

**PENGEMBANGAN MATERI KATA GANTI ORANG DALAM
BAHASA LAMPUNG RAGAM *PERWATIN* PADA
TUTURAN *PENGLAKU GAWI***

(Tesis)

Oleh

**MIRNA SURI
NPM 2323045008**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN LAMPUNG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**PENGEMBANGAN MATERI KATA GANTI ORANG DALAM
BAHASA LAMPUNG RAGAM *PERWATIN* PADA
TUTURAN *PENGLAKU GAWI***

Oleh

MIRNA SURI

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MATERI KATA GANTI ORANG DALAM BAHASA LAMPUNG RAGAM *PERWATIN* PADA TUTURAN *PENGLAKU GAWI*

Oleh

MIRNA SURI

Masalah penelitian ini yaitu mengetahui penggunaan kata ganti orang dalam bahasa lampung ragam perwatin pada tuturan penglaku gawi, mengembangkan produk bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ragam *perwatin* berbasis *Discovery learning* untuk siswa kelas IV SD serta mendeskripsikan kelayakan produk bahan ajar tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian terdiri atas lima langkah, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implement*, dan *evaluate*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kiling-Kiling Kabupaten Way Kanan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi dan kuisioner. Wawancara dan observasi dilaksanakan untuk menemukan permasalahan yang ada sedangkan angket kuisioner dilaksanakan untuk validasi kelayakan produk yang sudah dikembangkan.

Hasil penelitian yaitu LKPD ragam perwatin sebagai bahan ajar Bahasa lampung yang meliputi kata ganti orang pertama tunggal: *sikundua* (saya), kata ganti orang pertama jamak: *sikam rompok* (kami), kata ganti orang kedua tunggal: *pusekam* (kamu), kata ganti orang kedua jamak: *kuti rumpok* (kalian), kata ganti orang ketiga tunggal : *beliauwan* (dia) dan kata ganti orang ketiga jamak *tiyan rumpok* (mereka). Selain itu, LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai layak berdasarkan hasil validasi dan revisi oleh ahli materi dengan persentase 86,36%, ahli bahasa 77,2%, ahli bahasa lampung 88,63%, Pendidik bahasa lampung 83,3%, uji coba teman sejawat 92,57% dan uji coba peserta Didik 92,87%. Revisi LKPD dari para ahli meliputi perbaikan sistematika penulisan. Hasil penilaian penilaian para ahli dan Pendidik menunjukkan kriteria sangat layak. Saran yang diberikan telah ditindaklanjuti untuk menyempurnakan pengembangan LKPD, sehingga dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ragam *perwatin* yang dikembangkan layak menjadi bahan ajar bahasa lampung di UPT SD Negeri 1 Kiling-Kiling.

Kata kunci: bahan ajar, *discovery learning*, LKPD, *perwatin*, *pepadun*, pengembangan.

ABSTRACT

MATERIAL DEVELOPMENT OF PERSONAL PRONOUNS IN LAMPUNG LANGUAGE VARIETY PERWATIN ON PENGLAKU GAWI SPEECH

By

MIRNA SURI

The research was conducted to find out the use of personal pronouns in Lampung language of perwatin variety in the speech of penglaku gawi, to develop teaching material products of Student Worksheet (LKPD) of perwatin variety based on Discovery learning for fourth grade students, and to describe the feasibility of the teaching material products.

The method used in this research is the ADDIE development research method. The research procedure consists of five steps, namely analysis, design, development, implement, and evaluate. This research was conducted at SD Negeri 1 Kiling-Kiling, Way Kanan Regency. Data collection techniques in this study include interviews, observations and questionnaires. Interviews and observations were carried out to find existing problems while questionnaires were carried out to validate the feasibility of the products that had been developed.

The results of the research are the LKPD of the perwatin variety as a teaching material for Lampung language which includes first person singular pronouns: sikundua (me), first person plural pronouns: sikam rompok (we), second person singular pronouns: pusekam (you), second person plural pronouns: kuti rumpok (you), third person singular pronouns: beliauwan (him) and third person plural pronouns tiyan rumpok (them). In addition, the LKPD developed in this study is considered feasible based on the results of validation and revision by material experts with a percentage of 86.36%, linguists 77.2%, Lampung language experts 88.63%, Lampung language educators 83.3%, peer trials 92.57% and student trials 92.87%. LKPD revisions from experts include improving writing systematics. The results of the assessment of experts and educators show very feasible criteria. The suggestions given have been followed up to improve the development of LKPD, so it can be concluded that the developed Learner Worksheets (LKPD) are suitable as teaching materials for Lampung language at UPT SD Negeri 1 Kiling-Kiling.

Keywords: teaching materials, discovery learning, LKPD, perwatin, pepadun, development.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MATERI KATA GANTI ORANG DELOM BAHASA LAMPUNG RAGAM PERWATIN PADA TUTURAN PENGLAKU GAWI

Oleh

MIRNA SURI

Penelitian sija betujuan guwai ngehasilko ghik ngembangko produk bahan ajar Lembar kerja peserta didik (LKPD) ragam perwatin berbasis discovery learning ngegunako platform Canva education bubasis discovery learning guwai siswa kelas IV SD jama ngudeakripsiko kelayakan produk bahan ajar sina.

Metode sai digunako dwlom penelitian sijaialah metode penelitian pengembangan ADDIE. prosedur penelitian tiguwai Jak lima tahap yakdo analisis, desain, development, implemen, ghik evaluate. Penelitian sija dilaksanako di SDN 01 Kiling-Kiling Kabupaten Way Kanan. Tehnik nguppulko data dwlom penelitian sija ngegunako wawancara, observasi jama angket kuisisioner. Wawancara ghik observasi dilaksanako guwai ngunut permasalahan sai wat sedangko angket kuisisioner dilaksanako guwai validasi kelayakan produk sai ghadu dikembangko.

Hasil penelitian yakdo LKPD ragam perwatin guwai bahan ajar bahasa Lampung sai berupa kata ganti jelma pertama tunggal: sikundua (saya), kata ganti jelma pertama jamak: sikam rumpok (kami), Kata ganti jelma kedua tunggal: pusekam (kamu), kata ganti jelma kedua jamak: kuti rumpok (kalian), kata ganti jelma ketelu tunggal: beliauwan (dia) dan kata ganti jelma ketelu jamak: Tiyan rumpok (mereka). Selain sina, LKPD ragam perwatin sebagai bahan ajar bahasa Lampung. LKPD sak dikembangko dwlom penelitian sija dinilai layak berdasarkan hasil validasi ghik revisi jama ahli materi sai persentasena 86,36%, ahli bahasa 77,2%, ahli Bahasa lampung 88,63%, pendidik bahasa Lampung 83.3%, uji coba tewok sejawat 92,57%, ghik uji coba peserta didik 92,87%. Revisi LKPD Jak unyin ahli ngeliputi kehelauan sistem penulisan. Hasil penilaian penilaian unyin ahli ghik pendidik nunjuk ko kriteria helau Benno. Tanggoh sai dijuko gahdu di tindaklanjuti guwai nyempurnako pengembangan LKPD, sehingga dapok disimpulko bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) Ragam perwatin sai dikembangko layak jadi bahan ajar bahasa Lampung di UPT SDN 01 Kiling-Kiling.

Kata kunci: bahan ajar, *discovery learning*, LKPD, perwatin, pepadun, pengembangan.

Judul Skripsi : Pengembangan Materi Kata Ganti Orang Dalam Bahasa Lampung Ragam *Perwatin* Pada Tuturan *Penglaku gawi*

Nama Mahasiswa : Mirna Suri

Nomor Pokok Mahasiswa : 2323045008

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

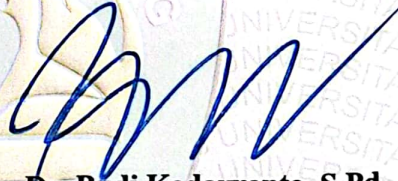
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Dr. Tuntun Sinaga, M.Hum.
NIP 19600622 198603 1 002


Dr. Budi Kadaryanto, S.Pd., M.A.
NIP 19810326 200501 1 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung


Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002


Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 19601214 198403 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji
Ketua

: **Dr. Tuntun Sinaga, M.Hum.**
NIP 19600622 198603 1 002

Sekretaris

: **Dr. Budi Kadaryanto, S.Pd., M.A.**
NIP 19810326 200501 1 002

Penguji I
Bukan Pembimbing

: **Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.**
NIP 19601214 198403 2 002

Penguji II
Bukan Pembimbing

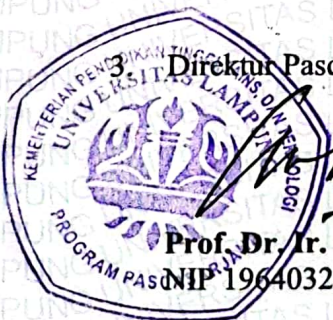
: **Usman Karim JAB, S.Pd., M.M.**
NIK 1808121706630001

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



: **Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.**
NIP 19870604 201404 1 001

3. Direktur Pascasarjana Universitas Lampung



: **Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.**
NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 10 Juli 2025

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini

NPM : 2323045008
Nama : Mirna Suri
judul Tesis : Pengembangan Materi Kata Ganti Orang Dalam Bahasa Lampung Ragam *Perwatin* Pada Tuturan *Penglaku gawi*
program studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. Dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada universitas lampung, dan oleh karenanya universitas lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, 10 Juli 2025



Mirna Suri
NPM. 2323045008

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Kiling-kiling Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan pada tanggal 29 Mei 1983. Anak Kedua dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Rusli dan Ibu Rummyani.

Penulis mengawali Pendidikan formal pada tahun 1989 di SD Negeri 1 Tiuh Baru. Pada tahun 1995 Selanjutnya penulis melanjutkan jenjang Pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 5 Pakuan Ratu. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 12 Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 2001. Selanjutnya penulis mengikuti Kursus Bahasa Inggris di Wisma DCC selama 1 tahun. Pada tahun 2002, penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi D3 Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyelesaikan Pendidikan S1 pada Universitas Mego Pak Program Studi Pendidikan Sejarah pada tahun 2015. Pada tahun 2023 penulis melanjutkan Pendidikan S2 program studi Megister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Penulis bekerja sebagai Aparatur Sipil Negara sejak tahun 2009 sebagai Guru di SDN 01 Tiuh Baru. Pada tahun 2018 sampai sekarang penulis diberi tugas tambahan sebagai kepala sekolah pada UPT SDN 01 Kiling-kiling Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan.

MOTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۚ

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan”
(Qs. Al-Insyirah: 5-6)

فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ

“Fastabiqul khairat”
(Berlomba-lomba dalam kebaikan)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas limpahan rahmat dan pertolongan Allah Swt, karya ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak berikut.

1. Kedua orang tuaku dan kedua mertuaku yaitu yang selalu memberikan doa, dukungan terbaik, kasih sayang, pengorbanan secara finansial dan moril.
2. Adik/kakakku dan adik/kakak iparku, terima kasih atas segala do'a, kasih sayang, usaha, dan bantuan yang selalu diberikan kepadaku.
3. Anak-anakku tercinta Jenifirst Amirra Az-zahra, M. Raihan Al-Dzikri Amir, Sayza Al-Maira Amir dan M. Fatih Al-Rasyid Amir, yakinlah segala yang ummi lakukan adalah mengusahakan yang terbaik untuk kalian
4. Imamku Amir Mahmuddin, S.Pd, terimakasih untuk semuanya, terimakasih telah memilihku untuk menjadi perhiasan dunia mu.
5. Keluarga besar UPT SDN 01 Kiling-kiling Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan.
6. Dosen pembimbing dan penguji. Terima kasih atas kesediaan dan kesabaran yang diberikan selama masa penyusunan tesis.
7. Almamater tercinta, Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan berbagai pengalaman yang tidak terlupakan.

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah Swt atas limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menuntaskan tesis dengan judul Pengembangan Materi Kata Ganti Orang Dalam Bahasa Lampung Ragam *Perwatin* Pada Tuturan *Penglaku gawi*. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 2 (S2) pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa selama proses penulisan dan penyusunan tesis ini penulis mendapat bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang luar biasa berikut ini.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung sekaligus penguji pertama yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini dengan penuh kesabaran dengan memberikan motivasi, bimbingan, solusi, saran serta nasihat yang amat berharga bagi penulis untuk dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Dr. Tuntun Sinaga, M.Hum., selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat bagi penyusunan tesis ini.

7. Dr. Budi Kadaryanto, S.Pd., M.A., selaku pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dengan memberikan motivasi, kritik, masukan, serta nasihat hingga penyusunan tesis ini selesai.
8. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku dosen penguji kedua yang telah bersedia memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat bagi penyusunan tesis ini.
9. Prof. Hi. M. Fuad, M. Hum. sebagai validator Ahli Materi dan Bahasa pada produk Lembar Kerja Peserta Didik Ragam *perwatin* Lampung Pepadun Berbasis *Discovery learning* untuk Siswa Kelas IV SD
10. Usman Karim JAB, S.Pd., M.M., sebagai validator ahli Bahasa Lampung Pepadun pada produk Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Perwatin Lampung Pepadun Berbasis *Discovery Learning* untuk Siswa Kelas IV SD sekaligus penguji II.
11. Leni Yulita Sari, S.Pd.Gr, selaku Pendidik mata pelajaran Bahasa Lampung, peserta didik dan seluruh civitas UPT SD Negeri 01 Kiling-kiling yang telah bersedia memberikan izin penelitian terhadap proses pengembangan produk pada tesis ini.
12. Empat orang teman sejawat selaku praktisi uji coba produk, yaitu Elyatun Ilyas, S.Pd., Aryani Agustina, S.Pd., Septri Marbhara, S.Pd.Gr., dan Iramahdewi, S.Pd. yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada tesis ini.
13. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pembelajaran dan kehidupan kepada penulis.
14. Kedua orang tuaku dan kedua mertuaku yang senantiasa sabar dan mendoakan selalu serta mencurahkan seluruh pengorbanan terutama selama proses Pendidikan hingga sampai pada Pendidikan yang penulis impikan.
15. Anak-anak dan suamiku tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam hidupku.
16. Teman-teman mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, yaitu Zefrisya, Renatalia Marselinda, Revi Liana, Hazizi, Septri Marbhara, Iramah Dewi, Renielda Sari, dan Syaiful Hilal terima kasih telah menjadi keluarga kedua dan berbagi banyak canda tawa.

17. Kakak tingkat dan adik tingkat Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, FKIP Universitas Lampung yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman semasa perkuliahan.
18. Diri sendiri, terima kasih karena telah memilih untuk mempercayai kemampuan yang dimiliki.

Semoga Allah SWT memberikan pahala dan balasan yang lebih besar pada setiap kebaikan yang telah kalian lakukan. Semoga tesis ini bermanfaat untuk kemajuan Pendidikan, khususnya Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung.

Bandarlampung, 10 Juli 2025

Penulis

Mirna Suri, S.Pd., Gr.
NPM 232304508

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
KODE DATA.....	xx
GLOSARIUM.....	xxi
 I. PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
 II. LANDASAN TEORI.....	 9
2.1 Sociolinguistik.....	9
2.2 Kata Ganti Orang	11
2.3 Ragam <i>perwatin</i>	20
2.4 Pepadun.....	22
2.5 <i>Begawi</i> Marga Buay Pemuka Bangsa Raja.....	24
2.5.1 <i>Ngurau penyimbang marga</i>	24
2.5.2 <i>Ngurau anakbay menulung</i>	25
2.5.3 <i>Ngurau tiyuh</i>	25
2.5.4 <i>Cangget Pembuka Gawi</i>	26
2.5.5 <i>Messol Kerbau</i>	27
2.5.6 <i>Cangget Agung</i>	28

2.5.7 Serak Sepi	30
2.5.8 Pesuwa Cakak Pepadun	31
2.5.9 Cangget Penutup Gawi	33
2.6 Penglaku gawi	34
2.7 Pengembangan Materi Ajar	35
2.8 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	39
2.8.1 Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	40
2.8.2 Langkah-langkah Penulisan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	41
2.8.3 Kelebihan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	43
2.9 Canva	44
2.9.1 Kelebihan dan Kekurangan Canva	46
2.10 Discovery Learning	49
2.10.1 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	50
2.10.2 Keunggulan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	50
2.10.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	51
2.10.4 Prinsip Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	54
2.11 Pembelajaran Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik Materi Ragam <i>perwatin</i> menggunakan Sintaks Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	55
III. METODE PENELITIAN	61
3.1 Desain Penelitian	61
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	62
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	65
3.4 Subjek Penelitian	66
3.5 Instrumen Penelitian	66
3.6 Teknik Pengumpulan Data	72
3.7 Teknik Analisis Data	74
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	77
4.1 Penggunaan Kata Ganti Orang Pada Tuturan <i>Penglaku gawi</i> Dalam Acara Canggot Pembuka Gawi	77
4.1.1 Kata Ganti Orang Pertama Tunggal	78
4.1.2 Kata Ganti Orang Pertama Jamak	110
4.1.3 Kata Ganti Orang Kedua Tunggal	118
4.1.4 Kata Ganti Orang Kedua Jamak	120
4.1.5 Kata Ganti Orang Ketiga Tunggal	148
4.1.6 Kata Ganti Orang Ketiga Jamak	152
4.2 Hasil Pengembangan Materi Ajar	155
4.2.1 <i>Analysis</i> (Tahap Analisis)	156
4.2.2 <i>Design</i> (Tahap Perancangan)	157
4.2.3 <i>Development</i> (Tahap Pengembangan)	157
4.2.3.1 Pengembangan Produk Bahan ajar LKPD ragam <i>perwatin</i> ...	158

4.2.3.2 Validasi Bahan ajar LKPD ragam <i>perwatin</i>	159
4.2.4 <i>Implement</i> (Tahap Implementasi).....	160
4.2.4.1 Uji Coba Pemakaian Terhadap Teman Sejawat.....	160
4.2.4.2 Uji Coba Terhadap Peserta Didik.....	160
4.2.5 <i>Evaluate</i> (Tahap Evaluasi).....	161
4.3 Pembahasan Pengembangan Materi Ajar	161
4.3.1 Pembahasan <i>Analysis</i> (Tahap Analisis)	161
4.3.2 Pembahasan <i>Design</i> (Tahap Perancangan)	164
4.3.3 Pembahasan <i>Development</i> (Tahap Pengembangan)	169
4.3.3.1 Pengembangan Produk Bahan ajar LKPD ragam <i>perwatin</i> ...	169
4.3.3.2 Validasi Bahan ajar LKPD ragam <i>perwatin</i>	179
4.3.3.3 Pembahasan Validasi Ahli Materi.....	179
4.3.3.4 Pembahasan Validasi Ahli Bahasa.....	184
4.3.3.5 Pembahasan Validasi Ahli Bahasa Lampung	188
4.3.3.6 Pembahasan Validasi Pendidik Bahasa Lampung.....	191
4.3.4 Pembahasan <i>Implement</i> (Tahap Implementasi).....	196
4.3.4.1 Pembahasan Uji Coba Terhadap Teman Sejawat.....	197
4.3.4.2 Pembahasan Uji Coba Terhadap Peserta Didik.....	201
4.3.5 Pembahasan <i>Evaluate</i> (Tahap Evaluasi)	206
4.3.5.1 Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi dan Bahasa ...	206
4.3.5.2 Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Bahasa Lampung.....	210
V. SIMPULAN DAN SARAN	212
5.1 Simpulan	212
5.2 Saran	213

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pronomina Persona atau Kata Ganti Orang	12
2. Ragam <i>perwatin</i> dalam Penggunaan Kata Ganti Orang Di Marga Buay Pemuka Bangsa Raja	21
3. Langkah-Langkah Penulisan LKPD dan Struktur LKPD	42
4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	51
5. Tempat Penelitian.....	65
6. Subjek Penelitian.....	66
7. Instrumen Validasi Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi ragam <i>perwatin</i> untuk Ahli Pembelajaran.....	67
8. Instrumen Penilaian Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk Pendidik Bahasa Lampung	69
9. Instrumen Uji Coba Terbatas Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi ragam <i>perwatin</i> kepada Peserta Didik sebagai Pengguna	71
10. Kisi-kisi Angket Wawancara Pendidik Bahasa Lampung terhadap Kebutuhan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Ragam <i>perwatin</i>	73
11. Kriteria Tingkat Kelayakan.....	76
12. Padanan Bahasa Yang Digunakan	155
13. Hasil Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) oleh Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Pendidik Bahasa Lampung.....	159
14. Hasil Uji Coba Awal Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) oleh Empat Orang Teman Sejawat.....	160
15. Hasil Uji Coba Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) oleh Peserta Didik	160
16. Revisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berdasarkan Masukan Para Ahli .	161
17. Hasil Wawancara Dengan Pendidik.....	161
18. Daftar Kata Ganti Orang Dalam Ragam <i>perwatin</i>	164
19. <i>Storyboard</i> Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Ragam <i>perwatin</i>	165
20. Langkah-langkah mengakses platform <i>canva education</i>	170
21. Langkah-langkah menyeting ukuran halaman LKPD pada platform <i>canva education</i>	172
22. Langkah-langkah menambahkan ikon gambar	174
23. Hasil Validasi Dengan Ahli Materi.....	179
24. Hasil Validasi Dengan Ahli Bahasa	185
25. Hasil Validasi Dengan Ahli Bahasa Lampung	188
26. Hasil Validasi Dengan Pendidik Bahasa Lampung	192

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Halaman Awal <i>Canva</i>	46
2. Langkah-langkah Penelitian R&D dengan Pendekatan ADDIE.....	62
3. Tampilan Bahan Ajar LKPD Ragam <i>perwatin</i>	158
4. Tampilan Akun <i>Google Belajar.id</i>	170
5. Tampilan Halaman LKPD.....	173
6. Tampilan Sebelum ditambahkan Teks pada Halaman Platform <i>Canva Education</i>	175
7. Tampilan Sesudah Ditambahkan Teks pada Halaman Platform <i>Canva Education</i>	176
8. Tampilan Sebelum Ditambahkan Nomor Halaman LKPD.....	176
9. Tampilan Sesudah Ditambahkan Nomor Halaman LKPD	177
10. Tampilan Menambahkan Kolom atau Tabel pada Halaman LKPD	177
11. Tampilan Biodata Pengembang pada Halaman LKPD.....	178
12. Tampilan Mengunduh LKPD dari Platform <i>Canva Education</i>	178
13. Tampilan Hasil Uji Coba Teman Sejawat.....	197
14. Tampilan Hasil Uji Coba Peserta Didik.....	202
15. Tampilan Sampel Perbaikan Berdasarkan Saran Ahli Materi dan Bahasa	206
16. Tampilan Sampel Perbaikan Berdasarkan Saran Ahli Bahasa Lampung	210

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Riviui penelitian yang relevan (studi terdahulu)	220
2. Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran bahasa lampung sekolah dasar	221
3. Rencana pelaksanaan pembelajaran ragam <i>perwatin</i> untuk peserta Didik kelas IV sekolah dasar	233
4. Surat izin penelitian.....	240
5. Surat balasan izin penelitian.....	241
6. Hasil wawancara bersama Pendidik bahasa lampung.....	242
7. Dokumentasi bersama Pendidik	244
8. Dokumentasi penelitian.....	245
9. Surat permohonan ahli materi dan bahasa	248
10. Validasi ahli materi	249
11. Validasi ahli bahasa.....	252
12. Surat permohonan ahli bahasa lampung	255
13. Validasi ahli bahasa lampung.....	256
14. Validasi Pendidik bahasa lampung	259
15. Rekapitulasi Uji coba produk kepada peserta Didik	262
16. Uji coba produk kepada lima orang teman sejawat	263
17. Uji coba produk kepada empat teman sejawat.....	264
18. Uji coba produk kepada peserta Didik	272
19. Bahan ajar LKPD ragam <i>perwatin</i>	278
20. Hasil Analisis Penggunaan Kata Ganti Orang Pada Teks Tuturan <i>Penglaku gawi</i> Dalam Acara Canggot Pembuka Gawi.....	279

KODE DATA

(KG.OPT.C.PG.01)

(Kata Ganti. Jenis Kata Ganti. Nama Acara. Jenis Acara Canggot. Urutan Data Teks)

Keterangan:

Kata Ganti : KG

Orang Pertama Tunggal : OPT

Orang Pertama Jamak : OPJ

Orang Kedua Tunggal : OKdT

Orang Kedua Jamak : OKdJ

Orang Ketiga Tunggal : OKtT

Orang Ketiga Jamak : OKtJ

Canggot (C);

Pembuka Gawi (PG);

GLOSARIUM

1. <i>Canggot pembuka gawi</i>	: Upacara pembukaan dalam acara begawi
2. <i>Canngot agung</i>	: Upacara puncak dalam acara begawi
3. <i>Canggot penutup gawi</i>	: Upacara penutupan dalam acara begawi
4. <i>Penglaku gawi</i>	: Panitia dalam acara adat
5. <i>Begawi</i>	: Rangkaian acara adat untuk memperoleh gelar sutan
6. <i>Ngurau</i>	: Mengundang
7. <i>Penyimbang marga</i>	: Orang yang sudah melaksanakan begawi cakak pepadun
8. <i>Cakak</i>	: Naik
9. <i>Anak bai menulung</i>	: Saudara perempuan dari saudara laki-laki
10. <i>Tulak hanau</i>	: Istri penyimbang
11. <i>Mirul</i>	: Saudara perempuan yang sudah menikah dari saudara laki-laki
12. <i>Pematu</i>	: Panitia
13. <i>Muli</i>	: <i>Muli</i>
14. <i>Meranai</i>	: <i>Meranai</i>
15. <i>Jenong kerbau</i>	: Petugas pemotong kerbau
16. <i>Pemmatu mengiyan</i>	: Panitia bapak-bapak
17. <i>Kulintang</i>	: Alat musik tradisional dari lamupung
18. <i>Canang</i>	: Gong
19. <i>Pegamolan</i>	: Alat musik tradisional dari lamupung
20. <i>Nyepana</i>	: Kegiatan mengangkat tubuh manusia dengan menyilangkan 4 tangan
21. <i>Ngurau tiyuh</i>	: Mengundang seluruh masyarakat
22. <i>Tapis</i>	: Sarung tradisional dari lampung
23. <i>Messol kerbau</i>	: Memotong kerbau
24. <i>Puppung</i>	: Rangkaian acara begawi
25. <i>Sesat</i>	: Tempat pelaksanaan acara adat
26. <i>Perwatin muli</i>	: Putri penyimbang
27. <i>Perwatin meranai</i>	: Putra penyimbang
28. <i>Pesanan</i>	: Sekapur sirih
29. <i>Nyilahyang</i>	: Sastra lisan lampung yang berisi ajakan untuk mempersilakan makan
30. <i>Bondoran</i>	: Sastra lisan lampung yang berisi pamit undur diri
31. <i>Cepala</i>	: Sanksi adat
32. <i>Petuk</i>	: Gong kecil
33. <i>Selimpot</i>	: Sarung berwarna putih

- | | |
|---------------------------------|---|
| 34. <i>Penyimbang tiyuh</i> | : Orang yang belum melaksanakan begawi |
| 35. <i>Kain larang</i> | : Kain pembatas adat |
| 36. <i>Sutan</i> | : Gelar tertinggi dalam masyarakat adat lampung |
| 37. <i>Pelangan</i> | : Singgasana putri penyimbang |
| 38. <i>Nurun ko putri</i> | : Prosesi membawa putri penyimbang ke singgasana |
| 39. <i>Busabuk</i> | : Besiap-siap |
| 40. <i>Bubu</i> | : Perangkap adat |
| 41. <i>Jaring</i> | : Perangkap adat |
| 42. <i>Lanjak</i> | : Perangkap adat |
| 43. <i>Salang</i> | : Perangkap adat |
| 44. <i>Pengoton</i> | : Sekapur sirih sebagai penghormatan |
| 45. <i>Pacco-pacco</i> | : Sastra lisan lampung yang berisi candaan |
| 46. <i>Tigol</i> | : Tari adat lampung |
| 47. <i>Serak sepi</i> | : Upacara pemberian gela secara adat kepada putri-putri penyimbang |
| 48. <i>Punduk</i> | : Keris |
| 49. <i>Kelama</i> | : Saudara laki-laki dari pihak ibu |
| 50. <i>Mengan gulai balak</i> | : Makan masakan daging kerbau |
| 51. <i>Linggis</i> | : Linggis |
| 52. <i>Topeng</i> | : Topeng |
| 53. <i>Hattu</i> | : Kain putih yang dililitkan ke bambu |
| 54. <i>Panca haji</i> | : Tempat pelaksanaan pesuwa cakak pepadun |
| 55. <i>Pesuwa cakak pepadun</i> | : Prosesi pengambilan gelar sutan |
| 56. <i>Kasah</i> | : Tikar yang dihiasi dengan uang logam |
| 57. <i>Gawi</i> | : Rangkaian acara adat untuk memperoleh gelar sutan |
| 58. <i>Cakah</i> | : Selimut |
| 59. <i>Lulus lange</i> | : Prosesi pelepasan ayam jantan putih di pancahaji sebagai simbol sahnya pernikahan adat |
| 60. <i>Bekokkos</i> | : Beberesan |
| 61. <i>Tabi-tabik pun</i> | : Permisi tuan dan nyonya |
| 62. <i>Ngelimun</i> | : Acara <i>meranai muli</i> yang ditandai dengan pemberian limun oleh <i>meranai</i> kepada <i>muli</i> yang disukainya |

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar-mengajar tidak hanya terbatas pada interaksi antara Pendidik dan peserta Didik, tetapi juga melibatkan elemen-elemen lain seperti materi ajar, sumber belajar, media pembelajaran, serta fasilitas pendukung lainnya. Bukan hanya peserta Didik yang terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi peran materi ajar juga sangat signifikan. Salah satu fungsi utama materi ajar adalah sebagai penghubung antara Pendidik dan peserta Didik dan membantu dalam mengatasi hambatan pemahaman peserta Didik (Maryana, 2021). Salah satu subjek yang menjadi materi ajar di sekolah ialah kebudayaan dan tradisi lokal atau muatan lokal.

Pada era globalisasi seperti saat ini, pelestarian budaya dan tradisi lokal menjadi semakin penting. Budaya adalah bagian tak terpisahkan dari identitas suatu bangsa, dan melestarikannya adalah tanggung jawab bersama. Di Indonesia, beragam suku dan etnis memiliki kekayaan budaya yang unik, salah satunya adalah suku Lampung (Maryana, 2021). Salah satu upaya pelestarian budaya suku Lampung adalah melalui acara adat tradisional yang disebut dengan Pepadun. Pepadun adalah ritual adat yang dilakukan oleh masyarakat Lampung Pepadun untuk merayakan berbagai peristiwa penting seperti kelahiran, pernikahan, atau bahkan kematian. Dalam Pepadun, terselip nilai-nilai kearifan lokal yang harus dijaga dan dilestarikan (Fitriani. 2022).

Namun, dalam perkembangannya, generasi muda sering kali kehilangan minat terhadap tradisi adat, terutama karena kurangnya pemahaman dan keterlibatan mereka dalam acara adat tersebut. Untuk menjaga kontinuitas dan relevansi Pepadun bagi generasi muda Lampung, perlu adanya upaya untuk

memperkenalkan nilai-nilai tradisional dalam konteks yang lebih menarik dan dapat diakses oleh generasi muda.

Salah satu cara yang efektif adalah melalui pendekatan Pendidikan yang inovatif, di mana materi ajar disusun dalam bentuk LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang menggabungkan nilai-nilai tradisional dengan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti *Discovery Learning*. Melalui pendekatan ini, diharapkan generasi muda Lampung dapat lebih tertarik dan terlibat dalam memahami serta melestarikan budaya dan tradisi adat Lampung melalui acara Pepadun.

Lampung adalah sebuah provinsi dengan jumlah penduduk berkisar 4.624.238 jiwa yang didominasi oleh imigran dari provinsi lain. Setidaknya, imigran dari luar Lampung berjumlah 65% dari total jumlah penduduk dan 35% merupakan penduduk asli Lampung. Oleh sebab itu, pengguna bahasa Lampung menjadi minoritas di Lampung (Ariyani, dkk., 2022).

Pepadun ialah salah satu kelompok adat masyarakat Lampung di samping kelompok adat Saibatin. Masyarakat Pepadun mendiami daerah pedalaman atau daerah dataran tinggi Lampung. Berdasarkan sejarah perkembangannya, masyarakat Pepadun awalnya berkembang di daerah Abung, Way Kanan, dan Way Seputih (Pubian). Kelompok adat Pepadun memiliki kekhasan dalam hal tatanan masyarakat dan tradisi yang berlangsung dalam masyarakat secara turun-temurun. Fitriani (2022) mengungkapkan bahwa suku Lampung beradat Pepadun secara lebih terperinci dapat digolongkan ke dalam empat kelompok, yakni Abung Siwo Mego, Megou Pak Tulang Bawang, Buai Lima, dan Pubian Teluh Suku.

Asal nama “Pepadun” ialah peralatan adat yang digunakan dalam acara Cakak Pepadun. “Pepadun” merupakan sebuah bangku atau singgasana kayu yang memiliki makna sebagai simbol status sosial tertentu dalam lingkup keluarga. Pemberian gelar adat, yang disebut "Juluk Adok", dilaksanakan di atas bangku

ini. Dalam rangkaian upacara tersebut, anggota masyarakat yang ingin meningkatkan statusnya diharuskan membayar sejumlah uang yang disebut "Dau" dan juga memberikan sejumlah kerbau. Acara Cakak Pepadun ini biasanya diadakan di Rumah *Sesat* dan dipimpin oleh seorang Penyimbang atau kepala adat yang memiliki posisi paling tinggi.

Berdasarkan sejarah yang ada, adat Pepadun pertama kali didirikan atau dibentuk oleh seorang masyarakat bersuku Abung yang hidup sekitar abad ke 17 Masehi. Memasuki abad 18 Masehi, adat Pepadun mulai berkembang ke beberapa daerah seperti Way Kanan, Tulang Bawang dan Way Seputih (Pubian) (Ariyani, dkk., 2022). Selanjutnya pada awal abad ke 19 Masehi, adat Pepadun mengalami penyempurnaan dengan menambahkan beberapa kebuaian sebagai bagian dari Lampung Pepadun, yaitu Abung Siwo Megow, Mego Pak Tulang Bawang, dan Pubian Telu Suku.

Masyarakat Pepadun menganut sistem kekerabatan patrilineal yang mengikuti garis keturunan ayah. Dalam struktur keluarga mereka, posisi adat tertinggi dipegang oleh anak laki-laki tertua dari generasi tertua, yang disebut "Penyimbang". Gelar Penyimbang ini sangat dihormati dalam budaya Pepadun karena berperan dalam pengambilan keputusan. Status kepemimpinan adat ini diwariskan kepada anak laki-laki tertua dari Penyimbang, dan demikian seterusnya.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan sebuah LKPD yang memuat adat Pepadun melalui pembelajaran Ragam *perwatin* dalam acara adat Lampung Pepadun. Hal ini didasarkan pada kurikulum yang berlaku di Indonesia dan kurikulum yang berlaku di daerah Lampung. Peraturan ini tercantum pada Peraturan Gubernur nomor 39 Tahun 2014 bahwa Mata Pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai Muatan Lokal Wajib pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan paradigma baru dalam Pendidikan yang terintegrasi pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka telah resmi menjadi kurikulum nasional untuk Pendidikan tingkat PAUD, sekolah dasar, dan sekolah menengah sesuai dengan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 yang mengatur tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk seluruh satuan Pendidikan di Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa proses Pendidikan harus berfokus pada pengembangan potensi dan karakter peserta Didik. Berdasarkan peraturan tersebut, Pendidik dapat melakukan pengembangan potensi dan karakter peserta Didik melalui pengembangan LKPD.

LKPD merupakan sumber alternatif bahan ajar yang memuat tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta Didik, termasuk petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas guna mencapai tujuan pembelajaran Majid (dalam Maryana, 2021). Prastowo (dalam Maryana, 2021) mendefinisikan LKPD sebagai bahan ajar cetak yang memuat materi, ringkasan, dan petunjuk pelaksanaan tugas yang mengacu pada kompetensi yang dicapai. Selain itu, LKPD yang disusun dengan tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta Didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 1 Kiling-Kiling, peneliti menemukan bahwa LKPD yang digunakan selama ini belum sepenuhnya dirancang untuk memfasilitasi peserta Didik dalam menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri, terutama pada pengenalan Ragam *perwatin* dalam acara adat Lampung Pepadun. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan LKPD yang lebih sesuai dengan pendekatan *Discovery Learning*. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD materi ajar Ragam *perwatin* dalam acara adat Lampung Pepadun berbasis *Discovery Learning*. Melalui pengembangan ini, peneliti berharap bahwa peserta Didik sebagai generasi muda Lampung dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai

budaya Lampung dengan lebih baik, serta menjadi agen perubahan dalam melestarikan warisan budaya yang berharga ini.

(Prastowo, 2013) mengungkapkan bahwa materi ajar merujuk kepada bahan-bahan atau konten pembelajaran yang tersusun secara terstruktur, yang digunakan baik oleh Pendidik maupun peserta Didik dalam proses pembelajaran. Komponen ini memiliki peran krusial dalam pembelajaran, sehingga pemilihan materi ajar harus disesuaikan dengan kebutuhan spesifik pembelajaran yang dilakukan.

Peneliti memilih pengembangan LKPD ini berdasarkan pandangan peneliti bahwa pembelajaran interaktif dan kontekstual sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta Didik dalam pelestarian budaya lokal. Hal ini diperkuat dengan regulasi Peraturan Daerah Provinsi Lampung nomor 2 Tahun 2008 Tentang Pemeliharaan Kebudayaan Lampung Pasal 16 ayat (1) yang menyatakan bahwa adat budaya Lampung yang berkenaan dengan perkawinan adat, keberadaannya wajib dijaga, dipelihara dan dikembangkan. Di Indonesia, acara adat Pepadun merupakan bagian integral dari budaya suku Lampung yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang perlu dijaga dan dilestarikan. Namun, penggunaan bahasa Lampung saat ini tergolong minim karena penutur asli bahasa Lampung merupakan minoritas di provinsi Lampung (Ariyani et al., 2022). Oleh sebab itu, peneliti ingin mengenalkan penggunaan ragam *perwatin* dalam acara adat canggot pembuka gawi kepada peserta Didik sejak bangku sekolah dasar agar acara adat tersebut dapat terus lestari di kalangan masyarakat Lampung.

Melalui pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning*, materi ajar Ragam *perwatin* dalam acara adat Pepadun dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan relevan. Pendekatan ini peneliti harapkan mampu meningkatkan pemahaman generasi muda tentang nilai-nilai budaya Lampung dan memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam pelestarian budaya tersebut. Penggunaan LKPD berbasis *Discovery learning*

memungkinkan peserta Didik untuk mengeksplorasi dan menemukan sendiri pengetahuan, sehingga mereka dapat menginternalisasi nilai-nilai budaya dengan lebih mendalam. Secara empiris, pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta Didik dan retensi pengetahuan budaya, sehingga LKPD ini dapat bermanfaat dalam menDidik dan melestarikan nilai-nilai budaya lokal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat dirumuskan pembahasan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan kata ganti orang pada tuturan *penglaku gawi* dalam acara *canggot pembuka gawi*?
2. Bagaimana pengembangan LKPD materi kata ganti orang dalam bahasa lampung ragam *perwatin* berbasis *discovery learning* yang dikembangkan?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan LKPD materi kata ganti orang dalam bahasa lampung ragam *perwatin* berbasis *discovery learning* yang dikembangkan?
4. Bagaimana respons peserta Didik terhadap pengembangan LKPD materi kata ganti orang dalam bahasa lampung ragam *perwatin* berbasis *discovery learning* yang dikembangkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada subbab sebelumnya, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan dan menganalisis penggunaan kata ganti orang pada tuturan *penglaku gawi* dalam acara *canggot pembuka gawi*.
2. Mengembangkan LKPD pada materi kata ganti orang dalam bahasa lampung ragam *perwatin* berbasis *discovery learning* yang dikembangkan.
3. Menganalisis kelayakan LKPD materi kata ganti orang dalam bahasa lampung ragam *perwatin* berbasis *discovery learning* yang dikembangkan yang telah dikembangkan.
4. Mendeskripsikan respons peserta Didik terhadap LKPD materi kata ganti

orang dalam bahasa lampung ragam *perwatin* berbasis *discovery learning* yang dikembangkan yang telah dikembangkan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan secara praktis bagi pembaca.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini menggunakan teori *Research and Development* dengan pendekatan *ADDIE* dalam mengembangkan bahan ajar lembar kerja peserta Didik berbasis *discovery learning* pada materi ragam *perwatin* lampung pepadun sebagai suplemen atau bahan ajar selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk Siswa, yaitu 1) Siswa mengenal salah satu acara adat yang ada diprovinsi lampung. 2) Siswa memperoleh pengalaman belajar sesuai dengan karakteristik bahan ajar lembar kerja peserta Didik ragam *perwatin* berbasis *discovery learning*. 3) Tersedianya bahan ajar lembar kerja peserta Didik berbasis *discovery learning* pada materi ragam *perwatin* di kelas IV SD sehingga siswa dapat belajar dan melestarikan budayanya melalui Pendidikan.
- b. Manfaat untuk Guru, yaitu 1) Tersedianya bahan ajar lembar kerja peserta Didik berbasis *discovery learning* pada materi ragam *perwatin* di kelas IV SD sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa lampung. 2) Dapat dijadikan rujukan untuk guru dalam menggunakan bahan ajar lembar kerja peserta Didik khususnya pada materi ragam *perwatin*. 3) Manfaat untuk Peneliti lain bagi pembaca yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan acuan bagi peneliti lain.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian pengembangan bahan ajar ini memiliki ruang lingkup sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan di Desa Kiling-Kiling Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan dan SD N 1 Kiling-Kiling. Penelitian ini akan berlangsung dari Agustus 2024 hingga November 2025. Kajian dalam penelitian ini berfokus pada penggunaan kata ganti orang pada tuturan *penglaku gawi* dalam acara *canggot pembuka gawi* di Negeri Besar. Setelah memperoleh data secara kualitatif, penelitian ini kemudian dikembangkan menjadi materi ajar dengan model pengembangan ADDIE.
2. Pengembangan bahan ajar lembar kerja peserta Didik berbasis *discovery learning* berisikan materi pembelajaran berupa ragam *perwatin* dalam konteks penggunaan kata ganti orang yang didesain dengan menarik sehingga tidak membosankan.
3. Hasil akhir dari pengembangan bahan ajar lembar kerja peserta Didik ragam *perwatin* berbasis *discovery learning* berupa bahan ajar cetak.
4. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kiling-Kiling, Negeri Besar, Way Kanan khususnya siswa kelas IV SD sebanyak satu kelas.
5. Waktu penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2024/2024 semester genap.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Sociolinguistik

Variasi bahasa merupakan interaksi yang dilakukan oleh masyarakat atau kelompok yang tidak homogen / beragam, Ini sebabkan oleh 2 faktor yaitu keragaman sosial dan keragaman fungsi. Dilihat dari segi penutur, variasi bahasa dibedakan berdasarkan *dialectal variation* dan register (Halliday, 2007). Kita dapat memahami variasi Bahasa melalui pemahaman terhadap konteks sociolinguistik dimana kita dapat memahami bagaimana Bahasa tersebut digunakan oleh berbagai kalangan Masyarakat dan kelompok di berbagai situasi.

Variasi Bahasa harus diakui, selalu dijaga oleh masyarakatnya agar Bahasa tersebut tidak hilang seiring dengan perkembangan zaman (Hasmi, 2021). Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi variasi Bahasa dalam konteks sociolinguistik kalau dilihat dari perbedaan dalam penggunaan Bahasa. Variasi Bahasa ini dapat diamati di berbagai wilayah, kelas sosial, kelompok etnis, gender, dan dimensi sosial lainnya. Berikut adalah faktor-faktor variasi Bahasa dalam konteks sociolinguistik.

a. *Dialectal Variation*/ Variasi Geografis

Variasi Bahasa ini adanya perbedaan dialek dan aksen yang dapat disebabkan karena isolasi geografis dan interaksi antara komunitas-komunitas yang berbeda atau penggunaan Bahasa berdasarkan wilayah geografis, seperti variasi kosa kata, tata Bahasa, dan pengucapan.

b. *Sociolects/ Variasi Sosial*

Variasi Bahasa ini adalah perbedaan diasosiasikan dengan kelas atau sekelompok sosial tertentu, seperti halnya perbedaan Pendidikan, status sosial ekonomi, atau pekerjaan (Bisnis/karyawan/rumah tangga/tidak bekerja). Misalnya penggunaan Bahasa dalam lingkungan formal/bisnis mungkin berbeda dengan Bahasa yang digunakan pada informal / santai (Richard Nordquist, 2019).

c. *Genderlects/ Variasi Gender*

Variasi Bahasa ini adalah perbedaan yang digunakan oleh laki-laki dan Perempuan seperti perbedaan dalam kata, intonasi, gaya komunikasi, norma dan harapan masyarakat. Misalnya Wanita mungkin lebih sopan dan ada basa-basi dibandingkan dengan laki-laki yang cenderung lebih to the point atau langsung tanpa basa-basi. Variasi Bahasa ini dipengaruhi oleh gender. Banyak penelitian yang telah menganalisa dan menemukan bahwa controversial concept that finds its origins in the field of early sociolinguistics (Weinrich, 1953); (Hidalgo-Tenorio, 2016).

d. *Ethnolects/ Variasi Etnolek*

Variasi Bahasa ini adalah perbedaan dengan kelompok etnis tertentu. Etnolek dapat muncul ketika suatu komunitas berbicara dalam suatu bahasa yang dipengaruhi oleh bahasa ibu atau latar belakang budayanya. Misalnya, Bahasa Inggris Vernakular Afrika Amerika (AAVE) adalah etnolek bahasa Inggris yang dituturkan oleh beberapa orang Amerika keturunan Afrika. Kelompok etnis atau budaya tertentu mungkin memiliki kata-kata, frase, atau struktur bahasa yang khas untuk komunitas mereka.

e. *Code-Switching dan Code-Mixing/ Alih Kode*

Dalam komunitas multibahasa, penutur sering kali berpindah antar bahasa atau mencampur bahasa dalam satu percakapan. Praktik ini mencerminkan identitas sosial dan linguistik yang kompleks dari para

penuturnya. Misalnya, penutur bilingual mungkin beralih dari bahasa Spanyol ke bahasa Inggris bergantung pada topik atau audiensnya.

f. Pidgins dan Creoles

Pidgin adalah bahasa sederhana yang berkembang sebagai alat komunikasi antara penutur bahasa asli yang berbeda. Ketika sebuah bahasa pijin menjadi stabil dan dipelajari sebagai bahasa pertama oleh generasi baru, bahasa tersebut berevolusi menjadi bahasa kreol. Bahasa-bahasa ini mencerminkan konteks sejarah dan sosial perkembangannya.

Memahami variasi-variasi Bahasa ini sangat penting bagi para ahli sosiolinguistik ketika menganalisis bagaimana faktor-faktor sosial mempengaruhi penggunaan bahasa, bagaimana bahasa dapat mencerminkan dan membentuk identitas sosial, dan bagaimana keragaman linguistik dipertahankan dan berkembang dalam masyarakat.

2.2 Kata Ganti Orang

Pronomina persona adalah pronomina yang dapat dipakai untuk mengacu pada orang (Alwi, dkk., 2010). Pronomina persona dapat mengacu pada diri sendiri (pronomina persona pertama), mengacu pada orang yang diajak bicara (pronomina persona kedua), atau mengacu pada orang yang dibicarakan (pronomina persona ketiga). Di antara pronomina itu, ada yang mengacu pada jumlah satu atau lebih dari satu. Ada bentuk yang bersifat eksklusif, ada yang bersifat inklusif, dan ada yang bersifat netral, seperti yang terdapat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Pronomina Persona atau Kata Ganti Orang

Persona	Makna			
	Tunggal	Jamak		
		Netral	Eksklusif	Inklusif
Pertama	saya, aku, ku-, -ku		Kami	Kita
Kedua	engkau, kamu, Anda, dikau, kau-, -mu	kalian, kamu sekalian, Anda sekalian		
Ketiga	ia, dia, beliau, -nya	Mereka		

Sumber: (Alwi, dkk., 2010)

Sebagian besar pronomina persona bahasa Indonesia memiliki lebih dari dua wujud. Hal ini disebabkan oleh budaya bangsa yang sangat memperhatikan hubungan sosial antarmanusia. Hubungan sosial antarmanusia atau tata krama dalam kehidupan bermasyarakat menuntut adanya aturan yang serasi dengan martabat masing-masing. Pada umumnya ada tiga parameter yang dipakai sebagai ukuran: (1) umur, (2) status sosial, dan (3) keakraban (Alwi, dkk., 2010).

Parameter pertama yang dipakai dalam hubungan sosial antarmanusia di masyarakat yaitu umur. Secara budaya, orang yang lebih muda diharapkan menunjukkan rasa hormat kepada orang yang lebih tua. Sebaliknya, orang yang lebih tua diharapkan pula menunjukkan tenggang rasa terhadap yang muda. Pronomina *saya*, misalnya, lebih umum dipakai daripada *aku* oleh orang muda terhadap orang tua. Untuk menunjukkan rasa hormat, pronominal *beliau* dipakai alih-alih *dia*.

Kemudian parameter kedua, yakni status sosial. Hubungan dengan status sosial, baik kedudukan dalam masyarakat maupun badan resmi di suatu instansi, ikut pula memengaruhi pemakaian pronomina. Seorang kepala kantor dapat memakai pronomina *kamu*, misalnya, apabila ia berbicara dengan pegawainya, apabila umurnya lebih muda, sebaliknya, ia akan

memakai kata *Saudara* atau *Bapak* jika yang diajak berbicara itu adalah tamu yang sebaya, baik dalam umur maupun kedudukan. Demikian pula seorang pegawai akan merasa lebih mantap jika ia memanggil atasannya dengan sapaan *Bapak* atau *Ibu* alih-alih dengan *Anda* atau *Saudara*.

Parameter yang ketiga, yakni keakraban. Keakraban dapat menyilang garis pemisah umur dan status sosial, meskipun kadang-kadang hanya dalam situasi-situasi tertentu. Ada dua orang yang sejak kecil telah bersahabat dapat saja tetap memakai pronomina *kamu*, meskipun yang satu telah menjadi menteri, misalnya, sedangkan yang satunya hanyalah guru di sekolah dasar. Dalam pertemuan resmi, guru sekolah dasar itu akan menyapa menteri itu dengan sapaan *Bapak*: "*Bagaimana pendapat Bapak dalam soal ini?*" Sebaliknya, pada resepsi pernikahan/konteks tidak resmi, dapat saja guru itu berkata "*Kamu tinggal di rumah pribadi atau rumah dinas?*" hal seperti itu sering ditentukan oleh pribadi dan kepribadian masing-masing.

Dengan gambaran di atas, pemakaian pronomina sangatlah penting karena pemakaian yang salah dapat menimbulkan hal yang mengganggu keserasian pergaulan. Berikut adalah gambaran mengenai berbagai pronomina persona.

1. Pronomina Persona Pertama

Kelompok persona pertama tunggal bahasa Indonesia adalah *saya*, *aku*, dan *daku* (Alwi, dkk., 2010). Ketiga bentuk itu adalah bentuk baku, tetapi mempunyai tempat pemakaian yang agak berbeda. *Saya* adalah bentuk yang formal dan umumnya dipakai dalam tulisan atau ujaran yang resmi. Tulisan formal pada buku nonfiksi dan ujaran seperti pidato, sambutan, dan ceramah. Meskipun demikian, sebagian orang memakai bentuk *kami* dengan arti *saya* untuk situasi di atas. Hal ini dimaksudkan untuk tidak terlalu menonjolkan diri.

Persona pertama *aku* lebih banyak dipakai dalam pembicaraan batin dan dalam situasi yang tidak formal dan yang lebih banyak menunjukkan

keakraban antara pembicara/penulis dan pendengar/pembaca. Oleh karena itu, bentuk ini sering ditemukan dalam cerita, puisi, dan percakapan sehari-hari. Sedangkan Persona pertama *daku* umumnya dipakai dalam karya sastra.

Pronomina persona *aku* mempunyai variasi bentuk, yakni *-ku* dan *ku-* (Alwi, dkk., 2010). Bentuk *-ku* dipakai untuk menyatakan kepemilikan dan dalam tulisan dilekatnya pada kata yang di depannya, misalnya, *sahabat* → *sahabatku*; *rumah* → *rumahku*; *keluarga* → *keluargaku*. Dalam hal ini bentuk utuh *aku* tidak dipakai: *sahabat aku*, *rumah aku*, dan *keluarga aku*. Demikian pula bentuk *daku* tidak dipakai untuk maksud itu.

Berbeda dengan *aku*, bentuk *saya* dapat dipakai untuk menyatakan hubungan pemilikan dan diletakkan di belakang nomina yang dimilikinya: *skripsi saya*, *suami saya*, *anak saya*. Pronomina persona *saya*, *aku*, dan *daku*, dapat dipakai bersama dengan preposisi. Akan tetapi, tiap preposisi mensyaratkan pronomina tertentu yang dapat dipakai. Berikut contoh kelompok *demi* dapat diikuti oleh *daku*, tetapi kelompok *bagi* tidak bisa diikuti oleh *daku*.

Kelompok *demi*: *demi demi saya*, *demi aku*, *demi daku*

Kelompok *bagi*: *bagi bagiku*, *bagi aku*, *bagi saya*

Bentuk terikat *ku-* sama sekali berbeda pemakaiannya dengan *-ku*. Pertama-tama, *ku-* diletakkan pada kata yang terletak di belakangnya. Kedua, kata yang terletak di belakang *ku-* adalah verba. Dalam nada yang puitis, *ku-* kadang-kadang dipakai sebagai bentuk bebas seperti terlihat pada contoh di bawah ini.

- 1) Ya, mobil ini akan *kupakai* nanti siang.
- 2) Kini *kutahu* kau sangat setia padaku.

Selain persona tunggal, bahasa Indonesia juga mengenal persona pertama jamak. Ada dua macam pronomina persona pertama jamak, yakni *kami*

atau *kita*. *Kami* bersifat eksklusif; artinya, pronomina itu mencakupi pembicara/penulis dan orang lain di pihaknya. Sebaliknya, *kita* bersifat inklusif; artinya, pronomina itu mencakup tidak saja pembicara/penulis, tetapi juga pendengar/pembaca, dan mungkin pula pihak lain. Berikut contoh kalimat dengan pengertian yang berbeda.

3) *Kami* akan berangkat pukul enam pagi.

4) *Kita* akan berangkat pukul enam pagi.

Bentuk *kami* pada kalimat (3) dipakai untuk mengacu kepada pembicara/penulis dalam situasi yang formal, sedangkan *kita* pada kalimat (4) dipakai untuk mengacu tidak saja pembicara/penulis, tetapi juga pendengar dan pembaca.

2. Pronomina Persona Kedua

Persona kedua tunggal mempunyai beberapa wujud, yaitu *engkau*, *kamu*, *Anda*, *dikau*, *kau-*, dan *mu* (Alwi, dkk., 2010). Berikut ini adalah kaidah pemakaiannya.

Persona kedua *engkau*, *kamu*, dan *mu* dipakai oleh

- a. Orang tua terhadap orang muda yang telah dikenal dengan baik dan lama, seperti pada contoh berikut.
 - 5) Pukul berapa *kamu* berangkat ke sekolah, Nak?
- b. Orang yang status sosialnya lebih tinggi, seperti pada contoh berikut.
 - 6) Mengapa *engkau* kemarin tidak masuk?
- c. Orang yang mempunyai hubungan akrab, tanpa memandang umur atau status sosial. Perhatikan contoh berikut.
 - 7) Baru jadi kepala sekolah sebulan, kenapa rambut*mu* sudah beruban?

Persona kedua *Anda* dimaksudkan untuk menetralkan hubungan. Pada saat ini pronomina *Anda* dipakai.

- a. Dalam hubungan yang takpribadi sehingga *Anda* tidak diarahkan pada satu orang khusus. Perhatikan contoh berikut.
8) Sebentar lagi kita akan mengudara, *Anda* kami mohon mengenakan sabuk pengaman.
- b. Dalam hubungan bersemuka, tetapi pembicara tidak ingin bersikap terlalu formal ataupun terlalu akrab. Perhatikan contoh berikut.
9) *Anda* sekarang tinggal di mana?
- c. Seperti halnya dengan *daku*, *dikau* juga dipakai dalam ragam bahasa tertentu, khususnya ragam sastra. Bahkan, dalam ragam sastra itu pun pronomina *dikau* tidak sering dipakai lagi. Perhatikan contoh berikut.
10) Yang kurindukan hanya *dikau* seorang.

Persona kedua mempunyai bentuk jamak. Ada dua macam bentuk jamak, yaitu (1) *kalian* dan (2) persona kedua ditambah dengan kata *sekalian*: *Anda sekalian* atau *kamu sekalian*. Meskipun *kalian* tidak terikat pada tata krama sosial, orang muda atau yang status sosialnya lebih rendah umumnya tidak memakai bentuk itu terhadap orang tua atau atasannya. Kebalikannya dapat terjadi. Pemakaian *kamu sekalian* atau *Anda sekalian* sama dengan pemakaian untuk pronomina dasarnya, *kamu* dan *Anda*, kecuali dengan tambahan pengertian kejamakan.

Berikut ini adalah beberapa contoh bentuk jamak pronomina persona kedua dalam kalimat.

- 11) *Kalian* mau ke mana liburan mendatang?
- 12) *Kamu sekalian* harus datang ke kantor pada waktunya.
- 13) Hal ini terserah pada *Anda sekalian*.

Persona kedua yang memiliki variasi bentuk hanyalah *engkau* dan *kamu*. bentuk terikat itu masing-masing adalah *kau-* dan *mu*. Semua persona kedua yang berbentuk utuh dapat dipakai untuk menyatakan hubungan pemilikan dengan menempatkan di belakang nomina yang mengacu ke

milik. Sebaliknya, hanya kata *mu* yang dapat juga mengacu pada pemilik, sedangkan *kau*- tidak dapat. Berikut ini adalah beberapa contoh pemilikan.

14) Adik kamu di mana sekarang?

15) Pertanyaan Anda tidak masuk akal.

16) Apa istrimu sudah mengetahui soal itu?

Dalam konstruksi pemilikan itu, *-mu* hanya mewakili engkau dan kamu.

3. Pronomina Persona Ketiga

Ada dua macam persona ketiga tunggal: (1) *ia*, *dia*, atau *-nya* dan (2) *beliau* (Alwi, dkk., 2010). Meskipun *ia* dan *dia* dalam banyak hal berfungsi sama, ada kendala tertentu yang dimiliki oleh masing-masing. Dalam posisi sebagai subjek, atau di depan verba, *ia* dan *dia* sama-sama dapat dipakai. Akan tetapi, jika berfungsi sebagai objek, atau terletak di sebelah kanan dari yang diterangkan, hanya bentuk *dia* dan *-nya* yang dapat muncul. Karena ada kebutuhan untuk memakai pronomina yang tidak merujuk pada insan, terutama dalam tulisan ilmiah, maka orang juga mulai memakai *ia* (bukan *dia*) untuk merujuk pada sesuatu yang tunggal yang telah dinyatakan sebelumnya. Perhatikan contoh berikut.

17) Sebagai numeralia kolektif, numeralia ini diletakkan di muka nomina, sebagai numeralia tingkat, *ia* diletakkan di belakang nomina.

Kemudian, pronomina persona ketiga tunggal *beliau* pada kalimat (18) menyatakan rasa hormat. Oleh karena itu, *beliau* dipakai oleh orang yang lebih muda atau berstatus sosial lebih rendah daripada orang yang dibicarakan. Perhatikan contoh berikut.

18) Menteri baru saja menelepon dan mengatakan *bahwa* beliau tidak dapat hadir.

Dari keempat pronomina persona ketiga itu, hanya *dia*, *-nya*, dan *beliau* yang dapat dipakai untuk menyatakan milik. Perhatikan keberterimaan kalimat pada contoh di bawah ini.

19) Rumahnya di daerah Kebayoran Baru.

20) Saya tidak tahu alamat *dia*.

21) Putra *beliau* belajar di Fikri Jaya

Persona ketiga dalam bentuk *nya* pada kalimat (19), bentuk *dia* pada kalimat (20), bentuk *beliau* pada kalimat (21) dipakai untuk menyatakan milik. Persona ketiga dalam bentuk *-nya* dipakai untuk mengubah kategori suatu verba menjadi nomina. Bila *-nya* dilekatkan pada verba, baik verba aktif maupun pasif, verba tersebut berubah kategorinya menjadi nominal. Perhatikan contoh berikut.

22) *Datangnya* kapan?

Ditundanya ujian itu membuat mahasiswa bersorak. Tertangkapnya penjahat itu membuat desa ini aman. Tidak tertangkapnya penjahat itu membuat warga cemas.

Keterkaitan *-nya* dengan verba masih tampak seperti terbukti dengan dipakainya kata *tidak* (alih-alih *bukan*) untuk pengingkaran.

Pesona ketiga *-nya* pada kalimat (22) juga dipakai untuk subjek dalam kalimat topik-komen. Perhatikan contoh berikut.

23) Para petani sawahnya diserang hama wereng.

Para petani pada kalimat (23) adalah topik pada kalimat di atas. *Sawah* adalah subjek. Dalam kalimat yang dinamakan topik-komen seperti ini, subjeknya harus ditandai dengan pronomina *-nya*: sawahnya.

Dalam wujud *-nya*, pronomina ini sering juga dipakai hanya sebagai penanda ketakrifan suatu nomina atau nominal. Perhatikan contoh berikut.

24) Kemarin Pak Ali membeli mobil.

Bannya baru.

Kata *mobil* pada kalimat (24) mempunyai perikutan makna, antara lain, adanya ban, mesin, rem, dan jok. Benda-benda ini merupakan bagian wajib dari suatu mobil. Apabila suatu konsep telah disajikan, maka bagian wajib dari konsep tersebut harus dianggap takrif. Wujud ketakrifan ini adalah *-nya*. Karena pada contoh (24) di atas mobil, harus dianggap takrif. Oleh karena itu, *-nya* harus dipakai “*Bannya baru*”.

Pronomina persona ketiga jamak adalah *mereka*. Di samping arti jamaknya, *mereka* berbeda dengan pronomina persona tunggal dalam acuannya. Pada umumnya *mereka* hanya dipakai untuk lisan. Benda atau konsep yang jamak dinyatakan dengan cara yang berbeda; misalnya dengan mengulang nomina tersebut atau dengan mengubah sintaksisnya.

Perhatikan contoh penggunaan pronomina persona ketiga jamak dalam kalimat berikut.

25) Teman-teman akan datang, *Mereka* akan membawa makanannya sendiri.

Akan tetapi, pada cerita fiksi atau narasi lain yang menggunakan gaya fiksi, kata *mereka* kadang-kadang juga dipakai untuk mengacu pada binatang atau benda yang dianggap bernyawa, seperti terlihat pada contoh berikut.

26) Pohon mangga dan pohon rambutan ketakutan mendengar bahwa Pak Tani akan menebangnya. *Mereka* berjanji akan segera berubah.

Bentuk pronomina persona ketiga jamak *mereka* pada kalimat (26) mengacu pada benda, yakni *pohon mangga* dan *pohon rambutan*. Pronomina persona bentuk *mereka* tidak mempunyai variasi sehingga dalam posisi mana pun hanya bentuk itulah yang dipakai.

2.3 Ragam *perwatin*

Tokoh adat dalam masyarakat Lampung lebih dikenal dengan lembaga *Perwatin* dan Kepunyimbangan (Monika et. al., 2023) . Lembaga *Perwatin* dan Kepunyimbangan merupakan bagian dan lapisan penting dalam diagram struktur sosial masyarakat Lampung dan keduanya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sosial masyarakat Lampung. Kelembagaan ini merupakan mekanisme dan bentuk pemerintahan daerah yang terkait dengan proses pengelolaan sistem pemerintahan kota.

Kepunyimbangan merujuk pada proses kepemimpinan adat Lampung Pepadun. Kepemimpinan dalam Kepunyimbangan berbasis pada silsilah keturunan laki-laki tertua (Putra et. al., 2013). Kepunyimbangan melibatkan struktur kepemimpinan genealogis dimulai dari tingkat terbawah hingga tingkat atas, seperti Kepunyimbangan suku, Kepunyimbangan Tiyuh-Anek-pekon (kampong/desa), dan kepunyimbangan ke-Buay-an. Kepunyimbangan bertanggung jawab atas keberlanjutan kepemimpinan adat Pepadun dan menjaga tradisi serta nilai-nilai adat Pepadun.

Perwatin merujuk pada para pemimpin adat, seperti Penyimbang, Saibatin, dan tokoh-tokoh adat lainnya. *Perwatin* memiliki kewajiban dalam memimpin segala aktivitas pemerintahan adat atau urusan yang berkaitan langsung dengan musyawarah adat (*hippun/peppung*). Di samping itu, ada istilah merwatin/mekhatin dalam adat Pepadun, yaitu orang-orang non-Punyimbang yang melakukan musyawarah (*behippun*). (Priyono, 2021).

Walaupun *Perwatin* dan kepunyimbangan berbasis pada tradisi keturunan, *Perwatin* dan kepunyimbangan tetap relevan dengan nilai-nilai demokrasi. Mekanisme permusyawaratan dan pengambilan keputusan dalam kegiatan *hippun/peppung* melibatkan partisipasi aktif dari anggota masyarakat. Dari

situlah nilai-nilai demokratis dan kearifan lokal terintegrasi dalam lembaga *Perwatin* dan Kepunyeimbangan (Irham, 2013).

Ragam ragam *perwatin* adalah ragam bahasa yang digunakan oleh para pemimpin adat (Punyeimbang), Saibatin, tokoh adat, atau dalam situasi di mana saling menghargai, misalnya terhadap orang yang dihormati, orang yang baru dikenal, anak kepada orang tua, menantu kepada mertua, dan sebagainya. Ragam ragam *perwatin* juga dikenal sebagai bahasa halus. Perbedaannya dengan ragam bahasa biasa biasanya terletak pada penggunaan kata ganti orang yang lebih spesifik. Berikut contoh ragam ragam *perwatin* dalam konteks penggunaan kata ganti orang.

Tabel 2. Ragam *perwatin* dalam Penggunaan Kata Ganti Orang Di Marga Buay Pemuka Bangsa Raja

No	Persona	Ragam Bahasa	Tunggal	Jamak		
				Netral	Eksklusif	Inklusif
1	Pertama	Ragam Bahasa Sehari-hari	Nyak		Gham	Ram
		Ragam Bahasa Perwatin	Sikundua		Sikam ruppok	Ram ruppok
		Makna	Saya, Aku, -ku, ku-		Kami	Kita
2	Kedua	Ragam Bahasa Sehari-hari	Niku	Kuti		
		Ragam Bahasa Perwatin	Pusekam	Kuti rumpok		
		Makna	Kamu	Kalian		

3	Ketiga	Ragam Bahasa Sehari-hari	Iya	Tiyan		
		Ragam Bahasa Perwatin	Beliyawan	Tiyan ghuppok		
		Makna	Dia, Beliau	Mereka		

Sumber: (Mirna, 2025)

2.4 Pepadun

Lampung adalah sebuah provinsi dengan jumlah penduduk berkisar 4.624.238 jiwa yang didominasi oleh imigran dari provinsi lain. Setidaknya, imigran dari luar Lampung berjumlah 65% dari total jumlah penduduk dan 35% merupakan penduduk asli Lampung. Oleh sebab itu, pengguna bahasa Lampung menjadi minoritas di Lampung. Pengguna bahasa Lampung terbagi menjadi dua kelompok adat, yakni penduduk asli Lampung Saibatin dan penduduk asli Lampung Pepadun (Ariyani, dkk., 2022).

Pepadun ialah salah satu kelompok adat masyarakat Lampung di samping kelompok adat Saibatin. Masyarakat Pepadun mendiami daerah pedalaman atau daerah dataran tinggi Lampung. Berdasarkan sejarah perkembangannya, masyarakat Pepadun awalnya berkembang di daerah Abung, Way Kanan, dan Way Seputih (Pubian). Kelompok adat Pepadun memiliki kekhasan dalam hal tatanan masyarakat dan tradisi yang berlangsung dalam masyarakat secara turun-temurun. Suku Lampung beradat Pepadun secara lebih terperinci dapat digolongkan ke dalam empat kelompok (Fitriani, 2022) :

1. Abung Siwo Mego (Abung Sembilan Marga), terdiri atas: Buai Nunyai, Buai Unyi, Buai Nuban, Buai Subing, Buai Beliuk, Buai Kunang, Buai Selagai, Buai Anak Tuha dan Buai Nyerupa;
2. Megou Pak Tulangbawang (Empat Marga Tulangbawang), terdiri dari: Buai Bolan, Buai Umpu, Buai Tegamoan, Buai Ali;
3. Buai Lima (Way Kanan/Sungkai), terdiri dari: Buai Pemuka, Buai Bahuga, Buai Semenguk, Buai Baradatu, Buai Barasakti; dan

4. Pubian Telu Suku (Pubian Tiga Suku), terdiri dari Buai Manyarakat, Buai Tamba Pupus, dan Buai Buku Jadi

Berdasarkan sejarah yang ada, adat Pepadun pertama kali didirikan atau dibentuk oleh seorang masyarakat bersuku Abung yang hidup sekitar abad ke 17 Masehi. Memasuki abad 18 Masehi, adat Pepadun mulai berkembang ke beberapa daerah seperti Way Kanan, Tulang Bawang dan Way Seputih (Pubian) (Ariyani, dkk., 2022). Selanjutnya pada awal abad ke 19 Masehi, adat Pepadun mengalami penyempurnaan dengan menambahkan beberapa kebuaian sebagai bagian dari Lampung Pepadun, yaitu Abung Siwo Megow, Mego Pak Tulang Bawang, dan Pubian Telu Suku.

Masyarakat Pepadun menganut sistem kekerabatan patrilineal yang mengikuti garis keturunan ayah. Dalam struktur keluarga mereka, posisi adat tertinggi dipegang oleh anak laki-laki tertua dari generasi tertua, yang disebut “Penyimbang”. Gelar Penyimbang ini sangat dihormati dalam budaya Pepadun karena berperan dalam pengambilan keputusan. Status kepemimpinan adat ini diwariskan kepada anak laki-laki tertua dari Penyimbang, dan demikian seterusnya.

Berbeda dengan suku Lampung pesisir Saibatin yang memiliki tradisi kebangsawanan yang kuat, masyarakat Pepadun cenderung lebih egaliter dan demokratis. Status sosial di dalam masyarakat Pepadun tidak hanya ditentukan oleh garis keturunan. Setiap individu memiliki kesempatan untuk mencapai status sosial tertentu, asalkan mereka dapat mengikuti upacara adat Cakak Pepadun. Gelar atau status sosial yang dapat diperoleh melalui Cakak Pepadun antara lain gelar Suttan, Raja, Pangeran, dan Dalom.

Asal nama “Pepadun” ialah peralatan adat yang digunakan dalam acara Cakak Pepadun. “Pepadun” merupakan sebuah bangku atau singgasana kayu yang memiliki makna sebagai simbol status sosial tertentu dalam lingkup keluarga. Pemberian gelar adat, yang disebut "Juluk Adok", dilaksanakan di atas

bangku ini. Dalam rangkaian upacara tersebut, anggota masyarakat yang ingin meningkatkan statusnya diharuskan membayar sejumlah uang yang disebut "Dau" dan juga memberikan sejumlah kerbau. Acara Cakak Pepadun ini biasanya diadakan di Rumah *Sesat* dan dipimpin oleh seorang Penyimbang atau kepala adat yang memiliki posisi paling tinggi.

2.5 *Begawi* Marga Buay Pemuka Bangsa Raja

Begawi cakak pepadun memiliki makna yang sama pada umumnya, hanya saja ada sedikit perbedaan dalam pelaksanaan rangkaian upacaranya. Berikut rangkaian upacara *begawi* cakak pepadun yang ada di marga buwai pemuka bangsa raja kecamatan negeri besar kabupaten way kanan.

2.5.1 *Ngurau penyimbang marga*

Ngurau penyimbang marga merupakan musyawarah yang dilaksanakan oleh para *penyimbang marga* yang telah menyandang gelar adat melalui prosesi *begawi cakak pepadun*. Rapat ini bertujuan untuk membahas kelayakan pelaksanaan *begawi cakak pepadun* bagi seseorang dalam lingkungan adat Marga Buwai Pemuka Bangsa Raja, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. Dalam forum ini, para penyimbang akan menelaah apakah seluruh syarat adat telah dipenuhi oleh calon pelaksana *begawi*. Apabila masih terdapat hal-hal yang belum diselesaikan, maka diwajibkan untuk segera dituntaskan sesuai ketentuan adat yang berlaku. Setelah semua persoalan dianggap selesai dan tidak ada lagi keberatan dari para penyimbang, barulah ditentukan waktu pelaksanaan *begawi*. Rapat ini biasanya dilaksanakan di kediaman calon pelaksana *begawi* dan dihadiri oleh seluruh *penyimbang marga* sebagai bentuk dukungan serta kesaksian atas tahapan prosesi adat yang akan dilaksanakan.

2.5.2 *Ngurau anakbay menulung*

Ngurau anakbay menulung merupakan kegiatan awal yang dilakukan oleh tuan rumah yang akan melaksanakan *begawi cakak pepadun*, yaitu dengan mengundang seluruh sanak keluarga (*anakbay*) untuk membentuk panitia pelaksana gawi. Kegiatan ini dipandu oleh ketua *penglaku gawi*, yaitu panitia adat yang telah ditunjuk oleh para penyimbang untuk melaksanakan seluruh rangkaian prosesi *begawi*. Dalam forum ini, ketua *penglaku gawi* akan menunjuk petugas-petugas adat berdasarkan kedudukan dan peran masing-masing anggota keluarga dalam struktur sosial adat. Petugas-petugas tersebut antara lain meliputi *tulak hanau*, *mirul*, *pematu muli* dan *meranai*, *jenong kerbau*, *pematu mengian*, serta petugas keamanan, petugas *kulintang*, petugas *canang*, petugas *pegamolan*, pembawa payung, petugas *nyepana*, dan lainnya. Penunjukan petugas ini bertujuan untuk memastikan setiap unsur dalam pelaksanaan *begawi* berjalan sesuai dengan tatanan adat yang berlaku.

2.5.3 *Ngurau tiyuh*

Ngurau tiyuh merupakan salah satu tahapan penting dalam rangkaian pelaksanaan *begawi cakak pepadun*, yang dilakukan pada hari yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam kegiatan ini, seluruh petugas adat yang terdiri dari *pematu muli* dan *meranai*, *mirul*, petugas keamanan, pembawa payung, serta pembawa *canang*, melakukan kunjungan keliling ke setiap rumah warga di kampung. Kegiatan tersebut dipimpin oleh ketua *penglaku gawi* dengan tujuan untuk mengundang seluruh masyarakat yang berada dalam satu ikatan adat dengan pelaksana *begawi* agar turut hadir dan berpartisipasi dalam memeriahkan serta menyukseskan upacara adat sesuai dengan jadwal dan susunan acara yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaan *Ngurau tiyuh*, masing-masing petugas mengenakan pakaian adat sesuai dengan peran dan kedudukannya. *Pematu muli* mengenakan kebaya dan sarung, sementara *pematu meranai*, petugas pembawa payung, pembawa *canang*, dan *penglaku gawi* mengenakan kemeja, sarung setengah lutut, serta peci. *Mirul* mengenakan pakaian sopan dan sarung. Dua orang *pematu muli* mengenakan pakaian pengantin wanita lengkap, sedangkan dua *mirul* lainnya mengenakan

kebaya putih dan sarung *tapis*. Sementara itu, petugas keamanan mengenakan pakaian dinas hansip secara lengkap. Pakaian yang dikenakan mencerminkan kehormatan dan kekhidmatan terhadap nilai-nilai adat yang dijunjung tinggi dalam masyarakat adat setempat. *Ngurau tiyuh* biasanya dilaksanakan dua hari sebelum *canggot pembuka gawi*.

2.5.4 *Cangget Pembuka Gawi*

Cangget pembuka gawi merupakan salah satu rangkaian awal dalam pelaksanaan *begawi cakak pepadun* yang menandai dimulainya prosesi adat secara resmi. Sebelum acara dimulai, para *pematu muli* dan *meranai* terlebih dahulu melaksanakan *peppung* di *sesat*, yaitu bersolek dan mempercantik diri menggunakan perlengkapan yang telah disiapkan oleh tuan rumah. Setelah selesai *peppung*, mereka didampingi oleh *mirul* dan petugas keamanan menjemput *perwatin muli* atau putri-putri penimbang dari setiap rumah warga yang berada dalam satu kesatuan adat dengan tuan rumah. Setibanya di *sesat*, *perwatin muli* disambut dengan tabuhan *kulintang* dan *pegamolan* sebagai bentuk penghormatan. Selanjutnya, *penglaku gawi* melakukan penyusunan *perwatin muli* berdasarkan nomor urut kepenyimbangannya dalam struktur adat keluarga. Setelah proses penyusunan selesai, *penglaku* akan memanggil nama suku dari masing-masing *pepadun* yang tergabung dalam Marga Buwai Pemuka Bangsa Raja, Kecamatan Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan. *Perwatin muli* dari tiap suku berdiri dan duduk sesuai urutan, dan bagi yang berhalangan hadir akan diberi *pesanan* sebagai penanda ketidakhadiran.

Setelah penyusunan selesai, ketua *penglaku* akan memerintahkan *tulak hanau* yang dibantu oleh *mirul* serta *pematu muli* dan *meranai* untuk menyajikan hidangan berupa kue dan minuman di hadapan *perwatin muli*. Kemudian, *perwatin meranai*—yaitu para putra penimbang—akan duduk di hadapan *perwatin muli* sesuai dengan urutan suku *pepadun*-nya masing-masing. Selanjutnya, Ketua *penglaku* akan meminta *pematu muli* dan *meranai* yang bertugas untuk membacakan *nyilahyang*, yaitu sastra lisan adat Lampung

berupa *pisaan* atau ucapan sopan sebagai undangan makan dari tuan rumah kepada para tamu adat. Setelah pembacaan *nyilahyang*, *perwatin muli* dan *meranai* menikmati hidangan sambil diiringi alunan musik tradisional *kulintang* dan *pegamolan*. Ketika acara makan selesai, ketua *penglaku* kembali meminta *pematu muli* dan *meranai* membacakan *bondoran*, yaitu sastra lisan Lampung berupa ucapan pamit undur diri dari tuan rumah kepada para tamu adat. Dengan selesainya pembacaan *bondoran*, maka berakhirlah rangkaian *cangget pembuka gawi*. Sebagai penutup, ketua *penglaku* meminta *pematu muli*, *meranai*, *mirul*, dan petugas keamanan untuk mengantarkan kembali *perwatin muli* ke rumah masing-masing.

Dalam prosesi ini, para *pematu muli* mengenakan kebaya dan sarung, sedangkan *pematu meranai*, petugas pembawa payung, penabuh *kulintang*, serta *penglaku* mengenakan kemeja, sarung setengah lutut, dan peci. *Mirul* serta penabuh *pegamolan* mengenakan pakaian sopan dan sarung, sedangkan petugas keamanan memakai seragam hansip lengkap. Tata busana ini mencerminkan nilai-nilai estetika, kesopanan, serta penghormatan terhadap adat yang dijunjung tinggi dalam masyarakat adat Lampung, khususnya Marga Buwai Pemuka Bangsa Raja.

2.5.5 *Messol Kerbau*

Messol kerbau adalah prosesi pemotongan kerbau yang disaksikan oleh pelaksana gawi dan seluruh penyimbang. Biasaya sebelum di potong kerbau akan diperiksa oleh penyimbang apakah sudah sesuai standar penyimbang untuk *begawi*. Setelah dipotong kerbau akan dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Kepala kerbau akan disimpan untuk pelaksanaan *pesuwa cakak pepadun*.
2. Bagian ekor kerbau akan diberikan kepada *pematu muli meranai* untuk dimasak dan dihidangkan di acara *canggot penutup gawi*.
3. Daging kerbau diberikan kepada *tulak hanau* untuk dimasak dan dihidangkan pada saat *canggot agung* dan nganik penyebut.
4. Kulit, tulang, dan bagian dalam kerbau diberikan kepada jenong kerbau

untuk dimasak dan dihidangkan saat nganik gulai balak.

2.5.6 *Cangget Agung*

Cangget Agung merupakan puncak dari seluruh rangkaian upacara *begawi cagak pepadun* yang dilaksanakan dengan tata aturan adat yang sangat ketat. Seluruh elemen yang terlibat, mulai dari *perwatin muli dan meranai*, *mirul*, *pematu*, *tulak hanau*, *penglaku*, hingga para *penyimbang*, wajib mengikuti ketentuan adat yang berlaku. Pelanggaran terhadap aturan dalam *cangget agung* akan dikenakan *cepala* atau sanksi adat. Pada pagi hari pukul 08.00 WIB, petugas penabuh *petuk* akan berkeliling kampung menabuh alat tersebut sebagai pemberitahuan kepada seluruh *penyimbang* agar mempersiapkan *perwatin muli dan meranai*, karena prosesi penjemputan akan dimulai pada pukul 13.00 WIB. Dalam pelaksanaannya, pakaian yang dikenakan dibedakan berdasarkan kedudukan adat. Putra *penyimbang marga* mengenakan baju dan celana panjang putih, peci putih, serta sarung atau *selimpot* putih; sementara putri *penyimbang marga* memakai gamis dan kerudung putih lengkap dengan aksesoris berwarna emas. Putra *penyimbang tiyuh* mengenakan baju dan celana putih, peci putih, serta *selimpot* merah; dan putri *penyimbang tiyuh* mengenakan gamis putih dan sarung merah.

Prosesi penjemputan dimulai pada pukul 12.00 WIB di *sesat*, dipandu oleh ketua *penglaku* yang mengatur keberangkatan seluruh petugas. Peralatan utama yang dipersiapkan mencakup empat payung putih beserta petugasnya, empat *canang* dengan penabuhnya, serta pembawa kain *larang* (kain putih panjang sebagai pagar adat). Pakaian petugas juga telah ditentukan: petugas pembawa kain *larang* mengenakan kemeja putih dan celana hitam, *mirul* memakai gamis putih dan sarung, *pematu muli* berkebaya putih dan bersarung tapis, *pematu meranai* mengenakan kemeja panjang dan celana panjang putih, petugas keamanan memakai seragam lengkap, dan dua *muli* berpakaian pengantin wanita, serta dua *mirul* berkebaya putih dan bersarung tapis membawa *pesanan* atau sekapur sirih. Rombongan ini akan menjemput *perwatin muli* dari rumah-rumah *penyimbang* yang bersatu adat dengan tuan

rumah, diiringi tabuhan *kulintang*, *canang*, dan *pegamolan*. Jika ada penimbang yang tidak dapat menghadirkan *perwatin muli*-nya, maka dapat digantikan dengan *pesanan*.

Setelah semua *perwatin muli* tiba di *sesat*, mereka disambut dan disusun oleh *penglaku* berdasarkan urutan kepenyimbangan, sebagaimana pada *cangget pembuka gawi*. Penyusunan ini akan diperiksa oleh perwakilan penimbang untuk memastikan tidak terjadi kekeliruan. Setelah posisi duduk dipastikan, *pematu mengiyan* menyiapkan *pelangan* (tempat duduk khusus putri tuan rumah), dan *mirul* mempersiapkan putri tersebut agar berpakaian sesuai dengan *perwatin muli* penimbang. Prosesi *nurunko putri* dilaksanakan dengan menandu putri menuju *pelangan* diiringi tabuhan adat. Setelah duduk, *tulak hanau*, dibantu *mirul* dan *pematu muli meranai*, menghidangkan makanan dan minuman kepada seluruh *perwatin muli*, yang disebut *nyettaqh*. Selanjutnya, *perwatin meranai* dipersilakan untuk *busabuk* atau bersiap duduk di hadapan *perwatin muli* sesuai dengan urutan adat.

Setelah semua posisi terisi, *pematu mengiyan* memasang benang *kasur* dan gelang adat dari bambu yang disebut *bubu*, *jaring*, *salang*, dan *lanjak* sebagai batas adat yang tidak boleh dilanggar. Penabuhan *canang* menandai pengesahan hukum adat selama *cangget agung*. Prosesi dilanjutkan dengan pembacaan beberapa sastra lisan adat Lampung oleh *pematu muli dan meranai*, yaitu: *pengoton* (puisi untuk mempersilakan duduk dan makan dari *pematu*), *pacco-pacco* (permohonan maaf dari *pematu*), dan *nyilahyang* (ajakan makan dan minum dari putra dan putri tuan rumah). Setelah itu, seluruh hadirin menikmati hidangan yang disiapkan, diiringi tabuhan *kulintang*. Setelah selesai makan, *bondoran*—puisi pamit undur diri—dibacakan oleh petugas yang sama. Kemudian, peralatan makan dibereskan oleh *tulak hanau*, *mirul*, dan *pematu muli meranai*, dan batas adat dibuka oleh *pematu mengiyan*.

Acara dilanjutkan dengan *tari bersama* yang dilaksanakan oleh *perwatin muli dan meranai* berdasarkan urutan adat. Setelah itu, para penimbang yang

hadir diberikan kesempatan untuk menari *tigol* sebagai bagian dari penghormatan. Seluruh rangkaian *cangget agung* diakhiri dengan pengucapan kata “harus” sebanyak tiga kali oleh seluruh yang hadir sebagai tanda ditutupnya upacara. Terakhir, *mirul*, *pematu muli meranai*, dan petugas keamanan mengantar *perwatin muli* kembali ke rumah masing-masing.

2.5.7 Serak Sepi

Serak sepi merupakan salah satu prosesi adat dalam masyarakat Lampung yang mengandung makna simbolik pemberian gelar adat kepada putri-putri tuan rumah dan putri dari saudara tuan rumah. Istilah *serak* berarti “menindik”, sehingga *serak sepi* secara adat dapat dimaknai sebagai pemberian gelar melalui simbolisasi penindikan menggunakan *punduk* atau *keris* oleh seorang *Kelama* (saudara laki-laki dari pihak ibu). Dalam prosesi ini, para putri yang akan diserak sepi mengenakan busana adat berupa gamis dan kerudung berwarna putih, serta dilengkapi dengan aksesoris berwarna keemasan yang melambangkan kesucian dan kehormatan.

Rangkaian prosesi *serak sepi* diawali dengan tradisi *mengan gulai balak*, yaitu makan bersama gulai daging kerbau oleh para *penyimbang* yang akan melaksanakan *serak sepi* dan *pesuwa cakak pepadun*, yang dilakukan pada pagi hari. Setelah itu, *penglaku* akan memerintahkan persiapan alat dan personel yang dibutuhkan, seperti empat buah payung putih, empat buah *canang*, kain *larang*, dua buah *linggis*, empat buah *topeng*, dua buah kaca, dua buah pedang, empat buah *hattu* (kain putih yang dililitkan pada bambu), serta petugas *nyepana*, para putri yang akan diserak sepi, dan para *penyimbang* yang akan terlibat dalam pelaksanaan prosesi tersebut. Setelah semua siap, *penglaku* akan meminta petugas untuk *nyepana* (mengusung secara adat) putri tuan rumah menuju *pancahaji*, yaitu lokasi utama pelaksanaan *serak sepi*, diiringi oleh para *penyimbang* dan anggota keluarga.

Dalam perjalanan menuju *pancahaji*, rombongan akan diiringi oleh tabuhan *canang* dan pertunjukan *tarian pedang kaca*, yang melambangkan usaha

menangkal marabahaya dan memohon keselamatan. Setibanya di *pancahaji*, para putri memasuki tempat tersebut secara bergiliran untuk menjalani ritual *serak sepi* di bawah arahan langsung dari *penglaku*. Proses simbolik penindikan dilakukan secara tertib dan sakral sesuai urutan adat yang telah ditentukan. Setelah seluruh putri selesai melaksanakan prosesi *serak sepi*, *penglaku* kembali memimpin rombongan menuju rumah pelaksana *gawi*, menandai selesainya rangkaian upacara adat tersebut.

2.5.8 *Pesuwa Cakak Pepadun*

Pesuwa cakak pepadun merupakan prosesi adat dalam masyarakat Lampung Pepadun yang menandai pengambilan gelar *Sutan* bagi seseorang yang akan diangkat sebagai *penyimbang marga*. Upacara ini dilaksanakan secara khidmat di tempat yang disebut *pancahaji*, yaitu area sakral tempat berlangsungnya prosesi, dengan menggunakan *pepadun* (bangku adat) sebagai simbol legitimasi kedudukan adat. Prosesi ini dilaksanakan di hadapan seluruh *penyimbang marga* sebagai bentuk pengakuan dan saksi atas pengangkatan gelar tersebut. Sebelum pelaksanaan, dilakukan serangkaian persiapan yang meliputi peralatan dan petugas, antara lain empat buah payung putih, empat buah *canang*, kain *larang*, dua buah *linggis*, empat buah *topeng*, dua buah kaca, dua buah pedang, empat buah *hattu* (kain putih yang dililit pada bambu), petugas *nyepana*, pembawa kepala kerbau, pembawa *kasah* (tikar berhias uang logam), dan pembawa *pepadun*.

Calon *penyimbang*, yaitu tuan rumah pelaksana *gawi*, mengenakan busana adat berupa kemeja panjang putih, celana panjang putih, kain *selimpot*, ikal atau kopiah, sabuk putih, dan menyelipkan *punduk* di pinggang. Ia juga mengenakan sepatu emas sebagai simbol status. Istrinya memakai gamis dan kerudung putih serta dilengkapi aksesoris dan sepatu emas serupa. Setelah seluruh persiapan selesai, *penglaku* memerintahkan petugas untuk *nyepana* (mengusung secara adat) tuan rumah menuju *pancahaji*, diiringi oleh *penyimbang* dan keluarga serta tabuhan *canang* dan tarian pedang kaca sebagai simbol penolak bala. Setibanya di *pancahaji*, rombongan beristirahat

di tempat yang telah disiapkan. *Penglaku* kemudian mempersilakan seluruh *penyimbang marga* untuk masuk dan berdiri sejajar secara rapi, disusun dengan *nyepana* suami istri pelaksana *gawi* ke dalam *pancahaji* dan duduk di tempat yang telah ditentukan. Di hadapan mereka diletakkan kepala kerbau, kain *kasah*, dan *pepadun* sebagai perlengkapan utama upacara.

Tahapan berikutnya adalah penabuhan *canang* oleh *penglaku* sebagai tanda dimulainya prosesi, yang mencakup dua makna utama: (1) pengukuhan perkawinan adat pelaksana *gawi*, dan (2) pemberian gelar kepada pelaksana *gawi*. Sebagai bentuk penghormatan, istri pelaksana *gawi* mempersembahkan *selimut* dan *tapis* kepada seluruh *penyimbang* yang hadir. Setelah itu, seekor ayam jantan putih yang disebut *lulus lange* dilepaskan sebagai simbol rasa syukur atas keberkahan yang diperoleh dalam melaksanakan *begawi cakak pepadun*. Saat ayam dilepaskan, *penglaku* membacakan *pacco-pacco*, yaitu sastra lisan Lampung berbentuk puisi sebagai bagian dari hiburan adat.

Puncak dari prosesi ini adalah saat *penglaku* mempersilakan pelaksana *gawi* naik ke atas *pepadun* sebagai simbol pengangkatan. Setelah itu, *penglaku* meminta seluruh *penyimbang* yang hadir untuk melaksanakan *tari tigol* sebagai bagian dari pengesahan. Setelah tarian selesai, *penglaku* menabuh *canang* sebagai penanda bahwa pelaksana *gawi* telah sah dan memenuhi syarat sebagai *penyimbang marga*. Sebagai bentuk persetujuan adat, seluruh *penyimbang* yang hadir mengucapkan kata “harus” sebanyak tiga kali. Selanjutnya, *penglaku* kembali menabuh *canang* untuk menyampaikan nama suku *pepadun* dari pelaksana *gawi*, yang kemudian disahkan kembali oleh seluruh *penyimbang* melalui pengucapan “harus” tiga kali.

Setelah prosesi *pesuwa* selesai, pelaksana *gawi* bersalaman dengan seluruh *penyimbang* sebagai tanda terima kasih dan penghormatan. *Penglaku* kemudian mengundang seluruh *penyimbang* untuk makan bersama di rumah pelaksana *gawi* sebagai bentuk rasa syukur. Sebagai penutup, *penglaku* mempersilakan *pematu mengiyan* untuk memanjat pohon pinang dan mengambil barang-barang yang telah disediakan oleh pelaksana *gawi* sebagai

bentuk penghargaan dan ucapan terima kasih atas bantuan mereka bersama *mirul*. Setelah seluruh rangkaian acara selesai, *penglaku* memandu rombongan kembali ke rumah pelaksana *gawi* dengan tata cara yang sama seperti saat menuju *pancahaji*, menandai berakhirnya prosesi *pesuwa cakak pepadun* secara resmi dan adat.

2.5.9 Cangget Penutup Gawi

Cangget Penutup Gawi merupakan prosesi terakhir dalam rangkaian upacara *begawi cakak pepadun* dalam adat masyarakat Lampung Pepadun. Prosesi ini dilaksanakan pada pukul 15.00 WIB setelah upacara *pesuwa* selesai. Tahapan ini diawali dengan *penglaku* yang memandu *pematu muli meranai*, *mirul*, serta petugas keamanan untuk menjemput *perwatin muli*, dengan tata cara yang sama seperti saat *cangget pembuka gawi*. Setelah seluruh *perwatin muli* hadir dan susunannya telah ditata, *penglaku* memerintahkan *tulakhanau* dengan bantuan *pematu muli meranai* dan *mirul* untuk melaksanakan prosesi *nyettagh*. Kemudian *penglaku* meminta *perwatin meranai* untuk *busabuk*, yaitu bersiap-siap secara adat untuk duduk di hadapan *perwatin muli*. Setelah semua persiapan selesai, *perwatin meranai* dipersilakan duduk di *sesat* atau balai adat menghadap *perwatin muli*.

Selanjutnya, *penglaku* mempersilakan *pematu muli meranai* yang bertugas untuk membacakan *nyilahyang* prosesi ini dilanjutkan dengan *négurawi prayayi*, yakni pembacaan puisi Lampung yang berisi humor dan sindiran halus sebagai bentuk hiburan antara *perwatin muli* dan *perwatin meranai*. Setelahnya, seluruh *perwatin* dipersilakan menyantap hidangan yang telah disediakan di hadapan mereka, dengan iringan tabuhan *kulintang* sebagai pengiring suasana makan. Usai jamuan, *penglaku* meminta *pematu muli meranai* untuk membacakan *bondoran*.

Tahapan berikutnya adalah *bekokkos*, oleh *tulakhanau*, *mirul*, serta *pematu muli meranai*. Setelah prosesi ini, *pematu muli dan meranai* duduk kembali di tempat yang telah ditentukan untuk bersiap melaksanakan *tari pematu* yang

dipandu oleh *penglaku*. Usai tarian, *penglaku* menabuh *canang* untuk menerangkan gelar adat para putri yang telah melaksanakan *serak sepi* kepada seluruh yang hadir dalam canggot penutup gawi. Sebagai bentuk pengesahan adat, seluruh tamu dan *penyimbang* yang hadir mengucapkan kata “harus” sebanyak tiga kali, menandakan selesainya *Cangget Penutup Gawi* secara resmi.

Sebagai penutup dari seluruh rangkaian prosesi *begawi cakak pepadun*, diadakan acara *meranai muli* yang disebut *ngelimun*. Dalam acara ini, *perwatin meranai* (pemuda) akan duduk di hadapan *perwatin muli* (*muli*) yang mereka sukai, lalu mengobrol secara sopan sambil menyuguhkan *limun* sebagai simbol pendekatan dan rasa saling menghormati. Setelah prosesi *ngelimun* selesai, *penglaku* memerintahkan *mirul*, *pematu muli meranai*, serta petugas keamanan untuk mengantar seluruh *perwatin muli* kembali ke rumah masing-masing. Dengan demikian, *Cangget Penutup Gawi* menjadi momen peneguhan sekaligus perayaan atas keberhasilan pelaksanaan *begawi cakak pepadun* secara adat dan sosial dalam masyarakat Lampung.

2.6 *Penglaku gawi*

Dalam *Begawi cakak pepadun* terdapat rangkaian yang telah dijelaskan sebelumnya yang harus dilaksanakan secara sistematis dan sesuai tata urutan aturan adat yang berlaku. Salah satu aktor utama yang memastikan tata urutan ini terlaksana dengan baik adalah *penglaku gawi*. *Penglaku gawi* bukan sekedar petugas teknis, melainkan merupakan cerminan dari ketertiban adat pada masyarakat buwai pemula bangsa raja di kecamatan negeri besar. *Penglaku gawi* adalah Anggota masyarakat yang dipilih oleh *penyimbang marga* melalui musyawarah adat berdasarkan pada garis kepenyimbangannya. Iya juga harus mampu menggunakan ragam bahasa *perwatin* serta menguasai urutan, nilai dan makna setiap tahapan dalam rangkaian acara adat. Struktur organisasi *penglaku gawi* berada dibawah naungan lembaga adat MPAL (Majelis Penyimbang Adat Lampung) kecamatan negeri besar, legitimasi ini diperlukan untuk memperkuat peran

penglaku gawi. Peran *penglaku gawi* tidak hanya tidak hanya terbatas pada rangkaian acara *Begawi cakak pepadun* namun juga bertanggung jawab terhadap rangkaian acara adat lainnya dalam masyarakat *buwai pemula bangsa raja*. Dalam kehidupan bermasyarakat, *penglaku gawi* juga harus mencerminkan nilai-nilai piil pesenggiri. Selain itu, *penglaku gawi* harus menguasai kemampuan sebagai MC (*master of ceremony* atau pranatacara). Olah suara yang disebut gaya tutur (Dwijonagoro, 2025). Hal tersebut sangat penting bagi seorang pranatacara. Pranatacara yang sukses dalam tugasnya memiliki gaya tutur dan bahasa yang baik. Sebaliknya pranatacara tidak berkualitas jika tuturannya buruk (Dwijonagoro, 2025).

2.7 Pengembangan Materi Ajar

Kata “pengembangan” berarti proses, cara, perbuatan mengembangkan. Adapun kata “mengembangkan” berarti membuka lebar-lebar; membentangkan; menjadikan besar (luas, merata, dsb.); dan menjadikan maju (baik, sempurna, dsb.) (Alwi, dkk.2002). Materi pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu siswa mencapai kompetensi dasar dan standar kompetensi. Komalasari (2010). Dalam definisi yang lain materi ajar adalah bahan yang diperlukan untuk pembentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan (Hamdani, 2011). (Sumarti, 2017) menyebutkan bahwa pengembangan materi ajar adalah penyiapan segala sumber yang dapat dibuat, dipilih, disusun yang tujuan akhirnya adalah mendapatkan materi yang efektif.

Ada beberapa kriteria dalam memilih materi ajar yang baik menurut Arif dan Napituluu, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) isi materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran; (2) bentuk dan tingkat kesulitan materi ajar sesuai dengan kebutuhan siswa; (3) materi ajar benar-benar baik dalam penyajian faktualnya; (4) materi ajar menggambarkan latar belakang dan suasana yang sesuai dengan siswa; (5) materi ajar mudah penggunaannya; (6)

materi ajar cocok dengan gaya belajar. siswa; (7) lingkungan dimana materi ajar digunakan harus tepat sesuai dengan jenis media yang digunakan (Prastowo, 2015).

Iskandar Wassid dan Sunendar (2008) menyatakan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan materi pelajaran:

- a. Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan kurikulum sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional; Panduan Praktik Pengembangan Materi Ajar.
- b. Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan tingkat pendidikan dan perkembangan peserta didik pada umumnya.
- c. Materi pelajaran hendaknya terorganisasi secara sistemik dan berkesinambungan.
- d. Materi pelajaran hendaknya mencakup hal-hal yang bersifat faktual dan konseptual.

Lebih lanjut Komalasari (2010) mengemukakan bahwa materi pelajaran perlu dikembangkan dengan tepat agar seoptimal mungkin membantu siswa dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Terdapat lima jenis materi pembelajaran, yaitu:

- a. Materi Fakta: Ini mencakup segala sesuatu yang bersifat nyata dan benar, seperti nama objek, peristiwa sejarah, simbol, nama tempat, nama orang, dan bagian atau komponen suatu benda.
- b. Materi Konsep: Berupa pengertian-pengertian baru yang muncul dari hasil pemikiran, termasuk definisi, ciri khas, esensi, dan isi utama.
- c. Materi Prinsip: Ini mencakup hal-hal pokok dan utama, seperti dalil, rumus, postulat, paradigma, teorema, serta hubungan antarkonsep yang menunjukkan implikasi sebab-akibat.
- d. Materi Prosedur: Berisi langkah-langkah sistematis atau berurutan dalam melakukan suatu aktivitas atau proses.
- e. Sikap atau Nilai: Hasil belajar yang berkaitan dengan aspek afektif, seperti nilai kejujuran, kasih sayang, tolong-menolong, semangat, dan minat belajar.

Materi dalam kurikulum sebaiknya dikembangkan oleh guru untuk tujuan pembelajaran. Dalam mengembangkan materi, kreativitas guru sangat penting dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip berikut: Prinsip-Prinsip Pengembangan Materi Pembelajaran

- a. Prinsip Relevansi: Materi pembelajaran harus relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Jika kemampuan yang diharapkan dari siswa adalah menghafal fakta, maka materi yang diajarkan harus berupa fakta, bukan konsep atau prinsip.
- b. Prinsip Konsistensi: Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa ada empat jenis, maka materi yang diajarkan juga harus mencakup empat jenis tersebut.
- c. Prinsip Kecukupan: Materi yang diajarkan harus memadai untuk membantu siswa menguasai kompetensi dasar. Materi tidak boleh terlalu sedikit atau terlalu banyak (Komalasari, 2010).

Komalasari (2010) juga menyarankan beberapa pola pendekatan alternatif untuk urutan materi pembelajaran:

- a. Pendekatan Prosedural: Materi diurutkan secara prosedural untuk menggambarkan langkah-langkah pelaksanaan tugas. Misalnya, langkah langkah sebelum bermain drama atau cara membaca puisi.
- b. Pendekatan Hierarkis: Materi diurutkan secara hierarkis dari bawah ke atas atau dari atas ke bawah, dimana materi sebelumnya menjadi prasyarat untuk materi berikutnya. Misalnya, sebelum menulis cerita pendek, siswa harus memahami unsur-unsur yang membangun cerita pendek.

Materi pembelajaran dapat disampaikan melalui dua pola pendekatan, yaitu: (1) Penyampaian simultan, dimana materi disajikan secara keseluruhan sekaligus dan kemudian diperdalam satu per satu; (2) Penyampaian suksesif, dimana materi disajikan satu per satu secara mendalam.

Pengembangan materi pembelajaran berbasis kontekstual menurut Komalasari (2010), materi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pendekatan pembelajaran kontekstual memiliki karakteristik tertentu. Dalam memilih fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang akan diajarkan, guru harus memperhatikan beberapa hal berikut:

1. Keterkaitan dengan Konteks Lingkungan:
 - a. Lingkungan Fisik: Berhubungan dengan aspek alamiah seperti sumber daya alam, flora, fauna, sungai, limbah, iklim, dan pelestarian lingkungan sekitar siswa.
 - b. Lingkungan Sosial: Berkaitan dengan interaksi siswa dengan masyarakat.
 - c. Lingkungan Budaya: Meliputi budaya materi seperti bangunan dan peralatan, serta budaya nonmateri seperti sistem kepercayaan dan norma.
 - d. Lingkungan Politis: Berkaitan dengan pemerintahan dan lembaga pemerintahan di sekitar siswa.
 - e. Lingkungan Psikologis: Berkaitan dengan suasana psikologis di lingkungan tempat tinggal siswa.
 - f. Lingkungan Ekonomis: Berhubungan dengan mata pencaharian, pendapatan, status ekonomi, dan kebutuhan sehari-hari masyarakat sekitar.
2. Keterkaitan dengan Materi Pelajaran Lain: Menggunakan pendekatan terpadu atau interdisipliner yang memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman langsung dan memperkuat pemahaman mereka.
3. Aplikasi dalam Kehidupan Siswa: Materi harus relevan dan bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa, membantu mereka memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan.
4. Pengalaman Langsung melalui Kegiatan Inquiry: Materi harus memungkinkan siswa menemukan dan mengembangkannya melalui pengalaman langsung.
5. Kemampuan Kooperatif dan Kemandirian: Materi harus mendukung siswa untuk bekerja sama dan mandiri, dengan guru mengorganisasikan materi untuk memfasilitasi pembelajaran bersama dan pengembangan

mandiri.

6. Kemampuan Refleksi: Materi harus membantu siswa dalam melakukan refleksi terhadap penguasaan mereka dan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, pengembangan materi dalam pembelajaran kontekstual memperhatikan kedekatan lingkungan siswa dan kebermaknaan materi bagi kehidupan mereka. Penelitian ini akan mengembangkan materi ajar teks dalam konteks penggunaan kata ganti orang.

2.8 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik, yang selanjutnya peneliti sebut sebagai LKPD, merupakan bahan ajar yang berbentuk lembaran-lembaran berisi tugas untuk peserta Didik (Ariani, 2020). LKPD umumnya berperan sebagai panduan yang memuat langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Setiap tugas yang diinstruksikan dalam lembar kegiatan harus memiliki tujuan yang jelas sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP) yang akan dicapai. Meskipun LKPD dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, tetapi tugas-tugas yang tercantum di dalamnya tidak akan dapat diselesaikan dengan baik oleh peserta Didik jika tidak didukung oleh buku atau referensi lain yang terkait dengan materi tugas tersebut. Tugas-tugas yang diberikan kepada peserta Didik dapat berupa tugas yang bersifat teoritis maupun praktis (Mawardi, 2013).

LKPD dapat hadir dalam berbagai bentuk, termasuk sebagai panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif atau sebagai panduan untuk mengembangkan semua aspek pembelajaran melalui eksperimen atau demonstrasi. LKPD merupakan materi ajar yang telah dirancang sedemikian rupa sehingga peserta Didik dapat belajar secara mandiri dengan bantuan lembaran tersebut (Fitriani, dkk., 2017). Dengan demikian, LKPD menjadi sarana yang memungkinkan peserta Didik untuk melakukan berbagai

aktivitas terkait dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari, seperti melakukan eksperimen, mengidentifikasi komponen-komponen tertentu, membuat tabel, melakukan observasi, menggunakan alat pengamatan seperti mikroskop, melakukan pengukuran, mencatat hasil, dan menyimpulkan temuan mereka. Melalui aktivitas-aktivitas ini, peserta Didik dapat lebih memahami dan menginternalisasi materi pelajaran dengan cara yang praktis dan terarah.

2.8.1 Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD memiliki fungsi utama sebagai sumber belajar bagi peserta Didik untuk melatih daya ingat terhadap pelajaran yang dilaksanakan di kelas. Selain fungsi utamanya, LKPD juga mempunyai beberapa fungsi lain. Hal ini selaras dengan pendapat Prastowo (dalam Maryana, 2022) yang memaparkan bahwa LKPD memiliki empat fungsi sebagai berikut:

- a. LKPD berperan sebagai bahan ajar yang dapat meminimalisasi peran Pendidik, tetapi memaksimalkan peran aktif peserta Didik;
- b. LKPD berperan sebagai bahan ajar yang memudahkan peserta Didik dalam memahami materi pelajaran;
- c. LKPD berperan sebagai bahan ajar yang ringkas dan padat sehingga mampu memaksimalkan efisiensi dan efektivitas peserta Didik dalam belajar; dan
- d. LKPD mampu memudahkan pelaksanaan pembelajaran bagi peserta Didik.

Selain fungsinya sebagai media pembelajaran, LKPD memiliki fungsi lain sebagai berikut (Prastowo dalam Maryana, 2022):

- a. menjadi alternatif bagi Pendidik untuk memberikan materi pembelajaran atau mengenalkan sebuah konsep pada peserta Didik untuk kegiatan pembelajaran;
- b. menjadi sarana dalam mempercepat proses pembelajaran sehingga pemberian materi pembelajaran lebih efisien;
- c. mengoptimalkan sarana pembelajaran yang terbatas

- d. menjadi sarana dalam mengevaluasi ketercapaian peserta Didik dalam menguasai materi yang diajarkan;
- e. membantu peserta Didik dalam meningkatkan keaktifannya pada proses pembelajaran;
- f. meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi peserta Didik dalam belajar dan rasa ingin tahu;
- g. meningkatkan minat peserta Didik untuk belajar apabila LKPD disusun secara terstruktur dan rapi, sehingga peserta Didik mudah memahami materi yang termuat di dalamnya;
- h. melatih peserta Didik dalam mengefisiensikan waktu;
- i. memudahkan peserta Didik dalam menyelesaikan tugas mandiri, kelompok, maupun klasikal; dan
- j. meningkatkan kemampuan pemecahan masalah bagi peserta Didik.

2.8.2 Langkah-langkah Penulisan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Mawardi (dalam Ariani, 2021) mengemukakan bahwa LKPD harus memenuhi kriteria yang mengindikasikan ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam RPP modul pembelajaran. Oleh sebab itu, Pendidik harus cermat dan mempunyai pengetahuan serta keterampilan yang mumpuni dalam menyusun LKPD. Berikut langkah-langkah penulisan LKPD menurut Mawardi (Ariani, 2020).

Tabel 3. Langkah-Langkah Penulisan LKPD dan Struktur LKPD

Langkah-langkah Penulisan LKPD	Struktur LKPD
1. Melakukan analisis kurikulum, menentukan TP dan ATP berdasarkan CP dan materi pokok. 2. Menyusun peta kebutuhan LKPD 3. Menentukan judul LKPD 4. Menulis LKPD 5. Menentukan instrumen penilaian	1. Judul, mata pelajaran, semester, instansi 2. Petunjuk pengerjaan LKPD 3. Tujuan pembelajaran 4. Indikator 5. Informasi pendukung 6. Asesmen dan langkah-langkah kerja 7. Penilaian

Sementara itu, Prastowo (dalam Maryana, 2022) memaparkan lima sistematika dalam menulis LKPD, yakni sebagai berikut.

- e. Judul kegiatan, tema, subtema, kelas, semester, materi pembelajaran sesuai dengan TP, dan identitas kelas.
- f. Alat dan bahan (jika diperlukan).
- g. Petunjuk pengerjaan LKPD agar kegiatan pembelajaran lebih mudah.
- h. Tabel data bagi peserta Didik untuk menulis hasil pengamatan atau hasil kerja, menulis temuan analisis, menggambar, atau menghitung.
- i. Pertanyaan-pertanyaan yang menunjang peserta Didik dalam menganalisis dan mengonspetualisasi

Di samping itu, Langkah-langkah menyusun LKPD yang dikemukakan oleh Mawardi (dalam Maryana, 2021) yakni sebagai berikut.

- a. Menganalisis kurikulum untuk menentukan materi yang membutuhkan LKPD. Analisis ini meliputi materi pokok, pengalaman belajar, serta materi pembelajaran.
- b. Menyusun peta kebutuhan LKPD untuk menentukan jumlah LKPD dan melihat urutan LKPD. Peta kebutuhan LKPD disusun berdasarkan hasil analisis kurikulum. Analisis ini meliputi CP, TP, IKTP, ATP, dan LKPD.
- c. Menentukan judul LKPD sesuai dengan hasil analisis TP dan IKTP. Satu TP dapat dikembangkan menjadi satu judul LKPD.

d. Menulis LKPD secara utuh. Dalam menulis LKPD, ada beberapa tahap yang harus dilakukan oleh Pendidik.

1) Menentukan Tujuan Pembelajaran (TP)

Pendidik harus menentukan tujuan pembelajaran (TP) pada tahap pertama agar Pendidik dapat menentukan asesmen yang cocok pada pembelajaran yang akan dilaksanakan. TP didasarkan pada capaian pembelajaran (CP) sesuai elemen dan fase pembelajarannya.

2) Menentukan asesmen dan instrumen penilaian

Pendidik menentukan asesmen dan instrumen penilaian yang cocok untuk memenuhi ketercapaian tujuan pembelajaran.

3) Menyusun materi pembelajaran

Materi yang termuat di dalam LKPD disesuaikan dengan TP dan IKTP yang memuat materi pembelajaran. Materi tersebut dapat berupa informasi pendukung, pengantar, atau gambaran umum terhadap materi yang akan dipelajari.

4) Memperhatikan struktur LKPD

Pendidik harus menerapkan struktur LKPD sesuai dengan sistematika penulisan LKPD yang baik. Pendidik harus memperhatikan kesesuaian komponen LKPD sehingga LKPD dapat disusun dengan baik

2.8.3 Kelebihan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD memiliki beberapa kelebihan sebagai bahan ajar sebagai berikut (Ariani, 2020).

- a. LKPD dapat meningkatkan peran aktif peserta Didik dalam kegiatan pembelajaran;
- b. membantu peserta Didik dalam mengeksplorasi dan mengembangkan sebuah konsep;
- c. menjadi salah satu variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menitikberatkan pada peran aktif peserta Didik; dan
- d. meningkatkan motivasi belajar peserta Didik

2.9 *Canva*

Canva merupakan *software design* digital yang dapat digunakan dengan mudah menggunakan *smartphone* atau komputer. *Canva* didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Menurut (Lembang, Widayanti, Adharyanty Rahayu, Riska, & Sapoeira, 2021) *Canva* merupakan *tools* aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membantu dalam membuat, mengedit, dan merancang desain bagi pemula secara *online*. Penggunaan *Canva* sebagai aplikasi *online* khusus yang digunakan untuk membuat desain grafis untuk, berbagai keperluan seperti poster, infografik, *banner*, *flyer*, sertifikat, presentasi, video, dan lain-lain. Sejalan dengan pendapat tersebut (Fahminnansih, Rahmawati, & Wardhanie, 2021) menjelaskan bahwa aplikasi *Canva* menyediakan fitur-fitur yang menarik untuk membuat konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi dengan bebas sesuai dengan desain yang akan mereka buat.

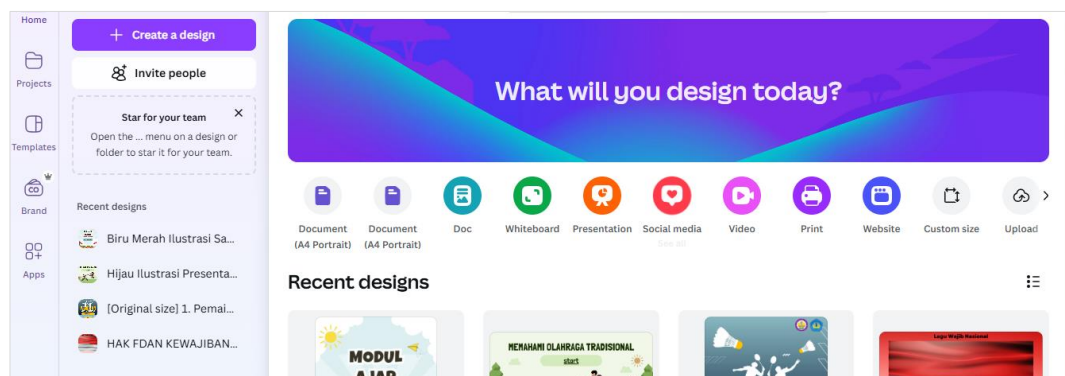
Menurut (Fahminnansih et al., 2021) *Canva* merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik drag and drop dan dapat mengakses fitur-fitur yang telah disediakan misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan. *Canva* adalah platform desain grafis dengan penggunaan yang sangat mudah dan cepat jika dibandingkan dengan *software* desain grafis lainnya. Terdapat dua pilihan bagi pengguna untuk menggunakan *Canva* versi gratis atau versi berbayar dengan fitur yang lebih banyak dan tidak terbatas. Dalam menggunakan aplikasi *Canva*, seorang pengguna tidak harus ahli secara bidangnya untuk menggunakan aplikasi ini sehingga *Canva* sangat cocok digunakan bagi Pendidik untuk mendesain bahan ajar dalam bidang Pendidikan khususnya.

Dalam dunia Pendidikan yang harus selaras dengan perkembangan zaman, Pendidik dituntut untuk cakap dalam penggunaan teknologi untuk pembaharuan proses pembelajaran di sekolah. Salah satunya penggunaan bahan ajar dengan desain terbaru yang dibuat langsung oleh Pendidik dengan desain yang menarik minat belajar peserta Didik. Oleh karena itu, dengan

adanya aplikasi *Canva* yang menyediakan fitur dan tools yang mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna awam sangat dianjurkan untuk digunakan oleh Pendidik di sekolah. (Siahaan, Sudirman, Ariska, Desti, & Sari, 2020) mengatakan bahwa Pendidik di sekolah dapat menggunakan *Canva* sebagai media alternatif penyampaian pengetahuan dan media pembelajaran online untuk mengatasi masalah kurangnya alokasi waktu belajar konvensional di kelas.

Aplikasi *Canva* sangat mendukung dalam pembuatan bahan ajar secara digital yang akan digunakan oleh Pendidik nantinya. Tidak hanya untuk membuat desain grafis saja tetapi Pendidik juga dapat membuat bahan ajar lainnya seperti powerpoint, video animasi, dan masih banyak template yang dapat digunakan oleh Pendidik sebagai referensi pembuatan bahan ajar. *Canva* juga dapat digunakan untuk membuat konten audio visual yang menjadi bagian penting sehingga presentasi menjadi lebih menarik. Menurut (Rahmatullah dkk., 2020) penggunaan *Canva* juga terbilang sangat mudah yaitu dengan; membuat akun *Canva*, membuat desain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, menambahkan gambar, mengunduh atau membagikan desain dapat dilakukan menggunakan software *Canva* dengan sangat mudah.

Keistimewaan aplikasi *Canva* yaitu banyak disukai oleh pengguna, termasuk pengguna yang masih pada tahap belajar atau baru mengenal menggunakan aplikasi tersebut. Menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis elektronik sangat diyakini mempermudah pengguna khususnya Pendidik untuk menciptakan berbagai elektronik media pembelajaran. Dengan demikian, *Canva* merupakan platform desain grafis yang dilengkapi dengan fitur dan tools yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar untuk membuat sebuah desain grafis seperti poster, presentasi, grafik, banner, editing foto, video animasi, dan masih banyak lagi yang dapat dibuat pada platform *Canva* ini.



Gambar 1. Tampilan Halaman Awal *Canva*

2.9.1 Kelebihan dan Kekurangan *Canva*

Aplikasi *Canva* menyediakan berbagai fitur dan tools yang dapat digunakan oleh pengguna secara gratis ataupun berbayar. Dengan kemudahan yang diberikan dalam membuat desain grafis yang menarik untuk membantu Pendidik dalam membuat media pembelajaran, software ini tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan di dalamnya. Kelebihan dan kekurangan *Canva* antara lain sebagai berikut.

2. Kelebihan *Canva*

Canva dengan fitur-fitur yang mendukung sebagai software pendukung dalam membuat bahan ajar tentu memiliki kelebihan dan kekurangan di dalamnya. Menurut (Tanjung & Faiza, 2019) kelebihan *Canva* antara lain sebagai berikut.

- a. Terdapat berbagai desain yang menarik.
- b. Meningkatkan kreativitas Pendidik dan peserta Didik dalam mendesain bahan pembelajaran dengan banyaknya fitur yang telah disediakan.
- c. Menghemat waktu dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran secara praktis.
- d. Perangkat yang digunakan tidak hanya menggunakan gawai saja tetapi juga dapat menggunakan komputer.

- e. Dalam penggunaanya dapat melakukan kolaborasi dengan Pendidik lainnya.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Menurut (Wulandari & Suparman, 2020) pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu dengan menggunakan *Canva* seorang bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi dan template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik untuk Pendidik ataupun peserta Didik dalam membuat desain yang menarik dapat digunakan sebagai bahan presentasi, mind mapping, berupa slide, dan poster. Sejalan dengan pendapat diatas, (Pelangi, 2020) menyatakan bahwa dalam penggunaan aplikasi *Canva* terdapat kelebihan antara lain sebagai berikut.

- a. Tersedia desain yang menarik dan beragam.
- b. Meningkatkan kreativitas baik untuk Pendidik ataupun peserta Didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia.
- c. Hemat waktu dan praktis digunakan untuk membuat desain media pembelajaran.
- d. Membuat desain dapat digunakan dengan menggunakan laptop atau gawai.

Menurut (Yuliana, Baijuri, Suparto, Seituni, & Syukria, 2023) kelebihan dengan penggunaan *Canva* antara lain sebagai berikut.

- a. Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik.
- b. Meningkatkan kreativitas Pendidik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag dan drop.
- c. Menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
- d. Peserta Didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran *Canva* yang telah diberikan oleh Pendidik.

- e. Memiliki resolusi gambar yang baik dan slide media *Canva* dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.
- f. Melakukan kolaborasi dengan Pendidik lain dalam mendesain media dan membuat tim desain *Canva* untuk saling berbagi media pembelajaran.
- g. Mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.

3. Kekurangan *Canva*

Canva memiliki kekurangan yang perlu penggunanya ketahui. Menurut (Pelangi, 2020) kekurangan *Canva* antara lain sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil.
- b. Beberapa fitur-fitur yang disediakan oleh *Canva* berbayar.
- c. Kadang kala desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan desain orang lain.

Menurut (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) terdapat kekurangan pada aplikasi *Canva* antara lain sebagai berikut.

- a. Aplikasi *Canva* menggunakan jaringan internet yang cukup dan stabil, jika tidak maka *Canva* tidak akan dapat mendukung dalam proses mendesain.
- b. Terdapat fitur template, stiker, font, ilustrasi, yang berbayar sehingga tidak dapat digunakan. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena masih banyak desain yang disediakan untuk dapat digunakan sesuai kreativitas pengguna.
- c. Terkadang terdapat desain yang dipilih memiliki kesamaan dengan desain orang lain. Sehingga, pengguna harus memiliki ide yang lebih untuk membuat desain menjadi lebih kreatif.

Sejalan dengan pendapat diatas, (Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021) menjelaskan kekurangan pada aplikasi *Canva* antara lain sebagai berikut.

- a. *Canva* hanya dapat diakses menggunakan internet.
- b. Dari banyaknya fitur dan template yang tersedia, fitur baru atau yang memiliki keunikan hanya dapat diakses oleh pengguna premium atau regular mode.
- c. Belum adanya fitur insert tabel pada *Canva*.
- d. Dalam pembuatan video banyak memakan waktu yang cukup lama dalam proses maupun pengunduhan

2.10 *Discovery Learning*

Menurut Hanida (2019), *discovery learning* merupakan model pembelajaran kognitif yang mendorong guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang kreatif sehingga peserta Didik dapat belajar secara aktif dan menemukan pengetahuan sendiri. Menurut Hosnan (2014), *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan belajar peserta Didik dengan cara mereka menemukan dan menyelidiki konsep pembelajaran sendiri, sehingga pengetahuan yang diperoleh cenderung lebih berkesan dan tahan lama dalam ingatan peserta Didik. Sementara itu, menurut Darmawan dan Dinn (2018), *discovery learning* adalah suatu metode pembelajaran yang memberikan peran aktif kepada peserta Didik sehingga mereka dapat mengatasi masalah sesuai dengan materi yang dipelajari dan kerangka pembelajaran yang ditetapkan oleh guru.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan peran aktif kepada peserta Didik dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam belajar secara aktif dengan menemukan serta menyelidiki konsep pembelajaran sendiri. Dengan demikian, hasil

pembelajaran yang diperoleh oleh peserta Didik cenderung akan lebih tahan lama dalam ingatan.

2.10.1 Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Prasetyo (2021) karakteristik model pembelajaran *discovery learning* antara lain sebagai berikut.

- a. Mengacu pada proses mendalami dan menyelesaikan masalah sebagai metode utama dalam pembentukan, penggabungan, dan penyampaian pengetahuan.
- b. Menitikberatkan pada peran peserta Didik dalam proses pembelajaran, dengan pendekatan yang menempatkan peserta Didik sebagai subjek utama.
- c. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan integrasi antara pengetahuan baru yang diperoleh dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

2.10.2 Keunggulan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *discovery learning* memiliki banyak keunggulan. Darmawan dan Dinn (2018) mengemukakan delapan kelebihan model *discovery learning* antara lain sebagai berikut.

- a. membantu peserta Didik dalam memperbaiki dan meningkatkan keterampilan serta proses kognitif mereka untuk mencapai kunci keberhasilan belajar;
- b. menumbuhkan kegembiraan pada peserta Didik karena berhasil menemukan hal-hal baru;
- c. memungkinkan perkembangan cepat peserta Didik sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing;
- d. memungkinkan peserta Didik untuk memperkuat konsep diri mereka dan membangun kepercayaan diri dalam berkolaborasi dengan teman-teman;
- e. membantu peserta Didik dalam memahami konsep dasar dan ide-ide secara lebih baik pada setiap pembelajaran;

- f. mendukung perkembangan ingatan dan kemampuan transfer pengetahuan ke situasi pembelajaran yang baru dengan memanfaatkan hasil temuan sebelumnya;
- g. mendorong peserta Didik untuk selalu berpikir dan bekerja keras secara mandiri; dan
- h. mengembangkan bakat dan keterampilan individu sesuai dengan potensi masing-masing peserta Didik

2.10.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran *discovery learning* berkaitan dengan sintak pembelajaran dalam penyusunan RPP/modul ajar. Direktorat Jendral Guru dan Tenaga KePendidikan (2018) menetapkan sintak model pembelajaran *discovery learning* sebagai berikut.

- d. Pemberian rangsangan (*Stimulation*);
- e. Pernyataan/Identifikasi masalah (*Problem Statement*);
- f. Pengumpulan data (*Data Collection*);
- g. Pengolahan data (*Data Processing*);
- h. Pembuktian (*Verification*); dan
- i. Menarik simpulan/generalisasi (*Generalization*).

Tabel 4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Langkah-langkah	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
1. Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>)	Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.	a. Peserta Didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan-nya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. b. Stimulasi pada fase ini berfungsi untuk

Langkah-langkah	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
		menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta Didik dalam mengeksplorasi bahan.
2. Pernyataan/ Identifikasi masalah (<i>Problem Statement</i>)	Guru memberi kesempatan kepada peserta Didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).	Permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.
3. Pengumpulan data (<i>Data Collection</i>)	Ketika eksplorasi berlangsung, guru juga memberi kesempatan kepada para peserta Didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.	Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Dengan demikian peserta Didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

Langkah-langkah	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
4. Pengolahan data (Data Processing)	Guru melakukan bimbingan pada saat peserta Didik melakukan pengolahan data. Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.	Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
5. Pembuktian (Verification)	Verifikasi bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta Didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.	Peserta Didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data.
6. Menarik simpulan/generalisasi (Generalization)	Menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.	Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

2.10.4 Prinsip Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Jamil (2016) mengemukakan prinsip model *discovery learning*, yaitu:

- a. Pengidentifikasian kebutuhan individu peserta Didik.
- b. Pemilihan pendahuluan terkait dengan prinsip-prinsip dasar, pemahaman konsep, dan generalisasi pengetahuan.
- c. Seleksi materi, masalah, atau tugas yang sesuai.
- d. Bantuan dan penjelasan yang jelas terhadap tugas atau masalah yang dihadapi peserta Didik, serta peran individu masing-masing peserta Didik.
- e. Persiapan ruang kelas dan peralatan yang diperlukan.
- f. Penilaian pemahaman peserta Didik terhadap masalah yang akan dipecahkan.
- g. Pemberian kesempatan kepada peserta Didik untuk melakukan eksplorasi.
- h. Bantuan peserta Didik dengan informasi atau data jika diperlukan.
- i. Mendorong interaksi antara peserta Didik.
- j. Mendukung dalam merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi hasil penemuan mereka.

Dalam prinsip *discovery learning*, pembelajaran difokuskan pada proses penemuan konsep atau prinsip baru yang sebelumnya tidak diketahui, serta penggunaan masalah yang disusun secara khusus oleh guru sebagai tantangan bagi peserta Didik.

2.11 Pembelajaran Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik Materi Ragam *perwatin* menggunakan Sintaks Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pembelajaran menggunakan bahan ajar lembar kerja peserta Didik pada materi ragam *perwatin* dengan sintaks model pembelajaran *Discovery learning* antarlain sebagai berikut.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta Didik dapat memahami dan mengenali penggunaan kata ganti dalam ragam *perwatin* dalam situasi resmi atau formal.
- b. Peserta Didik dapat menggunakan kata ganti yang sesuai dalam percakapan formal.
- c. Peserta Didik dapat membedakan kata ganti dalam bahasa sehari-hari dan ragam *perwatin*.

2. Persiapan

- a. Siapkan lembar kerja peserta Didik pada materi ragam *perwatin* dalam bentuk cetak.
- b. Sediakan alat tulis dan kertas.

3. Aktivitas Pembelajaran

- a. Pemberian Rangsangan (Stimulation)

Tujuan:

Menarik perhatian peserta Didik dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka.

Aktivitas:

- 1) Guru memulai dengan menayangkan video pendek atau menunjukkan gambar dari sebuah acara adat atau pertemuan resmi di masyarakat Lampung (misalnya acara pernikahan adat atau acara formal lainnya).

2) Setelah video atau gambar selesai ditampilkan, guru bertanya kepada peserta Didik:

- a) "Bagaimana cara orang berbicara dalam acara tersebut? Apakah mereka menggunakan bahasa yang sama seperti kita sehari-hari?"
- b) "Apakah kalian melihat perbedaan dalam cara orang berbicara pada acara tersebut dibandingkan dengan percakapan biasa?"

b. Pernyataan/Identifikasi Masalah (Problem Statement)

Tujuan:

Mengidentifikasi masalah yang akan dipelajari, yaitu penggunaan kata ganti dalam ragam *perwatin*.

Aktivitas:

- 1) Guru menjelaskan bahwa dalam situasi resmi atau acara adat, masyarakat Lampung menggunakan ragam *perwatin*, yang mencakup penggunaan kata ganti yang berbeda dengan bahasa sehari-hari.
- 2) Guru bertanya kepada peserta Didik:
 - a) "Apa yang kalian ketahui tentang kata ganti dalam ragam *perwatin*?"
 - b) "Mengapa kita perlu menggunakan kata ganti yang berbeda dalam acara resmi atau adat?"

c. Pengumpulan Data (Data Collection)

Tujuan:

Mengumpulkan data atau informasi terkait penggunaan kata ganti dalam ragam *perwatin*.

Aktivitas:

- 1) Guru memberikan contoh percakapan menggunakan kata ganti dalam ragam *perwatin*, seperti

1. Saya

- a) Nyak → digunako waktu ngumung (nonformal/santai)
- b) Sikindua → digunako waktu ngumung (formal/sopan)

2. Kami

- c) Gham → digunako guwai penulis ghik kelompokna, termasuk lawan bicara (nonformal/santai)
- d) Gham ghuppok → digunako guwai penulis ghik kelompokna, termasuk lawan bicara (formal/sopan)

- 2) Peserta Didik diminta untuk membaca atau mendengarkan percakapan berikut:

Contoh percakapan dalam ragam *perwatin*:

- a) **Sikindua** numpang ngelulih, Bu Guru. (formal/sopan)
- b) **Nyak** lagi main bola. (nonformal/santai)
- c) **Gham ghuppok** jama-jama niongko api sai haga dicawako Guru. (formal/sopan)
- d) Seghadu mulang sekula, pah **gham** main sepak bola! (nonformal/santai)

- 3) Setiap peserta Didik diminta mencatat kata ganti yang digunakan dalam percakapan tersebut dan menuliskan penggantinya dengan bahasa sehari-hari.

d. Pengolahan Data (Data Processing)

Tujuan:

Menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk memahami penggunaan kata ganti dalam ragam *perwatin*.

Aktivitas:

- 1) Peserta Didik dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan perbedaan kata ganti yang digunakan dalam bahasa sehari-hari dan ragam *perwatin*.
- 2) Setiap kelompok membuat tabel perbandingan antara kata ganti dalam ragam *perwatin* dan bahasa sehari-hari:
- 3) Guru memberikan penjelasan singkat tentang mengapa kata ganti dalam ragam *perwatin* digunakan untuk menunjukkan rasa hormat dan kesopanan dalam situasi resmi atau adat.

e. Pembuktian (Verification)

Tujuan:

Memverifikasi pemahaman peserta Didik tentang penggunaan kata ganti dalam ragam *perwatin*.

Aktivitas:

- 1) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka mengenai kata ganti dalam ragam *perwatin*.
- 2) Guru memberikan umpan balik dan klarifikasi terkait pemahaman peserta Didik tentang penggunaan kata ganti yang tepat dalam ragam *perwatin*.
- 3) Guru meminta peserta Didik untuk melakukan simulasi percakapan dalam ragam *perwatin* dengan menggunakan kata ganti yang tepat dalam situasi resmi atau adat (misalnya dalam acara pernikahan adat, pertemuan resmi, atau acara adat lainnya). Contoh teks percakapan:
 - a) **Sikindua** numpang ngelulih, Bu Guru. (formal/sopan)
 - b) **Nyak** lagi main bola. (nonformal/santai)
 - c) **Gham ghuppok** jama-jama niongko api sai haga dicawako Guru. (formal/sopan)
 - d) Seghadu mulang sekula, pah **gham** main sepak bola! (nonformal/santai)

f. Menarik Simpulan/Generalisasi (Generalization)

Tujuan:

Membantu peserta Didik menarik kesimpulan dan menggeneralisasi pengetahuan yang telah dipelajari.

Aktivitas:

- 1) Guru memimpin diskusi untuk menarik kesimpulan tentang penggunaan kata ganti dalam ragam *perwatin*.
- 2) Guru mengajak peserta Didik untuk menyimpulkan bahwa penggunaan kata ganti dalam ragam *perwatin* penting untuk menunjukkan rasa hormat, terutama dalam situasi resmi atau adat.
- 3) Guru menekankan bahwa pemahaman penggunaan kata ganti yang tepat membantu menjaga kesopanan dalam percakapan resmi atau adat, serta menunjukkan rasa penghormatan terhadap orang yang lebih tua atau lebih penting.

4. Penilaian

Penilaian dilakukan berdasarkan hal-hal sebagai berikut.

- a) Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok.
- b) Kemampuan memahami dan kesesuaian penggunaan kata ganti dalam situasi yang tepat.
- c) Keterampilan berbicara dalam presentasi.

5. Tindak Lanjut

a) Pekerjaan rumah

Peserta Didik diminta untuk menulis sebuah percakapan menggunakan kata ganti ragam *perwatin* dalam situasi resmi, misalnya saat menghadiri acara adat atau pertemuan penting.

b) Kegiatan tambahan

Peserta Didik diminta untuk mengidentifikasi dan menjelaskan penggunaan kata ganti dalam percakapan yang mereka tulis, serta mengapa kata ganti tersebut digunakan dalam konteks tersebut.

Dengan pembelajaran ini, peserta Didik diharapkan dapat memahami dan menggunakan kata ganti dalam ragam *perwatin* dengan tepat dalam situasi resmi atau adat. Pembelajaran ini juga mengajarkan pentingnya kesopanan dalam berbahasa, yang merupakan bagian penting dalam budaya masyarakat Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan melalui lima tahapan antara lain: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009). Pemilihan model penelitian dan pengembangan ini dikarenakan memiliki tahap pengembangan yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan yang sistematis dalam memecahkan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di sekolah. Menurut (Sazer, 2013) menekankan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana suatu komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lain dengan berkoodinasi sesuai dengan fase yang ada.

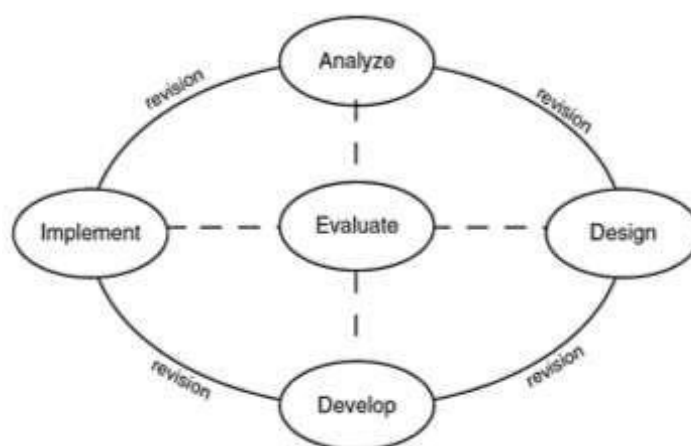
Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Pemilihan model ini didasari atas berbagai pertimbangan. Sejalan dengan hal tersebut, Nasohah (dalam Winatha, 2018) menjelaskan bahwa pertama, model ADDIE disajikan secara sederhana dan sistematis. Apabila dibandingkan dengan model pengembangan yang lain, maka tahapan-tahapan dalam model ADDIE sudah sangat sederhana dan terstruktur, sehingga mudah dipelajari oleh pengembang. Kedua, model ADDIE relevan untuk pengembangan modul. Ketiga, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, menghasilkan produk dan pembelajaran yang berkualitas.

Model pengembangan ADDIE, peneliti gunakan untuk menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Metode ini dipilih karena sesuai

untuk menghasilkan pengembangan LKPD materi Ragam *perwatin* untuk siswa kelas IV SD. Pengembangan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pembelajaran dilakukan melalui analisis kebutuhan dan pengujian kelayakan produk yang dihasilkan.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) materi ragam *perwatin* dilakukan sesuai dengan model ADDIE. Pada dasarnya model ini memiliki tahapan-tahapan yang saling berhubungan satu sama lain. Penelitian dan pengembangan ini disusun secara sistematis sesuai dengan tahapan-tahapan berikut ini:



Gambar 2. Langkah-langkah Penelitian R&D dengan Pendekatan ADDIE
(Branch, 2009)

Berdasarkan langkah-langkah di atas maka prosedur yang digunakan pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. *Analysis* (Tahap Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis mulai dari analisis materi, analisis bahan ajar, analisis karakteristik siswa dan kebutuhan guru, serta analisis lingkungan belajar yang dibutuhkan atau yang sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kondisi

yang ada dilapangan. Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data-data mengenai kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa lampung. Kegiatan pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan Pendidik bahasa lampung.

Tahap analisis dilakukan melalui wawancara bertujuan untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran di sekolah yang berkaitan dengan keterbatasan bahan ajar dalam mempelajari materi ragam *perwatin*, model dan bahan ajar yang digunakan guru selama kegiatan pembelajaran dan ketersediaan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Analisis yang dilakukan merupakan tahap awal dalam pengembangan produk. Setelah peneliti memperoleh data dari hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, maka peneliti berusaha menemukan solusi berkenaan dengan masalah yang ditemukan.

2 *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap perancangan atau design yaitu dapat yang dilakukan setelah tahap analisis. Tahap perancangan atau design bertujuan untuk menyusun rancanganbahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) materi ragam *perwatin* pembelajaran yang sesuai kebutuhan di sekolah. Tahap desain atau perancangan dilakukan dengan cara membuat *storyboard*. Penyusunan *storyboard* berisi mengenai rencana awal berkaitan dengan isi yang termuat dalam bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Bahan ajar tersebut terdiri dari halaman profil atau judul materi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran (teks dan gambar), rangkuman, dan soal latihan.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Produk yang dirancang adalah bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* pada materi ragam

perwatin. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan platform *Canva education* sesuai dengan rancangan produk. Setelah LKPD dikembangkan, peneliti pada tahap ini melakukan validasi produk menggunakan angket validasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan Pendidik bahasa lampung untuk memastikan kelayakannya. Tujuan validasi ini adalah untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak dan sesuai dengan kemampuan yang diukur. Hasil validasi isi dari ahli materi dan Pendidik bahasa Lampung terdiri atas penilaian, komentar dan saran. Setelah itu, produk akan diperbarui dengan mempertimbangkan rekomendasi ahli materi dan Pendidik Bahasa Lampung. Hasil validasi kemudian dimanfaatkan untuk merevisi desain produk sehingga diperoleh desain produk yang layak untuk diujicobakan kepada peserta Didik.

4. *Implement* (Tahap Implementasi)

Setelah tahap pengembangan yaitu tahap implementasi atau tahap uji coba di lapangan terkait produk bahan ajar yang dikembangkan. Tahap implementasi dilakukan uji coba kepada satu kelas di SD Negeri 1 Kiling-kiling. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan bahan ajar yang telah dikembangkan. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan ketepatan produk tersebut. Hasil dari pengujian ini juga digunakan dalam evaluasi produk pada tahap evaluasi.

5. *Evaluate* (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan pada bahan ajar yang telah dikembangkan. Evaluasi bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* pada materi ragam *perwatin* yang sebelumnya sudah divalidasi oleh ahli dan Pendidik serta diujicobakan kepada peserta Didik. Pada tahap ini, peneliti melakukan perbaikan atau revisi akhir produk. Perbaikan dilakukan berdasarkan komentar dan saran peserta Didik sebagai pengguna produk agar dapat menghasilkan produk yang layak digunakan, khususnya di SD Negeri 1 Kiling-kiling.

Berdasarkan beberapa model penelitian yang telah disebutkan, model penelitian ADDIE oleh Branch dirasa lebih cocok digunakan untuk pengembangan produk bahan ajar ini karena dengan mempertimbangkan batasan penelitian yang hanya sampai pada tahap uji kelayakan, maka metode inilah yang sesuai dengan kondisi dan tujuan dalam mengembangkan produk bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* pada materi ragam *perwatin* untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Pada pengembangan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ragam *perwatin Discovery learning* untuk Siswa Kelas IV SD. Akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Kiling-Kiling. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester Genap. Adapun spesifikasi tempat penelitian yang akan dilakukan terdapat pada tabel berikut.

Tabel 5. Tempat Penelitian

No.	Sekolah	Alamat
1.	SD Negeri 1 Kiling-Kiling	Jalan Pendidikan Nomor 14 Desa Kiling Kiling Kecamatan Negeri Besar Kabupaten Way Kanan Provinsi Lampung Kodepos 34762.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Kiling-Kiling dikarenakan di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka pada kegiatan pembelajaran khususnya pada Kelas IV. Selain itu, pada penggunaan bahan ajar guru masih memanfaatkan bahan ajar yang sederhana seperti buku paket. Maka dari itu perlu adanya inovasi bahan ajar khusus yang memadai dan berkualitas untuk menunjang kegiatan belajar mengajar sesuai dengan prosedur implementasi kurikulum.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yakni siswa SD Negeri 1 Kiling-Kiling tahun ajaran 2024/2025. Untuk pengambilan sampel dilakukan di satu kelas pada kelas IV dan melaksanakan kegiatan pembelajaran bahasa lampung. Adapun pembagian subjek penelitian yang akan dilakukan terdapat pada tabel berikut.

Tabel 6. Subjek Penelitian

No.	Uji Coba Terbatas	Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelompok 1	SD Negeri 1 Kiling-Kiling	V	5
2	Kelompok 2	SD Negeri 1 Kiling-Kiling	V	5
3	Kelompok 3	SD Negeri 1 Kiling-Kiling	V	5
4	Kelompok 4	SD Negeri 1 Kiling-Kiling	V	5

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan angket berbentuk Skala Likert untuk menilai kelayakan bahan ajar Lember Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* pada materi ragam *perwatin* dalam pembelajaran bahasa lampung bagi peserta Didik sekolah dasar. Angket ini diberikan kepada ahli pembelajaran, Pendidik bahasa lampung dan siswa dengan penilaian terhadap empat aspek kriteria, yaitu isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan. Panduan pengembangan bahan ajar yang digunakan mengacu pada Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008. Instrumen penelitian berbentuk checklist yang diadopsi dari evaluasi pengembangan yang sebelumnya digunakan oleh (Maryana, 2021).

Penilaian dilakukan dengan mengisi kotak yang paling sesuai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Jika suatu item dianggap sangat layak, kotak yang diberi tanda "SL" akan dicentang (✓) dengan skor 4. Jika dianggap layak, kotak yang bertanda "L" akan dicentang (✓) dengan skor 3. Apabila cukup layak, kotak yang bertanda "CL" akan dicentang (✓) dengan skor 2. Namun, jika dianggap tidak layak, kotak yang bertanda "TL" akan dicentang (✓) dengan skor 1. Selain memberikan penilaian, validator ahli atau pakar juga memberikan saran perbaikan untuk bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery learning* pada materi ragam *perwatin* agar dapat digunakan dengan baik. Berikut ini adalah tabel instrumen evaluasi pengembangan bahan ajar yang melibatkan ahli pembelajaran, Pendidik bahasa lampung dan uji coba terbatas untuk siswa.

Tabel 7. Instrumen Validasi Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi ragam *perwatin* untuk Ahli Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Deskriptor	Kriteria				Saran
			SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)	
1.	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan CP					
		b. Kesesuaian bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Indikator					
		c. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar					
		d. Kesesuaian dengan manfaat untuk menambah wawasan					
		e. Kegiatan terkait pengetahuan					
		f. Kegiatan terkait keterampilan					
2.	Kebahasaan	a. Kelaziman istilah yang digunakan					
		b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa					
		c. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda					
		d. Kejelasan cara penggunaan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)					

3.	Sajian	a. Keruntutan materi ragam <i>perwatin</i> dan konsep b. Kejelasan tujuan pembelajaran c. Keruntutan tingkat kesulitan materi dan kemampuan siswa d. Ketepatan pemberian ragam <i>perwatin</i> pada siswa e. Kelengkapan materi ragam <i>perwatin</i> yang disajikan f. Kekomunikatifitas belajar siswa dengan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)					
4.	Kegrafikan	a. Ketepatan tata letak bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) b. Ketepatan ilustrasi, gambar, tabel dan foto c. Kejelasan ilustrasi d. Kesesuaian desain tampilan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) e. Ketepatan memilih ukuran bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) f. Kemenarikan tampilan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)					
	Total						

Keterangan:

SL (Sangat Layak) : Sangat Layak jika seluruhnya sesuai dengan indikator dan deskriptor

L (Layak) : Layak jika sebagian besar sesuai dengan indikator dan deskriptor.

CL (Cukup Layak) : Cukup Layak 50% sesuai dengan indikator dan deskriptor.

TL (Tidak Layak) : Tidak Layak jika tidak sesuai dengan indikator dan deskriptor.

Simpulan: Bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery learning* pada materi ragam *perwatin* ini dinyatakan:

1.	Layak untuk diproduksi tanpa revisi	
2.	Layak untuk diproduksi setelah revisi sesuai saran	

Sumber: (Maryana, 2021)

Dalam penilaian oleh Pendidik bahasa Lampung memberikan tanda centang (√) pada kolom yang paling sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Skor diberikan berdasarkan tingkat kelayakan. Jika suatu item dianggap sangat layak, kolom "SL" akan dicentang (√) dengan skor 4. Jika dianggap layak, kolom "L" akan dicentang (√) dengan skor 3. Apabila cukup layak, kolom "CL" akan dicentang (√) dengan skor 2. Namun, jika dianggap tidak layak, kolom "TL" akan dicentang (√) dengan skor 1. Selain memberikan penilaian, guru sebagai pengguna bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery learning* pada materi ragam *perwatin* juga memberikan saran perbaikan agar bahan ajar yang dikembangkan menjadi layak digunakan.

Tabel 8. Instrumen Penilaian Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk Pendidik Bahasa Lampung

No	Indikator	Deskriptor	Kriteria				Saran
			SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)	
1.	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian dengan CP b. Kesesuaian dengan indikator c. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar d. Manfaat untuk penambahan wawasanpengetahuan					
2.	Kebahasaan	a. Kelaziman istilah yang digunakan b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa c. Keruntutan dan keterpaduan antarparagraf d. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda					

3.	Sajian	a. Keruntutan materi ragam <i>perwatin</i> dan konsep b. Kejelasan tujuan pembelajaran c. Keruntutan tingkat kesulitan siswa d. Kelengkapan materi ragam <i>perwatin</i> yang disajikan e. Menimbulkan motivasi belajar					
4.	Kegrafisan	a. Ketepatan tata letak bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) b. Ketepatan ilustrasi, gambar, tabel dan foto c. Kesesuaian desain tampilan sampul dengan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) d. Ketepatan memilih ukuran huruf bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) e. Kemanarikan tampilan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)					
	Total						

Keterangan:

SL (Sangat Layak) : Sangat Layak jika seluruhnya sesuai dengan indikator dan deskriptor

L (Layak) : Layak jika sebagian besar sesuai dengan indikator dan deskriptor.

CL (Cukup Layak) : Cukup Layak 50% sesuai dengan indikator dan deskriptor.

TL (Tidak Layak) : Tidak Layak jika tidak sesuai dengan indikator dan deskriptor.

Sumber: (Maryana, 2021)

Dalam rangka memperoleh pandangan peserta Didik terhadap bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery learning* pada materi ragam *perwatin* yang telah dibuat, peneliti menyebarkan angket kepada peserta Didik. Tanggapan dan pandangan peserta Didik dianggap sebagai masukan yang berharga bagi peneliti. Jika dianggap sangat layak,

kolom "SL" akan ditandai dengan tanda centang (✓) dengan skor 4. Jika dianggap layak, kolom "L" akan ditandai dengan tanda centang (✓) dengan skor 3. Jika dianggap cukup layak, kolom "CL" akan ditandai dengan tanda centang (✓) dengan skor 2. Jika dianggap tidak layak, kolom "TL" akan ditandai dengan tanda centang (✓) dengan skor 1.

Tabel 9. Instrumen Uji Coba Terbatas Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi ragam *perwatin* kepada Peserta Didik sebagai Pengguna

No	Indikator	Deskriptor	Kriteria				Saran
			SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)	
1.	Aspek Kelayakan Sajian	a. Materi yang disajikan dalam bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini jelas b. Materi dalam bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini mudah dipahami c. Materi yang disajikan dalam bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini runtut d. Penyajian materi dalam bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini menimbulkan suasana yang menyenangkan e. Penyajian materi ragam <i>perwatin</i> memberikan kesempatan melaksanakan tugas secara mandiri f. Penyajian bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini dapat menuntun siswa berpikir kreatif g. Penyajian bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini dapat menuntun siswa menggali informasi h. Penyajian bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat menuntun siswa untuk berkomunikasi dengan baik i. Penyajian contoh untuk mempejelas siswa j. Penyajian bagan dan gambar k. Penyajian tugas berbasis proyek kepada siswa terkait ragam gerak					

		yang sudah disajikan					
2.	Aspek Kebahasaan	a. Kalimat dan paragraf yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan makna ganda b. Kalimat dan paragraf yang digunakan pada bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini mudah dipahami					
3.	Grafis	a. Tampilan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memberikemenarikan siswa b. Letak gambar seimbang antara teks dan gambar c. Ukuan, bentuk, dan warna gambar menarik siswa dalam membaca bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)					

Keterangan:

SL (Sangat Layak) : Sangat Layak jika seluruhnya sesuai dengan indikator dan deskriptor

L (Layak) : Layak jika sebagian besar sesuai dengan indikator dan deskriptor.

CL (Cukup Layak) : Cukup Layak 50% sesuai dengan indikator dan deskriptor.

TL (Tidak Layak) : Tidak Layak jika tidak sesuai dengan indikator dan deskriptor.

Sumber: (Maryana, 2021)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan angket atau kuisioner dengan penjelasan sebagai berikut.

1) Wawancara

Dalam pengembangan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ragam *perwatin* berbasis *discovery learning* untuk Siswa Kelas IV SD, peneliti melakukan wawancara dengan Pendidik. Tujuan dari wawancara

ini adalah untuk memahami situasi pembelajaran bahasa Lampung dan mengidentifikasi kebutuhan yang perlu diakomodasi dalam pengembangan produk bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery learning* pada materi ragam *perwatin*. Dengan memahami perspektif para pengguna, peneliti dapat merancang produk yang lebih relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 10. Kisi-kisi Angket Wawancara Pendidik Bahasa Lampung terhadap Kebutuhan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Ragam *perwatin*

No.	Aspek	Pertanyaan
1.	Ketersediaan Bahan Ajar	Apakah siswa menggunakan LKPD sebagai panduan kegiatan pembelajaran materi Ragam <i>perwatin</i> khususnya dalam penggunaan kata ganti?
		Jika iya, apakah LKPD tersebut rancangan Anda sendiri?
		Jika tidak ada, apakah panduan pembelajaran materi Ragam <i>perwatin</i> yang biasa Anda gunakan khususnya dalam penggunaan kata ganti?
2.	Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran	Apakah panduan kegiatan belajar siswa yang digunakan sudah sesuai dengan CP dan TP materi Ragam <i>perwatin</i> khususnya dalam penggunaan kata ganti?
3.	Penyajian	Apakah LKPD yang digunakan memudahkan Bapak/Ibu dalam mencapai tujuan belajar Ragam <i>perwatin</i> khususnya dalam penggunaan kata ganti?
		Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala selama memberikan materi Ragam <i>perwatin</i> khususnya dalam penggunaan kata ganti menggunakan panduan atau bahan ajar yang ada?
		Jika ada, kendala apa yang mendasari kesulitan mengajar materi Ragam <i>perwatin</i> khususnya dalam penggunaan kata ganti pada siswa?
4.	Kebutuhan	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan panduan kegiatan dalam bentuk LKPD pembelajaran teks percakapan bahasa Lampung untuk menambah referensi dan juga membantu membelajarkan Ragam <i>perwatin</i> khususnya dalam penggunaan kata ganti guna mencapai tujuan pembelajaran?

2) Observasi

Dalam pengembangan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ragam *perwatin* berbasis *discovery learning* untuk pembelajaran bahasa lampung pada peserta Didik sekolah dasar, peneliti menerapkan teknik observasi. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang proses pengembangan produk, khususnya pembuatan bahan ajar. Selama observasi, peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran bahasa lampung. Dengan memahami situasi pembelajaran dan kebutuhan pengguna, peneliti dapat merancang produk yang lebih relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

3) Kuesioner/Angket

Pada tahap selanjutnya, pengumpulan data menggunakan lembar kuisisioner atau angket. Angket disebarakan kepada ahli pembelajaran dan Pendidik bahasa lampung di sekolah dasar. Tujuan dari penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan penilaian objektif tentang kelayakan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery learning* pada materi ragam *perwatin* yang telah dikembangkan serta mengevaluasi daya tarik penggunaannya, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Angket ini merupakan sebuah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan. Validasi oleh pakar/ahli melalui angket dilakukan untuk menilai kelayakan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery learning* pada materi ragam *perwatin* yang telah dikembangkan.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis data dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Proses analisis data melibatkan kajian terhadap lembar validasi dari uji ahli, lembar angket peserta Didik, dan

lembar angket Pendidik. Langkah-langkah yang akan peneliti tempuh dalam analisis data antara lain sebagai berikut.

1. Evaluasi oleh Ahli Pembelajaran dan Pendidik Bahasa Lampung

Lembar yang telah dievaluasi oleh ahli pembelajaran dan Pendidik akan diubah dari pendekatan deskriptif menjadi pendekatan berbasis angka. Ini memungkinkan kita untuk mengukur dan menggambarkan kualitas bahan ajar yang telah dikembangkan secara lebih terukur.

2. Perhitungan Skor Rata-rata

Setelah data terkumpul, skor rata-rata untuk setiap kriteria yang dinilai akan dihitung. Rumus yang digunakan akan sesuai dengan petunjuk yang diberikan (mungkin mengacu pada metode statistik tertentu, seperti mean atau median).

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = skor rata-rata

N = jumlah penilaian

$\sum X$ = jumlah skor

Setelah menghitung rata-rata skor dari semua kriteria penilaian, langkah selanjutnya adalah mengonversi skor tersebut menjadi persentase atau proporsi. Skor persentase diperoleh dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan instrumen penilaian dari satu ahli pembelajaran, satu Pendidik bahasa Lampung, dan siswa sekolah menengah atas. Rumus untuk menghitung persentase kelayakan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

berbasis *Discovery learning* pada materi ragam *perwatin* untuk siswa kelas IV SD . adalah sebagai berikut.

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang dihasilkan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil skor dari perhitungan tersebut akan menunjukkan tingkat kelayakan dari penelitian, yaitu pengembangan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) materi ragam *perwatin* berbasis *Discovery learning* dengan pemanfaatan *Canva education* untuk siswa kelas IV SD . Penilaian dilakukan oleh ahli pembelajaran, Pendidik bahasa lampung , dan peserta Didik di SD Negeri 1 Kiling-kiling sebagai pengguna, setelah memperoleh hasil persentase skor, data tersebut akan diubah menjadi data kualitatif dengan menggunakan interpretasi skor berdasarkan pedoman dari Riduwan & Sunarto (2009: 23), yang telah dimodifikasi.

Tabel 11. Kriteria Tingkat Kelayakan

No.	Rentang Skor	Kriteria
1.	21%—40%	Tidak Layak
2.	41%—60%	Cukup Layak
3.	61%—80%	Layak
4.	81%—100%	Sangat Layak

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan hal-hal berikut.

1. Pada tuturan *penglaku gawi* dalam acara *canggot pembuka gawi* yang menggunakan ragam *perwatin* di Negeri Besar ditemukan penggunaan kata ganti orang pertama tunggal sebanyak 21 kali, kata ganti orang pertama jamak sebanyak 5 kali, kata ganti orang kedua tunggal sebanyak 1 kali, kata ganti orang kedua jamak sebanyak 18 kali, kata ganti orang ketiga tunggal sebanyak 3 kali, kata ganti orang ketiga jamak sebanyak 3 kali.
2. Proses pengembangan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ragam *perwatin* berbasis *discovery learning* menggunakan lima tahap (1) *Analysis* (Tahap Analisis), yaitu melakukan wawancara dengan Pendidik Bahasa lampung di SD Negeri 1 Kiling-kiling (2) *Design* (Tahap Perancangan), yaitu dilakukan penyusunan bahan ajar materi ragam *perwatin* dan membuat *storyboard*. (3) *Development* (Tahap Pengembangan), yaitu merealisasikan rancangan desain sehingga menjadi sebuah bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan sepuluh tahapan. (4) *Implement* (Tahap Implementasi), yaitu uji coba produk dilapangan terhadap lima orang teman sejawat dan dua puluh orang peserta didik. (5) *Evaluate* (Tahap Evaluasi), yaitu validasi produk oleh ahli pembelajaran, Pendidik bahasa lampung dan pembagian angket validasi kepada peserta Didik untuk menilai bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sudah dikembangkan. Selain itu, peserta Didik juga diminta untuk menyampaikan komentar dan sarannya sebagai pengguna produk sebagai revisi akhir produk.
3. Bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan sangat layak sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa lampung berdasarkan hasil

validasi. Validasi ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 86,36% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 77,2% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli bahasa lampung mendapatkan nilai rata-rata 88,63% dengan kategori sangat layak. Validasi Pendidik bahasa lampung mendapatkan nilai rata-rata 83,3% dengan kategori sangat layak. Uji coba dengan empat orang teman sejawat mendapatkan nilai rata-rata 92,57% dengan kategori sangat layak.

4. Bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta Didik saat uji coba dengan dua puluh orang peserta Didik dan mendapatkan nilai rata-rata 92,87% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ragam *perwatin* berbasis *Discovery learning* menggunakan platform *canva education* untuk siswa kelas IV SD sangat layak digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan pengembangan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dikembangkan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Para Pendidik, hasil penelitian hendaknya dapat memanfaatkan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk pembelajaran bahasa lampung dan turut mengembangkan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serupa untuk materi pembelajaran ragam *perwatin* dan mata pelajaran pada jenjang Pendidikan yang lain.
2. Bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ragam *perwatin* diharapkan dapat menjadi salah satu cara pelestarian budaya lampung pada generasi muda diprovinsi lampung.
3. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai acuan pembandingan dalam melaksanakan penelitian pengembangan yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H. (2010). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai dan Pustaka.
- Agustina, Eka Sofia. (2005). *Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Lampung (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Alindra, Bagus Malik, and Ahmad Makinun Amin. (2021). "Tokoh-tokoh Teori Belajar Humanistik dan Urgensinya pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." JEID: Journal of Educational Integration and Development 1.4: 258-269.
- Ariani, Desi. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis discovery learning pada materi kalor di SMP*. Diss. UIN AR- RANIRY, 2020.
- Ariyani, Farida, Ag Bambang Setiyadi, B., & Eka Putrawan, G. (2021). *Local language vs. national language: The Lampung language maintenance in the Indonesian context*. Kervan-International Journal of Afro-Asiatic Studies, 25(1), 287-307.
- Ariyani, Farida, and A. Dharmansyah Yusie. (2014). "Upaya Memelihara Bahasa Lampung sebagai Budaya Daerah dalam Rangka Memperkuat Budaya Nasional.": 65-72.
- Ariyani, Farida, Eka Sofia Agustina, and Iqbal Hilal. (2018). "Tradisi Upacara Adat Lampung sebagai Strategi Pelestarian Nilai Hidup di Kampung Tua Tiyuh Negara Bantin, Kabupaten Way Kanan (Kajian Interaksi Simbolik: Bentuk, Fungsi, dan Makna).": 107-119.
- Ariyani, Farida, Nazzaruddin Udin, Ni Nyoman Wetty, Iqbal Hilal, and Junaiyah HM. (1999). "Kamus Bahasa Indonesia-Lampung Dialek A (AZ)".
- Ariyani, F., Putrawan, G. E., Riyanda, A. R., Idris, A. R., Misliani, L., & Perdana, R. (2022). Technology and minority language: an Android-based dictionary development for the Lampung language maintenance in Indonesia. *Tapuya: Latin American Science, Technology and Society*, 5(1). <https://doi.org/10.1080/25729861.2021.2015088>
- Basyir, Muhammad Syaikhul, Aqimi Dinana, and Aulia Diana Devi. (2022).

"Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7.1: 89- 100.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.

Dama, Mahendra Kunang (2023) *Analisis Keterampilan Berbicara Bahasa Lampung pada Pelajaran Bahasa Lampung Kelas 5 SDN 01 Kotabumi Tengah*. Diploma thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG.

Darmawan, D., & Dinn W., (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Dewi, Ratna, Farida Ariyani, and Nurlaksana Eko Rusminto. (2023). "Pemertahanan Bahasa Lampung Dalam Ranah Pendidikan." *Jurnal. Fkip. Unila. Ac. Id* 3.1: 48-56.

Dwijonagoro, S. (2025). *Pengantin Gaya Yogyakarta (Edisi Revisi) Tata Cara dan Wicara*. (L. Lani & F. Maharani, Ed.). Yogyakarta: PT Kanisius.

Elide, N. (2019). *Korelasi Antara Sikap Bahasa dan Kemahiran Merespon Bahasa Kaidah Bahasa Indonesia Para Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP di Medan*. *UNDAS: Jurnal Hasil Penelitian Bahasa dan Sastra*, 14(1), 80-92.

Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>

Fitriani, Selly Nur. (2022). "Pola Komunikasi Dalam Upacara Adat Lampung Begawi Cakak Pepadun Di Desa Blambangan, Kecamatan Blambangan Pagar, Kabupaten Lampung Utara." Lampung: Universitas Lampung.

Hanida, Neviyarni, & Farida F., (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik menggunakan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu Volume 3 Nomor 2*.

Hernawan, Asep Herry, Hj Permasih, and Laksmi Dewi. (2012). "Pengembangan bahan ajar." *Direktorat UPI, Bandung* 4.11: 1-13.

Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*.

Irham, Muhammad Aqil. (2017) "Lembaga Perwatin dan Kepunyimbangan dalam masyarakat adat Lampung: analisis antropologis." *Analisis: Jurnal Studi Keislaman* 13.1: 155-172.

Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian*

- Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Jamil Suprihatiningrum. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Khair, Ummul. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di SD dan MI. AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. Diambil dari <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kosasih, Engkos. *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara, 2021.
- Kridalaksana, Harimurti (2023). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lanin, Ivan. (2023). *Keterampilan Berbahasa: Menyimak, Berbicara, Membaca, dan Menulis*. <https://ivanlanin.medium.com/keterampilan-berbahasa-2400675ad791> (Daring) Diakses pada: 9 Juli 2024.
- Lembang, A. K., Widayanti, L., Adharyanty Rahayu, W., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Magdalena, Ina, et al. (2020). *Analisis Bahan Ajar*. Nusantara 2.2: 311-326.
- Mailani, Okarisma, Irna Nuraeni, Sarah Agnia Syakila, and Jundi Lazuardi. (2022). "Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia." *Kampret Journal* 1, no. 2: 1-10.
- Marisya, Aulia, and Elfia Sukma. (2020) "Konsep Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4.3: 2189-2198.
- Maryana, D. (2021). *Pengembangan LKPD Teks Percakapan Berbasis Begawi Adat Perkawinan untuk Peserta Didik Kelas V SD*. FKIP Universitas Lampung.
- Marzuenda, Marzuenda. (2020). "Teori belajar deskriptif dan teori pembelajaran preskriptif." *Kreatifitas Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 9.2: 162-190.
- Mawardi, M. Duskri, Yuni Setianingsih, Tarmizi Ninoersy, Munirwan Umar dan Mashuri (2013). *Pembelajaran Mikro*. Banda Aceh: Al-Mumtaz Institute dan Instructional Development Center (IDC) LPTK, Fakultas Tarbiyah IAIN Ar-Raniry.
- Monika, L., Sukri, S., & Efendi, S. (2023). *Kontribusi Adat Begawi Terhadap*

Internalisasi Nilai-Nilai Islam Pada Masyarakat Desa Buyut Ilir Lampung Tengah. ARJIS (Abdurrauf Journal of Islamic Studies), 2(1), 17-30.

- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. Diambil dari <https://www.semanticscholar.org/paper/PEMANFAATAN-APLIKASI-CANVA-SEBAGAI-MEDIA-BAHASA-DAN-Pelangi/316d272c7a2ffe2040f57275a54693c84b9338a6#citing-papers>
- Putra, Satria., Iskandar Syah, dan Suparman Arif. (2013) *Adat Merwatin Pada Masyarakat Lampung Pepadun*. Journal of Pesagi, Vol.1 No.5.
- Putri, Ayu Dahlia, and Dadan Suryana. (2022). "Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6.2: 12486-12494.
- Prasetyo, Apri Dwi, and Muhammad Abduh. (2021) "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar." *Jurnal basicedu* 5.4: 1717-1724.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Priyono, Wahid. (2021). *Pengertian Perwatin/Proatin/Purwatin dan Mekhatin (Merwatin)*. <https://lovely.lampung.com/pengertian-perwatin-proatin-purwatin-dan-mekhatin-merwatin/> (Daring) Diakses pada: 9 Juli 2024.
- Rohmah, Zaenab Auliya. (2021). "Teori-Teori Belajar." Semarang: Walisongo.
- Roveneldo, N. F. N. (2017) "Prosesi Perkawinan Adat Istiadat Lampung Pepadun: sebagai Bentuk Pelestarian Bahasa Lampung." *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa* 6.2: 220-234.
- Sansena, Mona Anju. (2022). "Penerapan Proses Belajar Matematika Sesuai Dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget." *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Kependidikan* 6.4: 39-46.
- Sari, Selly Mayang, Dewi Purnama Sari, and Rini Puspita Sari. (2023). "Penerapan Teori Belajar Melalui Pendekatan Behavioristik." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* 2.3.
- Sartika, Septi Budi Sartika, Rahmania Sri Untari, Vanda Rezania, Luluk Iffatur Rochmah (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Sastrawan, Ketut Bali, and I. Putu Suardipa. (2021). "Pembelajaran Berkualitas Berbasis Nine Instructional Events Teori Belajar Gagne." *Haridracarya: Jurnal Pendidikan Agama Hindu* 1.2: 161-172.
- Siahaan, S. M., Sudirman, S., Ariska, M., Desti, M. A., & Sari, M. (2020). Analisis Pendampingan Pembelajaran Inspiratif Secara Online Melalui Media

- Presentasi Canva Untuk Guru-Guru Mgmp Fisika Kab. Musi Rawas. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(2), 29. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i2.4948>.
- Tarihoran, D., Ritonga, M. N., & Lubis, R. (2021). *Teori belajar Robert Mills Gagne dan penerapan dalam pembelajaran matematika*. *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 4(3), 361-367.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7 (2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wahyuningsih, Baiq Yuni, and Ni Made Yeni Suranti. (2023). "*Analisis Teori Belajar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*." *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education* 4.3: 83-92.
- Wulandari, H., & Suparman, S. (2020). Analisis Kebutuhan E-LKPD untuk Menstimulus Kemampuan Berfikir Kritis. *Science, Technology, Engineering, Economics, Education, and Mathematics*, 1(1), 23–31. Diambil dari <https://www.semanticscholar.org/paper/Analisis-kebutuhan-E-LKPD-untuk-menstimulus-kritis-Subekti-Suparman/3d249f1ce9dfb2d5b1b0c434a808e220993fb5ca>
- Yani, Rindu Rima, Farida Ariyani, and Nurlaksana Eko Rusminto (2020). "*Pengembangan Skenario Pembelajaran Teks Narasi dengan Model Discovery Learning untuk Siswa SMP Kelas VII*." *Jurnal Kata: Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya* 8.2 Sep.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>