serta penambahan pengenalan budaya Lampung selain KI/KD.

Modul adalah salah satu sumber belajar yang sering digunakan oleh guru, sebagai sarana pembelajaran, dan pedoman berupa materi (Farida dkk., 2020). Bahan ajar yang disusun secara sistematis dan memiliki karakteristik bertujuan untuk membantu siswa secara individual dalam mencapai pembelajaran disebut Modul. Sedang Modul elektronik adalah perangkat pembelajaran mengabungkan materi, prosedur, batasan, metode evaluasi secara sistematis dan menarik untuk memperoleh kompetensi secara elektronik (Laili dkk., 2019). *Smartphone* android merupakan salah satu elektornik digital memiliki banyak manfaatnya bagi pengguna. Pada era modernisasi berbagai inovasi pembelajaran bermunculan pasca *covid-19* salah satu inovasi *e-Modul* memiliki banyak variasi bentuk, mulai dari hanya file pdf, *website e-Modul* berbantuan fliphtml5, dan ada juga berbasis android salah satunya berbantuan *PowerPoint* di *convert* ke *Ispring* dan *Website 2 Apk Builder*. Penggunaan *smartphone* android dalam bidang pendidikan sangat diperlukan, karena sebagai alat media pembelajaran dapat

meningkatkan ketertarikan dalam belajar. *e-Modul* adalah buku yang ditulis secara sistematis, kemudian disajikan dalam bentuk elektronik bertujuan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri tanpa adanya bantuan dari guru.

e-Modul tersebut dapat disatukan dengan suatu *platform* android dalam bentuk aplikasi mudah diakses oleh siswa yang memiliki *smartphone* android (Sinta,dkk, 2022).

2.2. Budaya Lampung

Kata “budaya” berasal dari bahasa sansekerta “*Buddhayah*”, yakni bentuk jamak dari “*Budhi*” (akal). Dalam bahasa Indonesia dikenal ada dua macam istilah yang dipakai yaitu kebudayaan dan budaya. Kebudayaan merupakan mencakup semua aspek tentang pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, adat, dan kebiasaan-kebiasaan sekumpulan anggota masyarakat. Budaya (*culture*) diartikan sebagai pikiran dan adat istiadat, sesuatu yang sudah berkembang dan menjadi kebiasaan sukar diubah. Budaya merupakan cara hidup orang dipindahkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran (Abdul dkk., 2022).

Kebudayaan sebagai sebuah bangunan, atau struktur terdiri atas tujuh unsur yakni bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian (Koentjaraningrat, 2009). Unsur budaya menurut Koentjaraningrat yang perlu dilestarikan antara lain sistem teknologi, bahasa, kesenian dan pengetahuan. Apabila tidak dapat dilestarikan dari kegenarasi maka budaya terlahir dari gagasan dan tindakan masyarakat akan menghilang secara perlahan. Sehingga budaya dapat mempengaruhi tingkah laku maupun pola pikir setiap individu. Salah satu inovatif memanfaatkan teknologi sebagai sumber informasi maupun pengembangan dalam melestarikan budaya bangsa (Putri dkk., 2018).

Budaya Lampung merupakan identitas dari masyarakat Lampung yang memiliki keanekaragaman adat dan istiadatnya. Kosakata bahasa Lampung merupakan salah satu budaya Lampung dari penggunaan bahasa dan kosakata dalam kehidupan sehari-hari merupakan hal terpenting dalam mengenalkan budaya dan bahasa ke anak-anak. Anak-anak merupakan akses terpenting dalam melestarikan budaya Lampung. Aksara Lampung dinamakan had Lampung. Had itu terdiri dari atas kelabai surat dan anak surat. Menurut kurikulum merdeka belajar pada mata pelajaran bahasa Lampung memiliki 8 Kompetensi Dasar dalam satu semester yaitu semester ganjil. Bahan ajar dikembangkan oleh peneliti ini mencakup Kompetensi Dasar 3.6 dan 4.6 yaitu menerapkan ragam kosakata dalam kehidupan sehari-hari dan terampil menulis Aksara Lampung. Kompetensi Dasar dan pencapaian indikator dari materi dikembangkan pada penelitian ini dapat dilihat Tabel 1.

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menerapkan bahasa Lampung ditinjau dari ragam kosakata	3.6.1 Mengetahui kosakata seperti benda, warna dan anggota tubuh
4.6 Terampil menulis huruf Lampung dengan tepat dan benar dari huruf induk dan nama-nama anak huruf Lampung serta tanda baca	4.6.1 Mampu membaca aksara Lampung 4.6.2 Mampu menulis dikte kalimat aksara Lampung berkaitan kosakata

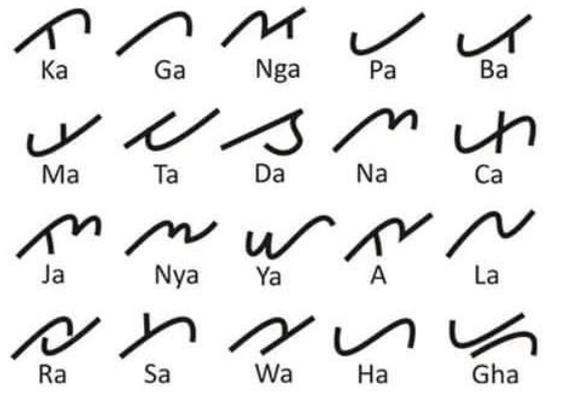
Sumber : Buku Pelajaran Bahasa Lampung kelas V

Batasan-batasan materi budaya Lampung selain KI/KD yang dapat dikenalkan kepada anak kelas V Sekolah Dasar dan kemudian di transformasikan ke dalam *e-Modul* adalah sebagai berikut :

a. Aksara Lampung

Aksara Lampung disebut dengan Had Lampung. Bentuk tulisan yang memiliki hubungan dengan aksara *Pallawa* dari India Selatan (Agus M, dkk, 2018). Had terdiri dari atas kelabai surat dan anak surat. Kelabai surat adalah huruf-huruf utama, sedangkan anak surat adalah tanda bunyi terdiri

dari tanda bunyi dan baca. Kelabai sukhat atau induk huruf dalam penulisan aksara Lampung terdapat 20 yaitu ka, ga, nga, pa, ba, ma, ta, da, na, ca, ja, nya, ya, a, la, ra, sa, wa, ha, gra. Bentuk induk huruf ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kelabai sukhat (Induk Huruf)

Selain induk huruf dalam aksara Lampung terdapat 12 anak huruf disebut sebagai tanda bunyi. Tanda bunyi tersebut ada yang terletak diatas huruf, dibawah huruf, dan dibelakang huruf. Tanda bunyi berfungsi untuk mengubah bunyi kelabai surat. Penulisan anak huruf terletak di atas induk huruf dapat dilihat Tabel 2. Penulisan anak huruf terletak samping induk huruf dapat dilihat Tabel 3, dan Penulisan anak huruf terletak di bawah induk huruf Tabel 4.

Tabel 2. Anak Huruf Terletak di Atas Induk Huruf

Nama	Bunyi	Simbol
<i>Bicek</i>	<i>i</i>	/
<i>Ulan</i>	<i>é</i>	∩
<i>Ulan</i>	<i>e</i>	∪
<i>Datas</i>	<i>n</i>	≡
<i>Rejunjung</i>	<i>ng</i>	
<i>Tekelubang</i>	<i>r</i>	5

Tabel 3. Anak Huruf Terletak di Bawah Induk Huruf

Nama	Bunyi	Simbol
<i>Bitan</i>	<i>o</i>	
<i>Bitan</i>	<i>u</i>	
<i>Tekelungau</i>	<i>au</i>	

Tabel 4. Anak Huruf Terletak di Samping Induk Huruf

Nama	Bunyi	Simbol
<i>Tekelingai</i>	<i>ai</i>	
<i>Keleniah</i>	<i>ah</i>	
<i>Nengen</i>	-	

Tanda baca aksara Lampung terdapat empat yaitu tanda koma, tanda seru, tanda titik dan tanda tanya. Berikut bentuk tanda baca aksara Lampung dapat dilihat Tabel 5.

Tabel 5. Tanda Baca Aksara Lampung

No.	Nama	Simbol
1.	Tanda Koma	
2.	Tanda Tanya	
3.	Tanda Seru	
4.	Tanda Titik	

b. Anggota Tubuh

Anggota tubuh manusia tersusun atas secara struktural menjadi satu kesatuan fungsional total terbagi menjadi beberapa pengertian sistem kerangka, otak, dan pernafasan (Ayu dkk., 2020). Sistem kerangka tubuh

manusia terdiri dari susunan atau berbagai macam tulang saling berkaitan satu dengan lain (Lucky, 2017). Sistem kerangka anggota tubuh manusia sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti kerangka kepala memiliki bagian alis, mata, hidung, mulut, bibir, gigi dan lidah. Sehingga pengenalan anggota tubuh dalam bahasa Lampung perlu dilakukan agar budaya bahasa Lampung yang hal mendasar dapat dilestarikan. Sistem kerangka anggota tubuh dalam pengenalan bahasa Lampung ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Anggota Tubuh dalam Bahasa Lampung

No.	Nama Anggota Tubuh	Dialek O	Dialek A
1.	kepala	Hulu	Uleu
2.	Telinga	Cuping	cuping
3.	Alis	bulu hening	buleu hening
4.	Rambut	Buwok	buwek
5.	Hidung	Irung	irung
6.	Gigi	Ipon	keddis
7.	Bibir	Biber	puppik
8.	Dahi	Kedak	Keddak
9.	Mata	Mata	matou
10.	Pipi	Bihom	bingngem
11.	Kaki	Cukut	caluk
12.	Tangan	culuk/pungu	pungue
13.	Leher	Galah	Galah
14.	Muka	Pudak	Pudak/Pundak
15.	Lidah	Ma	Mou
16.	Perut	tenai/betong	Beteng

c. Adat Lampung

Adat istiadat Lampung dapat dibedakan dalam dua golongan adat, yaitu, adat istiadat pepadun dan adat istiadat peminggir atau saibatin. Adat istiadat pepadun berasal dari nama pepadun merupakan perangkat adat digunakan prosesi cakak pepadun. Gelar atau status sosial dapat diperoleh melalui upacara adat cakak pepadun diantaranya gelar suttan, raja, pangeran dan dalom. Pepadun adalah bangku atau singgasana sosial tertentu menganut sistem *patrilineal* dan mengikuti garis keturunan bapak (Firdh., 2014). Orang-orang adat pepadun berada daerah pedalaman dahulu meliputi Abung, Way Kanan, Tulang Bawang, Mesuji dan

Pubiyan. Adat istiadat peminggir atau saibatin bermakna “satu batin atau memiliki satu junjungan”. Bersifat *aristokrasi* atau disebut juga bangsawan satu raja adat dalam kepemimpinan dan dapat diwariskan melalui garis keturunan. Orang-orang Lampung saibatin bertempat di daerah sepanjang pantai pesisir Lampung, seperti Teluk Bandar Lampung, Teluk Semangka, Krui, Belalau dan sebagainya.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) RI menetapkan 8 budaya khas Lampung menjadi WBTBI dalam Sidang Penetapan Warisan Budaya Takbenda Indonesia Tahun 2023. Kedelapan budaya khas Lampung tersebut antara lain; Tari Piring Dua Belas (Takhi Pikhing Khua Belas), Turun Mandei (Tukhun Mandei), Tari Batin (Takhi Batin), Cangget Bakha, tari Rudat Lampung (Takhi Khudat Lapping), tari Bujantan Budamping (Takhi Bujantan Budamping), Peros masin (Pekhos Masin), dan Petikan Gitar Klasik Lapping, resmi masuk ke dalam daftar Warisan Budaya Takbenda Indonesia (WBTBI).

d. Warna

Kemampuan anak dalam mengenal warna masuk dalam aspek kognitif anak kelas V mampu mengenali warna dasar seperti merah, biru, hijau, kuning, dan putih (Sri R., dkk. 2022).

e. Percakapan Sehari-hari

Percakapan sehari-hari secara singkat menggunakan bahasa Lampung dialek A seperti salam kenal dan perkenalan, memberikan informasi diri dan ujaran ketika kesulitan.

f. Pengenalan kata benda

Pengenalan kata benda meliputi tapis, siger, tari, makan, rumah, sekolah, tas, pena, sepatu, garis, pena, pensil, buku, jalan, motor, kursi, meja, dasi, topi, celana, baju, sarung, peci, sandal dan guru.

2.3. Android

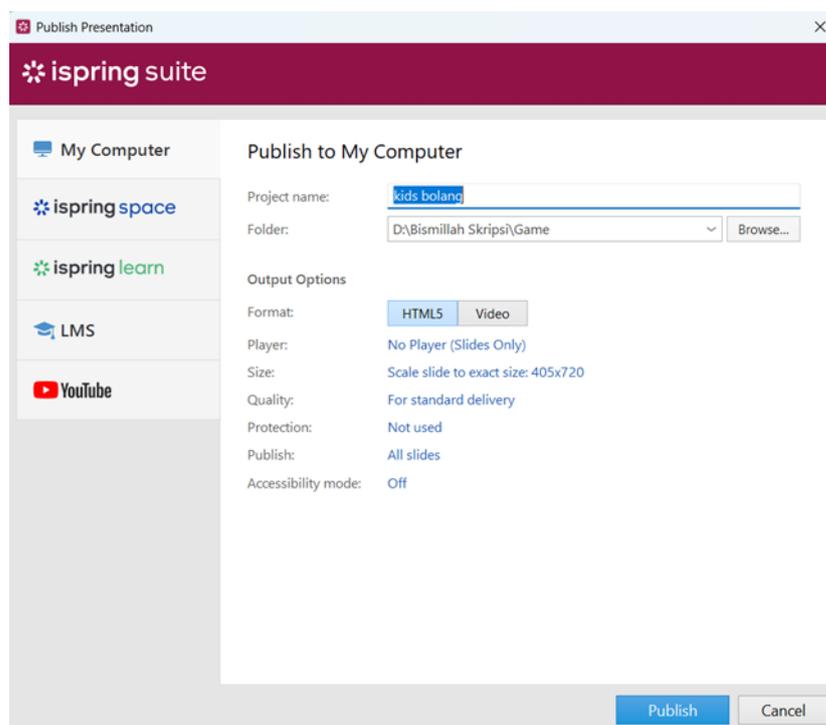
Android merupakan salah satu sistem operasi yang memudahkan pengguna dalam melakukan pekerjaan, yang bersifat fleksibel. *Android* merupakan salah satu sistem operasi digunakan dalam berbagai perangkat atau gadget terutama dalam gadget *smartphone*. tujuan awal *platform* adalah untuk mengembangkan sebuah sistem operasi lebih canggih bagi kinerja dari sebuah kamera digital. *Android* adalah sistem operasi untuk telepon seluler berbasis Linux sebagai kernelnya, yang bersifat *OpenSource* (Goerge, 2018). Sistem operasi *usmartphone* yang digunakan di seluruh dunia yaitu *android*, *iOS*, *windows phone*, *blackberry*. Dari ke-empat sistem operasi tersebut paling banyak digunakan adalah *android*. Sejak diresmikan pada tahun 2007 oleh Andhy Rubin, saat ini (2023) sudah memasuki versi *android 13* atau disebut dengan *android tiramisu*. Penggunaan nama makanan manis memang menjadi ciri khas dari setiap versi dari awal rilis versi 1,5 nya yaitu *cupcake*. Menurut pendapat lain *android* merupakan sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis Linux yang terdiri dari sistem operasi *middleware* dan aplikasi (Lauren dkk, 2013). *Android* memiliki banyak manfaat nya bagi penggunanya salah satu yang bisa memanfaatkan dari *smartphone* adalah memanfaatkan media pembelajaran untuk di rumah yang ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. *Smartphone*

2.4. *Ispring Suite*

Ispring Suite adalah *authoring* berbasis *Microsoft PowerPoint* atau *Microsoft PowerPoint Add-Ins* yang dapat digunakan untuk merancang pelajaran berbasis elektronik atau komputer (*e-Learning Courses*) yang berbasis slide *Ispring Suite*, dapat mengubah persentase yang dibuat dengan *Microsoft PowerPoint* menjadi konten *E-learning* dalam format *HTML5* dengan kualitas yang baik tanpa mengubah aspek pada *PowerPoint* dapat dilihat pada Gambar 3.



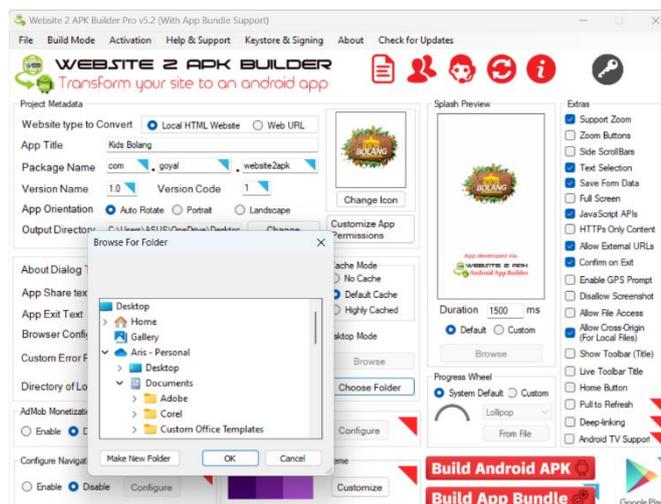
Gambar 3. Tampilan *Ispring Suite* Convert *PowerPoint* ke HTML

Ispring suite merupakan *software* untuk membuat media pembelajaran bersifat persentase dandapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti membuat aspek media audio, visual, audio visual, dan beragam jenis evaluasi sudah disediakan. Sehingga pengguna (user) dapat menggunakan dengan baik secara langsung maupun dioptimalkan pembelajaran dalam

bentuk *e-Modul*. Berintraksi langsung terhadap materi yang disampaikan ditambah dengan materi-materi pokok.

2.5. Website 2 APK Builder

Website 2 APK Builder merupakan sebuah *open source* berguna untuk mempermudah melakukan *convert* file berbasis *web* ke berbasis *apk*. *Website 2 Apk Builder* adalah aplikasi yang dapat mengubah file *website* atau *html5* menjadi aplikasi *Android* (Zainal, 2022). Cara kerja sederhananya aplikasi ini mengubah format file berbentuk *web (html)* ke format aplikasi android (*apk*). Aplikasi berbasis *web* bisa dijalankan dengan baik di handphone *android* ataupun *smartphone*. Sehingga dapat disimpulkan *website 2 Apk* merupakan sebuah *software open source* bertujuan mengkonversikan *html5* ke *apk* dan dapat diinstall pada *platform android*. Tampilan *website 2 apk builder* yang dapat dilihat Gambar 4.



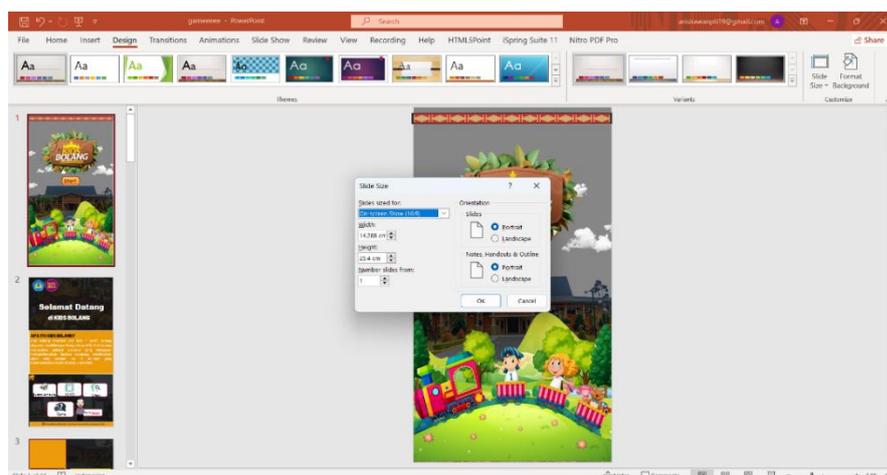
Gambar 4. Tampilan *Website 2 APK Builder*

PowerPoint bisa di *convert* ke dalam bahasa *html* berbantuan *Ispring suite* kemudian folder *html* dimasukan ke dalam *website 2 apk builder* dengan klik *choose folder* untuk memasukan folder *html* sudah di *convert*. sebuah aplikasi dapat digunakan untuk mengonversi atau mengubah sebuah situs web menjadi sebuah aplikasi *Android (.apk)*.

Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat aplikasi *android* dengan mudah tanpa harus memiliki pengetahuan tentang pemrograman (Bayu, 2022).

2.6. *Microsoft PowerPoint*

Microsoft powerpoint merupakan *software* menyediakan berbagai fitur dapat mudah diakses oleh berbagai bidang perusahaan, pemerintahan, wirausaha dan Pendidikan. *PowerPoint* bertujuan untuk mempersentasikan suatu *point-point* materi dengan singkat dan jelas. *Microsoft powerpoint* sering digunakan dalam mempersentasikan suatu materi maupun sebagai media pembelajaran digital. *Powerpoint* merupakan media digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi dengan fitur-fitur menarik (Meylani, 2022).



Gambar 5. Tampilan *Microsoft PowerPoint* untuk *Android*

Fitur-fitur menarik memudahkan dalam membuat inovasi media pembelajaran berbasis *android*. Fitur-fitur menarik tersedia pada *microsoft PowerPoint* dan dapat digunakan untuk keperluan *software* dengan menyesuaikan kebutuhan ukuran desain. Gambar 5 menyesuaikan ukuran *android*. *Microsoft PowerPoint* juga dapat digunakan untuk keperluan

software desain *website* diperlukan sebuah *plugin* bernama *Ispring* suite (Fajar, 2023).

2.7. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu beserta inovasi penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran terdapat di Tabel 9.

Tabel 7. Penelitian Relevan

Penelitian Terdahulu	Inovasi Penelitian
Penelitian yang dilakukan oleh Vika, dkk. (2022) yaitu Pengembangan media interaktif berbasis android berbantuan <i>Ispring</i> dan <i>Website 2 Apk Builder</i> pada materi aritmatika sosial. Dari penelitian ini didapatkan hasil dari validasi produk dari ahli materi dan ahli media sudah dikategorikan “sangat sesuai atau sangat valid”.	Pengembangan <i>e-Modul</i> pengenalan budaya dilengkapi dengan materi yang mudah dipahami oleh siswa kelas 5 dan atau umur 10-11 tahun. Peneliti terdahulu membuktikan bahwa powerpoint dapat <i>diconvertkan</i> ke android dan dapat menumbuhkan motivasi belajar.
Manurung (2020) dalam penelitiannya bertujuan untuk Pengembangan <i>e-Modul</i> pembelajaran Tematik (EMOTIK) Berbasis Flipbook pada tema 8 subtema 1 kelas V di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang menggunakan metode penelitian ADDIE. Hasil yang didapat yaitu <i>e-Modul</i> dinilai valid, efektif dan menarik dengan hasil rata-rata 87,5% sampai 93,75% dengan ahli bahasa, materi dan desain	Peneliti mengembangkan <i>e-Modul</i> dengan metode ADDIE dan subyek penelitian kelas V SD Ar-Rauf Bandar Lampung.
Pada penelitian yang dilakukan Rifdah & Putri (2022) peneliti menggunakan Pengembangan <i>e-Modul</i> “Rambusi” Berorientasi Budaya Lokal Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil yang didapatkan berupa sesuai dan layak digunakan dalam proses	<i>e-Modul</i> peneliti kembangkan diberi nama “Sanak Belajar” dengan berorientasi budaya local yang menyesuaikan KI/KD mata pelajaran bahasa Lampung dan di kombinasikan beberapa budaya Lampung diluar KI/KD dengan memperhatikan keterbutuhan umur 10-11 tahun.

Penelitian Terdahulu	Inovasi Penelitian
pembelajaran dengan hasil persentase 91,6%..	
Penelitian Maya. (2019) membahas tentang <i>e-Modul</i> Android Appy et Berbasis Kearifan Lokal Lampung Pada Mata Pelajaran Biologi untuk Peserta Didik Kelas X ditingkat Sma dengan metode R&D. Hasil yang didapat yaitu pengguna <i>e-Modul</i> biologi berbasis aplikasi sangat layak untuk dimanfaatkan dengan persentase 91,34%.	Gaya belajar siswa dapat didukung dengan adanya media pembelajaran berbasis <i>e-Modul</i> yang interaktif untuk siswa kelas V.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Ar-Rauf Bandar Lampung, Kecamatan Teluk Betung Utara pada siswa kelas V semester ganjil tahun 2023/2024. Subyek penelitian ini dilakukan siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Lampung yang berumur 10-11 tahun. Waktu penelitian pada bulan November – bulan desember Tahun 2023 dengan jangka waktu 3 minggu.

3.2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Design and Development Research (DDR)* diadaptasi Richey & Klie (2007). Terdiri dari 4 tahap, yaitu *analysis, design, development, dan evaluation*.

a. *Analysis*

Pada analisis ini untuk memastikan permasalahan berkaitan informasi yang perlu dipersiapkan materi dibutuhkan oleh pengguna.

b. *Design*

Desain ditunjukkan untuk aplikasi *platform android* berupa *e-Modul*.

c. *Development*

Pengembangan *e-Modul* menggunakan *software* berbantuan *Ispring Suite* dan *Website 2 Apk Builder*.

d. *Evaluation*

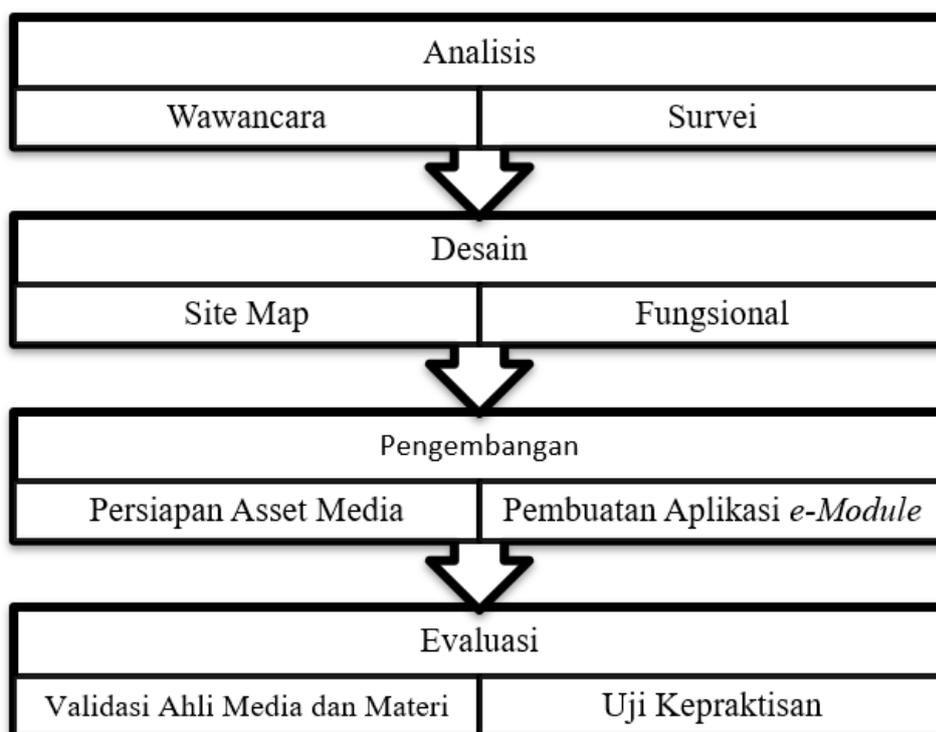
Evaluasi dilakukan oleh Validasi dan kepraktisan aplikasi.

Pengembangan yang dimaksud pada penelitian ini adalah membuat Modul Elektronik (*e-Modul*) Pengenalan Budaya Lampung pada *Platform Android* untuk siswa kelas 5 SD menggunakan *Ispring* dan *Website 2 Apk Builder*. Berdasarkan klarifikasi, dapat disimpulkan penelitian dan pengembangan

dalam dunia pendidikan yaitu membuat suatu produk dari hasil penelitian sebelumnya dengan berbagai metode, lalu dikembangkan dengan penyederhanaan mentransformasikan buku pembelajaran dan budaya Lampung ke digital yang disebut *e-Modul*.

3.3. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan ini merupakan langkah - langkah dilakukan oleh penelitian untuk membuat suatu produk. Prosedur digunakan oleh peneliti terdiri dari 4 tahap, yaitu *analysis, design, development, dan evaluation* (Richey, Rita C, and Klien, 2007). Gambar 6 menunjukkan langkah-langkah dalam mengembangkan produk.



Gambar 6. Prosedur Pengembangan

3.3.1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap pertama dalam prosedur penelitian dan pengembangan. Analisis dilakukan untuk memperoleh kebutuhan yang diperlukan. Analisis kebutuhan dilakukan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Ar-Rauf Bandar Lampung untuk mengetahui permasalahan yang ada, ketika dalam mengenalkan budaya Lampung untuk generasi muda pada bidang pendidikan.

a. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan awal dalam analisis kebutuhan, mengidentifikasi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Bertujuan untuk mengetahui bahan ajar yang digunakan oleh guru dan dibutuhkan oleh siswa. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Lampung merupakan suku asli Lampung menganut adat saibatin. Wawancara kepada guru bertujuan membahas degradasi budaya Lampung pada generasi muda dan kebutuhan apa saja diperlu dikembangkan untuk anak-anak kelas V Sekolah Dasar dalam Pengenalan Budaya Lampung, selain Kompetensi Dasar dibuat oleh guru.

b. Survei

Survei digunakan untuk menghimpun data tentang siswa kelas V, seperti tentang sikap, minat dan kebiasaan. Analisis survei dilakukan dengan jumlah 26 populasi siswa kelas V dan kemudian dijadikan variable kebutuhan dalam pembuatan *e-Modul*. Pengamatan mengenai proses pembelajaran sedang berlangsung didalam kelas dan menjadi tempat penelitian.

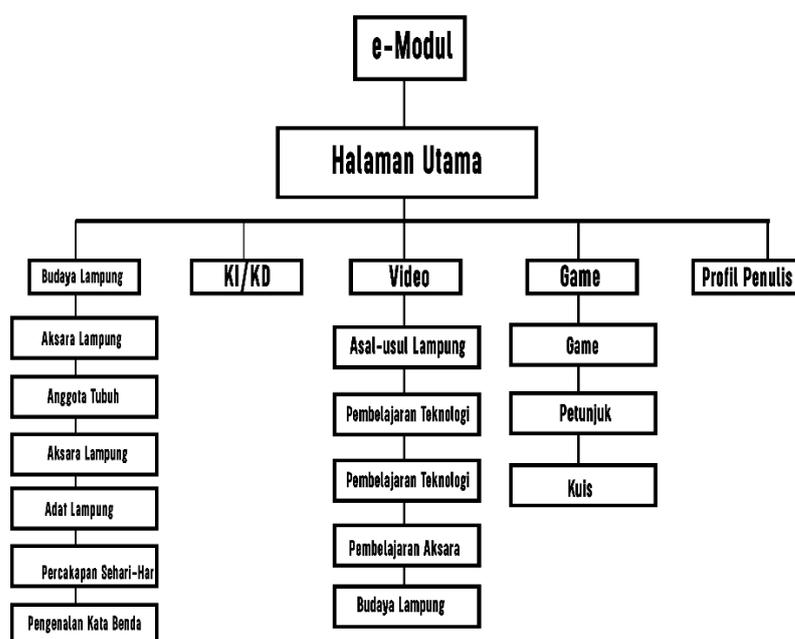
3.3.2. Desain (*Design*)

Tahap kedua melakukan perancangan produk berupa *e-Modul*. Perancangan dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan sudah dilakukan pada tahap

sebelumnya yaitu tahap analisis. *e-Modul* yang dikembangkan adalah budaya Lampung dan mengkolaborasikan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Bahasa Lampung kelas 5 di Sekolah Dasar Ar-Rauf Bandar Lampung. Pada tahap ini *e-Modul* dikembangkan untuk nantinya dapat diinstal pada *platform* android. Tahapan desain *sitemap* dan fungsional sebagai berikut.

a. *Sitemap*

Sitemap kegiatan awal dalam desain *e-Modul* menunjukkan tahapan-tahapan materi ditampilkan berdasarkan analisis tahap awal dapat dilihat Gambar 7.



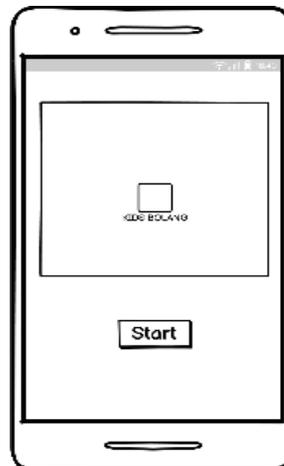
Gambar 7. *Sitemap e-Modul*

b. Fungsional

Fungsional merupakan tahapan desain dalam mengembangkan produk *e-Modul* Pengenalan Budaya Lampung meliputi 5 tahapan yaitu *splash screen*, *home screen*, halaman menu budaya, materi dan pengembang.

Splash Screen

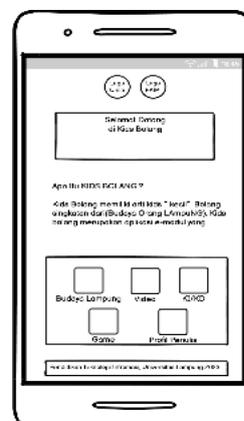
Tampilan Awal Aplikasi *e-Modul* saat awal dibuka. Menampilkan logo Sanak Belajar serta tombol star sebagai tanda memulai aplikasi ditunjukkan Gambar 8.



Gambar 8. Desain *Splash Screen*

Home Screen

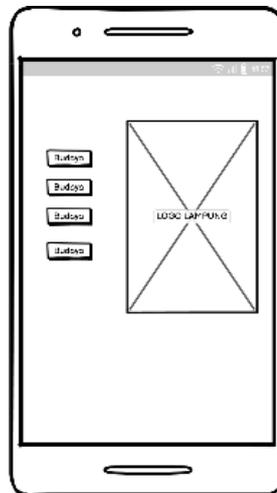
Home Screen merupakan halaman utama dari aplikasi *e-Modul*. Terdapat tulisan selamat datang di Sanak Belajar. Menjelaskan pengertian secara singkat arti nama aplikasi *e-Modul* dan menampilkan beberapa menu, yaitu kuis, vide, game, profil dan menu budaya Lampung ditunjukkan Gambar 9.



Gambar 9. Desain *Home Screen*

Halaman Menu Budaya

Menampilkan daftar menu budaya Lampung memiliki 6 tombol navigasi berfungsi untuk menampilkan aksara Lampung, warna, anggota tubuh, adat Lampung, percakapan kehidupan sehari-hari dan kata benda ditunjukkan Gambar 10.



Gambar 10. Desain Menu Budaya

Halaman Materi

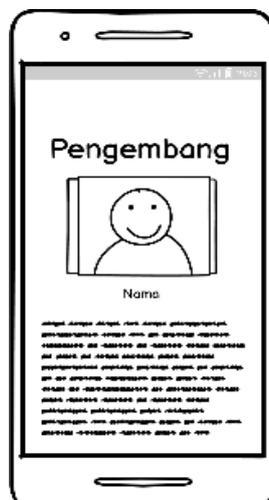
Halaman materi berkaitan dengan kebutuhan siswa kelas V ditunjukkan Gambar 11.



Gambar 11. Desain Materi

Halaman Pengembang

Menampilkan profil pengembang, yaitu terkait nama lengkap, asal tinggal, npm, prodi, fakultas, dosen pembimbing 1 dan 2 ditunjukkan Gambar 12.



Gambar 12. Desain Tampilan Pengembang

3.3.3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahapan persiapan dan pembuatan produk *e-Modul*.

a. Persiapan Aset Media

Perlu dipersiapkan sebelum pembuatan *e-Modul* adalah sebagai berikut pertama pemilihan warna dasar yang menjadi ciri khas budaya Lampung dan *e-Modul* maksimal 3 pemilihan warna putih, merah, dan kuning/orange. Kedua penyusunan materi berdasarkan KI/KD kelas V, selain itu materi didapatkan melalui internet, jurnal dan buku tentang budaya Lampung. Ketiga pemilihan media seperti *button* atau navigasi dan gambar disesuaikan dengan materi budaya Lampung.

b. Persiapan pembuatan Aplikasi *e-Modul*

Pembuatan Aplikasi *e-Modul* selain persiapan aset media, perlu dipersiapkan perangkat *software* seperti *Adobe Phothosop* digunakan mendesain materi Aksara Lampung.

Microsoft Word digunakan untuk mempersiapkan materi-materi tentang budaya Lampung. *PowerPoint* merupakan perangkat dapat memproses

pembuatan aplikasi *e-Modul. Ispring suite 11 pro* digunakan untuk mengconvert *PowerPoint* ke *Html5*, setelah diproses kemudian install *software website 2 apk builder* digunakan untuk mengconvert *Html5* kedalam *android*.

3.3.4. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan setiap tahapan *e-Modul* dalam Pengenalan Budaya Lampung untuk siswa kelas 5 dengan tujuan agar produk dihasilkan menjadi sempurna dengan melakukan revisi kritik, saran, dan perbaikan, serta masukan dari para ahli, guru dan juga siswa. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan produk yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan praktis.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mevalidasi produk dari segi kualitas pembelajaran dan komponennya. Hal ini untuk mendapatkan kualitas terbaik maka validasi materi dilakukan oleh validator 3 ahli materi. Validator 2 ahli yang dimaksud adalah dapat memenuhi kriteria yaitu minimal Lulus Strata 1 memiliki pengalaman mengajar 1 tahun atau lebih dan merupakan keturunan asli adat Lampung dari adat saibatin dan adat pepadun. Ahli praktisi dan atau pakar materi adalah minimal Strata 2 lulusan program studi berhubungan budaya Lampung dan memiliki pengalaman mengajar lebih dari 5 tahun. Komponen aspek dinilai dari kesesuaian Kompetensi Inti (KI) atau Kompetensi Dasar (KD), kognitif peserta didik, kejelasan kebahasaan dan jika hasil validasi produk belum memenuhi standar kevalidan, maka produk harus diperbaiki hingga memenuhi standar kevalidan.

b. Validasi Ahli Media

Sama halnya dengan validasi materi, validator dari validasi media juga merupakan seorang ahli media yang memiliki jenjang Pendidikan minimal Strata 2 atau S2 dan atau berpengalaman mengajar lebih dari

1 tahun. Komponen dari validasi media dilakukan oleh validator meliputi aspek media pembelajaran dikemas dalam aplikasi yang dapat dijalankan pada perangkat Android. Produk belum memenuhi standar kevalidan, maka produk akan diperbarui hingga produk dihasilkan memenuhi standar kevalidan. Setelah produk sudah valid melalui dua aspek validitas di atas, maka selanjutnya dilakukan uji kepraktisan terdiri dari respon peserta didik dan persepsi dari guru atau pendidik. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap penerapan produk dan mengetahui persepsi guru apakah produk dikembangkan dapat diterapkan pada pembelajaran nantinya.

c. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan digunakan untuk menunjukkan tingkat kemudahan dan kebermanfaatan dari sudut pandang pengguna untuk memahami isi materi dan penggunaan media pembelajaran. Angket persepsi guru dan persepsi siswa sebagai pengguna digunakan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan produk, dan pendapat siswa digunakan untuk kebermanfaatan media pembelajaran.

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah hal yang paling utama dalam melakukan sebuah kegiatan penelitian. Berguna untuk mengumpulkan data dan informasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Angket Analisis Kebutuhan

Kuisisioner ini sebagai daftar pertanyaan harus dijawab oleh responden. Responden menjawab dengan memilih jawaban efektif selama ini ada. Pertanyaan pilihan dibuat untuk mengetahui materi pertunjukan yang digunakan dan dibutuhkan oleh guru dan siswa. Angket analisis kebutuhan dibuat melalui selembar kertas dengan pertanyaan peneliti buat, kemudian ditunjukkan kepada siswa dan guru. Penggunaan angket

dan wawancara bertujuan untuk mengetahui bahan ajar digunakan dan dibutuhkan oleh guru serta siswa pembelajaran sebaiknya bisa diakses melalui *smartphone*.

2. Angket Uji Validitas

Pengisian angket ini diisi oleh dosen ahli dan praktisi/guru sesuai pada bidang tersebut. Pengisian angket ini diisi oleh dosen ahli dan praktisi/guru sesuai pada bidang tersebut. Pengisian angket bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan program pembelajarann dikembangkan, sehingga dapat digunakan guru sebagai bahan ajar di kelas. Penelitian pada angket in menggunakan *Skala Likert* yang diadopsi dari (Sugiyono, 2013) terdiri dari 4 skala yaitu sangat valid, valid, kurang valid, dan tidak valid. Skor *skala likert* pada uji validitas dapat dilihat di Tabel 10.

Tabel 8. Skala Likert pada Angket Uji Validasi

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Valid	4
Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

3. Angket Uji Kepraktisan

Pengisian angket dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap *e-Modul* dan persepsi pendidik. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan siswa untuk memahami isi dari *e-Modul*. Angket persepsi guru bertujuan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan produk dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka. Pengambilan skor menggunakan *skala likert* yang diadopsi dari (Sugiyono, 2013). Skor *skala likert* pada uji kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 9. Indikator Penilaian Uji Kepraktisan

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Keterbacaan peserta didik terhadap <i>e-Modul</i>	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
2.	Persepsi Guru	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Tidak Baik

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan berdasarkan jenis instrument penelitian yang terdiri atas :

a. Data Analisis Kebutuhan

Data analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebarluaskan survei kepada siswa dan wawancara kepada guru mata bahasa Lampung. Pada analisis kebutuhan, teknik analisis data dilakukan dengan memberikan angket kebutuhan peserta didik mengenai bahan ajar digunakan di sekolah. Sedangkan untuk guru dilakukan wawancara mengenai kegiatan pembelajaran, pemahaman terkait budaya Lampung dan harapan-harapan mengenai budaya Lampung terhadap generasi muda. Dialek api sering digunakan dalam pembelajaran, saran dan prasaran dalam menunjang kegiatan pembelajaran yang ada. Angket analisis kebutuhan telah dibagikan oleh 26 orang siswa Sekolah Dasar Ar-Rauf Bandar Lampung dan wawancara terhadap kepada Kepala Sekolah dan 1 guru pengampu mata pelajaran Bahasa Lampung.

b. Data Validitas Produk

Data validitas produk dari *e-Modul* diperoleh dari uji coba tahap awal melalui uji validasi isi, dan validasi media yang dilakukan oleh validator dengan kriteria yang telah dijelaskan diatas agar mengetahui kelayakan produk untuk digunakan pada saat pembelajaran.

c. Data Kepraktisan Produk

Teknik pengumpulan data pada kepraktisan produk adalah melalui angket disebar, setelah dilakukan beragam uji validasi berisi angket

mengenai respon peserta didik dan angket persepsi terhadap produk telah dikembangkan.

3.6. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul tidak bisa digunakan, namun perlu adanya analisis data. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data kuantitatif.

a. Data untuk validasi

Data digunakan untuk menunjukkan validitas produk didapatkan berdasarkan dari pendapat ahli media dan ahli materi (kualitatif) deskriptif berupa saran dan masukan. Pendapat ini digunakan untuk memperbaiki *e-Modul*. Hasil data untuk validasi menggunakan angket berupa penilaian dari ahli materi dan ahli media menggunakan skor rata-rata persentase. Rata-rata persentase berupa pengisian angket uji ahli media, dan uji ahli materi (isi) digunakan untuk memenuhi kebutuhan data validitas. Angket yang dimaksud adalah angket berupa data kuantitatif yaitu dalam bentuk analisis persentase berdasarkan perhitungan menggunakan persamaan. Hasil angket diisi kemudian dilakukan analisis persentase berdasarkan perhitungan dengan menggunakan persamaan dengan sumber adaptasi dari Sudjana (2005).

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang didapat}}{\sum \text{total}} \times 100\%$$

Hasil dari skor didapatkan dan dianggap sebagai skor dari kualitas produk yang dikembangkan. Hasil skor penilaian (p) diperoleh lalu ditafsirkan dengan demikian sehingga memperoleh tingkat kualitas dari produk dikembangkan. Pengkonversian hasil skor penilaian diadaptasi berdasarkan Arikunto (2016) seperti pada Tabel 12.

Tabel 10. Konversi Hasil Skor Uji Validasi

Persentase	Kriteria
0 % - 20%	Kevalidan sangat rendah/ Tidak Valid
20,1% - 40%	Kevalidan rendah/ Kurang Valid
40,1% - 60%	Kevalidan sedang/ Cukup Valid
60,1% - 80%	Kevalidan tinggi/ Valid
80,1% - 100%	Kevalidan sangat tinggi/ Sangat Valid

Arikunto (2016)

Berdasarkan Tabel 12, para peneliti telah menetapkan batas minimal standar validitas untuk *e-Modul* yang dikembangkan. *e-Modul* tersebut dianggap valid jika memperoleh penilaian skor minimal 40,1% dengan tingkat deskriptif validitas sedang/cukup.

b. Data untuk kepraktisan

Data dibutuhkan untuk kepraktisan produk diperoleh melalui pengisian angket respon peserta didik berbentuk data kuantitatif serta pengisian angket persepsi pendidik oleh guru pengampu mata pelajaran Bahasa Lampung. Persamaan menurut (Sudjana, 2005).

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang didapat}}{\sum \text{total}} \times 100\%$$

Hasil dari skor penilaian (p) diperoleh dan diuraikan untuk mendapatkan kualifikasi dari produk yang dibuat.

Hasil skor dari P diperoleh dari perhitungan diatas diartikan sebagai nilai dari kualitas produk dikembangkan.

Nilai diperoleh lalu dikonversikan agar dapat diketahui produk dikembangkan sudah memenuhi persentase praktis atau belum dengan menggunakan (Riduwan., 2006). Transformasi skor menyesuaikan dari (Arikunto, 2016), terdapat pada Tabel 13.

Tabel 11. Kriteria Skor Kepraktisan

Persentase	Kriteria
0 % - 20%	Kepraktisan Sangat Rendah/ Tidak Praktis
20,1% - 40%	Kepraktisan Rendah/ Kurang Praktis
40,1% - 60%	Kepraktisan Sedang/ Cukup Praktis
60,1% - 80%	Kepraktisan Tinggi/ Praktis
80,1% - 100%	Kepraktisan Sangat Tinggi/ Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas, standar dari produk yang dikembangkan dikatakan praktis apabila mencapai persentase paling minimal adalah 41% dari total semua nilai uji yang didapatkan dengan kategori cukup praktis

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *e-Modul Sanak Belajar* Memuat 6 materi singkat tentang budaya Lampung yaitu aksara Lampung, anggota tubuh, adat Lampung, warna, percakapan sehari-hari dan kosa kata benda.
2. Aplikasi *e-Modul Pengenalan Budaya Lampung* dengan berbantuan *Ispring suite* dan *Website 2 Apk Builder* berhasil dikembangkan dengan metode penelitian *Design and Development Research (DDR)* diadaptasi Richey & Klie (2007) yang terdiri dari empat tahap yaitu *analysis, design, development, dan evaluation* dalam waktu 1 bulan pada semester ganjil pada tahun 2023.
3. Aplikasi *e-Modul Pengenalan Budaya Lampung* dengan berbantuan *Ispring suite* dan *Website 2 Apk Builder* dinyatakan sangat valid dan praktis karena setelah dilakukan uji validasi didapatkan hasil rata-rata uji ahli materi 94.3% yang sesuai dengan kebutuhan KI/KD 3.6 dan 4.6, dan uji ahli media 77%.
4. Aplikasi *e-Modul Sanak Belajar* dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil Uji kepraktisan dari persepsi peserta didik dan pendidik dengan persentase sebesar 89.47%.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan aplikasi *e-Modul Pengenalan Budaya Lampung* berbantuan *Ispring suite* dan *website 2 Apk Builder* sebagai berikut :

1. Efektivitas aplikasi Sanak Belajar sebagai media pembelajaran bahasa Lampung digital dapat diteliti lebih lanjut dan diterapkan pada guru dalam memberikan nuansa pembelajaran yang menarik bagi siswa.
2. Peneliti lebih lanjut dapat diterapkan dalam waktu pertemuan lebih dari 1x. sehingga disarankan untuk guru menggunakan aplikasi ini, dan mengatur waktu pembelajaran sesuai dengan muatan materi pada aplikasi ini.
3. Perlu dikembangkan peningkatan pemahaman pada dapat diuji tingkat kelayakan dan atau keefektivitasannya dalam pembelajaran perilaku usia 10-11 tahun.
4. Pengukuran efektivitas aplikasi *e-Modul* dapat diterapkan pada pelaksanaan pembelajaran lebih dari 1x dalam pertemuan
5. Penilaian pemahaman siswa terhadap aplikasi *e-Modul* Sanak Belajar terutama terkait dengan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya Lampung yang terkandung didalamnya bisa diteliti lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Bukri S , Husin S, (2019). *Sejarah Sai Bumi Ruwai Jurai. Bandar Lampung. Gramedia.*
- Farida A, Budi K, Sutiadi R., (2015). Percakapan Sehari-Hari dengan Tiga. Graha Ilmu.
- Metafani, N., Djamaludin, & Hardiyanto, A. (2020). Aplikasi Pengenalan Cagar Budaya Tangerang Berbasis Android di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Teknik*, 1(1), hlm. 66-73.
- Agus Tri Nugroho (2019). Seseheran dalam perkawinan masyarakat adat Lampung. *Jurnal Ilmiah Institut Islam Agus Salim*. Vol 14(1).
- Batubara, K. H., & Hambali, H. (2021). Pengembangan modul pembelajaran instalasi penerangan listrik di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 93–96.
<https://doi.org/10.24036/jpte.v2i2.121>
- Sumarto (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya Aspek Sistem Relegi, Bahasa. Pengetahuan, Sosial, Kesenian, dan Teknologi. *Jurnal Literasiologi*. Vol 1, no. 1, page 144-145
- Sulistianah (2018). Kategori Leksial Idiom Dalam Bahasa Lampung. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran*. Vol 2, no. 1, page 38
- Lin Inawati (2017). Tantangan dan Strategi Praktis Pemertahanan Bahasa Lampung. *Jurnal Pesonoa*. Vol 3, no. 2, page 164-166
- Pritaningtias, Dina W, (2019). Implementation of Anti-Corruption Education Through Penetrasi Method (Penanaman 9 Nilai Karakter Anti Korupsi) for the Urban Village Community of Jabungan. *Indonesian Journal of Advocacy and Legal Services*. Vol. 1, page 45-64.

- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di Sekolah Menengah Atas menggunakan skala *Likert*. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, *1*(2), 1–12.
- Bambang Suwondo,. (1980). *Adat Istiadat Daerah Lampung*. Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah.
- Abdul W, M Lutfi Kamil (2022). Budaya dan Kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Jurnal Sosial dan Kebudayaan*. Vol 5, no. 1, page 788-790
- Niko R, A Sucipto, R Dedi Gunawan., (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*. Vol 2, no. 1, page 65-69
- Slamet, T. (2021). *Dinamika Penyusunan e-Modul* (Abdul (ed.); pertama). CV. Adanu Abimata.
- Soni A , Hermi Y, M Mona Adha, Ana M, dan A. T. H. (2022). Inovasi “Coplasma Cec” sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lampung Ditengah Masyarakat Multikultural dan Globalisasi Melalui Optimalisasi Pusat-Pusat Kesenian Dan Kebudayaan Di Provinsi Lampung. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol 2, no, 1 page 80-89
- Sudjana, S. (2005). *Metode Statistika* (TARSITO (ed.); 1st ed.). *Gramedia*
- Septina, R., Yarmaidi, Y., & Suwarni, N. (2014). Penyebab Menurunnya pelaksanaan begawi pada perkawinan suku Lampung. *Jurnal Penelitian Geografi(JPG)*, Vol. 2 (1). Hal. 67-68
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPG/article/view/3690>
- Pratiwi, O. (2019). Terapan Media Interaktif Berbasis Ispring Quizmaker Dalam Proses Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X SMKN 8 Semarang. Universitas Negeri Semarang, 32.
- Roveneldo, R. (2018). KAJIAN MAKNA PADA AKSESORI PAKAIAN ADAT LAMPUNG PEPADUN (The Study of Semantics on Lampoong Pepadun Clothes Accessories). *Sirok Bastra*, *6*(2), 139–150.
<https://doi.org/10.37671/sb.v6i2.137>
- Syafutri, E., & Pramudya, Y. (2019). Pengembangan *e-Modul* fisika interaktif pada materi fluida dinamis menggunakan pendekatan *SETS* (*Science* , *Environment* , *Technology* , *Society*). *September*, 330–340.
- Ummah, R., Suarsini, E., & Lestari, S. R. (2017). Analisis kebutuhan pengembangan *e-Modul* berbasis penelitian uji antimikroba pada mata

kuliah mikrobiologi. *Seminar Pendidikan IPA*, 2, 555–562.

- Kusuma, G. (2020). Aplikasi Komputer Dalam Bisnis (Microsoft Exel dan Microsoft Power Poiny). In *Ahlimedia press*.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Raneka Cipta.
- Sri Watini., & Sri R. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenai Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Nonformal*. Vol. 8 (3). *Page 1738-140*
- Lucky Yudha I., (2017). Media Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*. Vol. 1 (2). *Page 55-57*
- Diah Rizki N., & Aninditya Sri N. (2021). Pengembangan LKPD Tematik Berbasis Kearifan Lokal Budaya Lampung Selatan Tema Indahnya Keberagaman Kelas IV MI/SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 8 (1). Hal 27-36
- Sri Watini., & Sri R. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenai Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Nonformal*. Vol. 8 (3). *Page 1738-140*
- Agus M., & Purwono P (2018). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenai Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *Journal of Computer Engineering System and Science*. Vol. 3 (1). *Page 37-40*