

**PENGEMBANGAN *E-MODUL TETEDUHAN* BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING UNTUK
SISWA KELAS V SD**

(Tesis)

Oleh

**RENIELDA SARI
NPM 2323045010**



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

**PENGEMBANGAN *E-MODUL TETEDUHAN* BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING UNTUK
SISWA KELAS V SD**

Oleh

RENIELDA SARI

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 *E-MODUL TETEDUHAN* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK SISWA KELAS V SD

Oleh

RENIELDA SARI

Masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan produk bahan ajar berupa *e-modul teteduhan* untuk meningkatkan pembelajaran bahasa lampung berbasis *problem based learning* di kelas V SD serta mendeskripsikan kelayakan produk bahan ajar tersebut.

Metode yang digunakan adalah metode pengembangan ADDIE yang di triangulasikan dengan *grounded research* pada tahapan *analysis*. Prosedur penelitian ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implement*, dan *evaluate*. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 01 Sukabumi Indah Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara. Wawancara dan observasi dilaksanakan untuk menemukan permasalahan yang ada sedangkan angket kuisioner dilaksanakan untuk validasi kelayakan produk yang sudah dikembangkan.

Hasil penilaian dari ahli materi pembelajaran dengan persentase 92% artinya sangat layak, ahli media pembelajaran 93,75% artinya sangat layak, pendidik bahasa lampung 95,83% artinya sangat layak, dan uji coba peserta didik 86,09% artinya sangat layak. Revisi media *e-modul teteduhan* dari para ahli meliputi perbaikan tampilan latar belakang. Hasil penilaian para ahli dan pendidik menunjukkan kriteria sangat layak. Saran yang diberikan telah ditindaklanjuti untuk menyempurnakan pengembangan media *e-modul teteduhan*. Selain itu, produk yang dikembangkan efektif digunakan berdasarkan hasil uji coba pemakaian sepuluh peserta didik dengan kriteria nilai 0,612 yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *e-modul teteduhan* yang dikembangkan sangat layak menjadi bahan ajar bahasa lampung di UPT SD Negeri 01 Sukabumi Indah.

Kata kunci: *e-modul, teteduhan, pengembangan, problem based learning.*

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF AN E-MODULE BASED ON PROBLEM-BASED LEARNING FOR FIFTH GRADE STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL

By

RENIELDA SARI

The problem in this research is how to develop teaching materials in the form of e-modules to improve Lampung language learning based on problem-based learning in fifth grade elementary school and to describe the feasibility of these teaching materials.

The method used is the ADDIE development method triangulated with grounded research in the analysis stage. The ADDIE research procedure consists of five steps, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This study was conducted at UPT SD Negeri 01 Sukabumi Indah Bandar Lampung. Data collection techniques in this study included interviews. Interviews and observations were conducted to identify existing problems, while questionnaires were administered to validate the feasibility of the developed product.

The evaluation results from learning material experts with a percentage of 92% indicate very feasible, learning media experts with 93.75% indicate very feasible, Lampung language educators with 95.83% indicate very feasible, and student trials with 86.09% indicate very feasible. Revisions to the e-module teteduhan media from experts include improvements to the background display. The evaluation results from experts and educators indicate that the criteria are highly feasible. The suggestions provided have been implemented to further refine the development of the e-module media. Additionally, the developed product is effective based on the results of a usability test involving ten students with a score of 0.612, which falls into the moderate category. Therefore, it can be concluded that the developed e-module teteduhan media is highly suitable as teaching material for the Lampung language at UPT SD Negeri 01 Sukabumi Indah

Keywords: *e-modul, teteduhan, development, problem based learning.*

ABSTRAK

PENGEMBANGAN E-MODUL TETEDUHAN BUBASIS PROBLEM BASED LEARNING GUWAI SISWA KELAS V SD

Oleh

RENIELDA SARI

Masalah delom penelitian sinji iyulah gegohipa ngembangkon produk media pembelajaghan beghupa e-modul teteduhan guwai ningkatkon pembelajaran bahasa lapping bubasis problem based learning di kelas 5 SD ghik deskripsikon kelayakan produk e-modul tesebut.

Metode sai digunako delom penelitian sinji iyulah metode pengembangan ADDIE sai di triangulasiko jama grounded research di tahapan analysis Prosedur penelitian ADDIE terdiri jak lima langkah yakdo analisis, design, development, implement ghik evaluate. Penelitian sija tilaksanakon di UPT SD Negeri 01 Sukabumi Indah Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data delom penelitian sija ngeliputi wawancara. Wawancara tilaksanakon guwai nemukon pumasalahan. sedongkon angket kuisioner dilaksanakon guwai validasi kelayakan produk sai ghadu dikembangkon

Hasil penilitian yakdo e-modul teteduhan sebagai bahan ajar bahasa Lampung. E-modul teteduhan sai tikembangkon delom penelitian sija layak budasarkon hasil validasi ghik revisi oleh ahli materi pembelajaran jama persentase 92% sai artini layak temon, ahli media pembelajaran 93,75% sai artini layak temon, pendidik bahasa Lampung 95,83% sai artini layak temon ghik uji coba peserta didik 86,09% sai artini layak temon. Revisi e-modul teteduhan jak para ahli ngeliputi kehelauan tampilan latar belakang. Hasil penelitian jak ahli ghik pendidik nunjuk kon kriteria layak nihan. Saran sai tujuk ghadu ditindak lanjuti guwai nyempurnakon pengembangan e-modul teteduhan. Selain sina, produk sai dikembangko efektif digunako bedasarko hasil uji coba pemakaian sepuluh peserta didik jama kriteria nilai 0,612 sai tekuruk delom kategori sedong, sehingga dapok disimpulko bahwa media e-modul teteduhan sai dikembangko sangat layak jadi bahan ajar bahasa lampung di UPT SD Negeri 01 Sukabumi Indah.

Kata kunci: *e-modul, teteduhan, pengembangan, problem based learning.*

Judul Skripsi : Pengembangan *E-modul Teteduhan Berbasis Problem based learning* Untuk Siswa Kelas V SD

Nama Mahasiswa : Renielfa Sari

Nomor Pokok Mahasiswa : 2323045010

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

Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP. 19601214 198403 2 00 2

Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP. 19620829 198803 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung

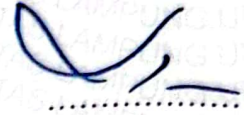
Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji
Ketua

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



Sekretaris

: Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 19620829 198803 2 001



Penguji I
Bukan Pembimbing

: Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003



Penguji II
Bukan Pembimbing

: Dr. Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd.
NIP 19881217 202421 1 001



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



: Dr. Alhet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870504 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 : 2323045010
Nama : Renielda Sari
Judul Tesis : Pengembangan *E-modul Teteduhan* Berbasis
Problem based learning Untuk Siswa Kelas V SD
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



Renielda Sari
NPM 2323045010

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Tanjung Karang Kota Bandar Lampung pada 17 Juli 1980. Anak kesepuluh dari sepuluh bersaudara dari pasangan Bapak Bahrumsyah dan Ibu Ratna.

Penulis mengawali pendidikan formal Pada tahun 1987-1993 di SD Negeri 1 gulak-galik Bandar Lampung, kemudian penulis melanjutkan jenjang pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Pemuka Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 1995. Penulis melanjutkan sekolah menengah atas di SMK Taruna Bandar Lampung jurusan Akutansi dan diselesaikan pada tahun 1998.

Pada tahun 1999, penulis terdaftar sebagai mahasiswa D3 Pendidikan Bahasa Daerah Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Pada tahun 2004 penulis melanjutkan pendidikan di STKIP PGRI Bandar Lampung.

MOTO

وَاسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّهَا لَكَبِيرَةٌ إِلَّا عَلَى الْخَاشِعِينَ ﴿٤٥﴾

“Dan mintalah pertolongan dengan sabar dan sholat.”
(Qs. Al-Baqarah: 45)

فَإِذَا بَلَغْنَ أَجَلَهُنَّ فَأَمْسِكُوهُنَّ بِمَعْرُوفٍ أَوْ فَارِقُوهُنَّ بِمَعْرُوفٍ وَأَشْهِدُوا ذَوِي عَدْلٍ مِّنْكُمْ وَأَقْبِمُوا الشَّهَادَةَ لِلَّهِ ذَلِكُمْ يُوعَظُ بِهِ مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ
الْآخِرِ ۚ وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ يَجْعَلْ لَهُ مَخْرَجًا ﴿٢﴾

“Barang siapa yang bertakwa kepada Allah, niscaya Dia akan memberi jalan keluar”
(QS At-Talak: 2)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas limpahan rahmat dan pertolongan Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karya ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak berikut.

1. Kedua orang tua saya, yaitu Ayahanda Bahrumsyah (alm) dan Ibunda Ratna (alm). Terima kasih karena telah memperjuangkan serta tak pernah lelah mendoakan saya semasa hidup mereka.
2. Anakku M. Raehan Lutfiansyah yang selalu memberikan dukungan serta menjadi penyemangat hidupku.
3. Keluarga besar tercinta yang selalu mendukung serta memberikan doa-doa terbaiknya.
4. Almamater tercinta, FKIP Unila yang telah memberikan ilmu dan berbagai pengalaman yang tidak terlupakan.

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menuntaskan tesis dengan judul *Pengembangan E-modul Teteduhan Berbasis Problem based learning Untuk Siswa Kelas V SD*. 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 pembimbing I sekaligus dosen Pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung 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. Siti Samhati, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dengan memberikan motivasi, kritik, masukan, serta nasihat hingga penyusunan tesis ini selesai.

7. Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku dosen penguji pertama yang telah bersedia memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat bagi penyusunan tesis ini.
8. Dr. Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji kedua yang telah bersedia memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat bagi penyusunan tesis ini.
9. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku ahli bahasa yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada tesis ini.
10. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku ahli media yang telah bersedia memberikan nilai, masukan, kritik, dan saran yang sangat membangun terhadap pengembangan produk pada tesis ini.
11. Yulia, S.E., selaku pendidik mata pelajaran Bahasa Lampung, peserta didik dan seluruh civitas UPT SD Negeri 01 Sukabumi Indah Bandar Lampung yang telah bersedia memberikan izin penelitian terhadap proses pengembangan produk pada tesis ini.
12. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pembelajaran dan kehidupan kepada penulis.
13. Kedua orang tuaku tercinta, papi Bahrumayah (alm) dan mami Ratna (alm). yang telah mendidik dan merawat serta mencurahkan seluruh pengorbanan ke penulis hingga bisa menyelesaikan pendidikan ini.
14. Kepada Semua keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam hidupku hingga bisa menyelesaikan pendidikan ini.
15. Teman-teman mahasiswa angkatan 2023 Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, yaitu Zefrisya, Septi Marbhara Marselinda, Revi Liana, Hazizi, Mirna Suri, Iramah Dewi, Renatalia, dan Syaiful Hilal terima kasih telah menjadi keluarga kedua dan berbagi banyak canda tawa.

16. Kakak tingkat dan adik tingkat Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Kebudayaan Lampung, FKIP Universitas Lampung yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman semasa perkuliahan.
17. Semua rekan-rekan di SD N 1 Sukabumi Indah Bandarlampung yang telah banyak membantu, serta memberikan suport dan mendoakan hingga penulis menyelesaikan pendidikan ini. .

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala 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

Renielda Sari, S.Pd.
NPM 2323045010

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	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	12
II. LANDASAN TEORI	13
2.1 Bahan Ajar	13
2.1.1 Fungsi Bahan Ajar	14
2.1.2 Karakteristik Bahan Ajar	15
2.1.3 Jenis-jenis Bahan Ajar	15
2.1.4 Prinsip Pengembangan Bahan Ajar	19
2.2 Modul	20
2.2.1 Unsur-Unsur Modul	22
2.2.2 Ciri-ciri Modul	25
2.2.3 Teknik Penyusunan Modul	27
2.2.4 Fungsi Modul	28
2.2.5 Manfaat Modul	29
2.3 <i>E-modul</i>	31

2.3.1	Karakteristik <i>E-modul</i>	33
2.3.2	Keunggulan dan Kelemahan <i>E-modul</i>	34
2.4	Sastra Lisan.....	34
2.4.1	Jenis Sastra Lisan Lampung	35
2.4.2	Fungsi Sastra Lisan Lampung	40
2.4.3	Makna Sastra Lisan Lampung.....	41
2.5	Pengertian <i>Teteduhan</i>	41
2.5.1	Makna <i>Teteduhan</i>	43
2.5.2	Ciri-ciri <i>Teteduhan</i>	45
2.5.3	Bentuk-bentuk <i>Teteduhan</i>	45
2.5.4	Fungsi <i>Teteduhan</i>	47
2.5.5	Karakteristik <i>Teteduhan</i>	51
2.7.4	Cara Membuat <i>Teteduhan</i>	59
2.6	Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	59
2.6.1	Karakteristik Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i>	61
2.6.2	Tujuan Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i>	63
2.6.3	Sintak Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i>	63
2.6.4	Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i>	65
2.6.5	Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i>	66
2.7	<i>Canva</i>	67
2.7.1	Kelebihan dan Kelemahan <i>Canva</i>	69
2.7.2	Langkah-langkah Penggunaan <i>Canva</i>	72
2.8	<i>Platform Canva</i> Untuk Pengembangan <i>E-Modul</i>	73
2.9	Pembelajaran <i>E-modul</i> pada Materi <i>Teteduhan</i> menggunakan Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem based learning</i>	74
2.10	Alternatif Pembelajaran Dapat Dilakukan Dengan Pembelajaran Digital atau <i>Blended learning</i>	77
III.	METODE PENELITIAN	81
3.1	Desain Penelitian	81
3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	82
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	87
3.4	Subjek Penelitian	88
3.5	Instrumen Penelitian	88
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	94
3.7	Teknik Analisis Data.....	97
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	100
4.1	Hasil Penelitian	100
4.1.1	Tahap Analisis.....	100
4.1.2	Tahap Perancangan	101

4.1.3	Tahap Pengembangan	101
4.1.3.1	Realisasi Rancangan Produk <i>E-modul</i>	101
4.1.3.2	Validasi Produk <i>E-modul</i>	102
4.1.3.3	Revisi Produk <i>E-modul</i>	102
4.1.4	Tahap Implementasi	103
4.1.5	Tahap Evaluasi	104
4.1.5.1	Uji Coba Terhadap Peserta Didik	105
4.1.5.2	Uji Efektivitas Produk <i>E-modul</i>	105
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	105
4.2.1	Pembahasan Tahap Analisis.....	106
4.2.2	Pembahasan Tahap Perancangan	111
4.2.3	Pembahasan Tahap Pengembangan	114
4.2.3.1	Realisasi Rancangan Produk <i>E-modul</i>	114
4.2.3.2	Validasi Ahli Materi	124
4.2.3.3	Validasi Ahli Media Pembelajaran	129
4.2.3.4	Validasi Pendidik Bahasa Lampung	134
4.2.3.5	Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi.....	138
4.2.3.6	Revisi Produk Berdasarkan Saran Media Pembelajaran.....	139
4.2.4	Pembahasan Tahap Implementasi	141
4.2.5	Pembahasan Tahap Evaluasi	147
4.2.5.1	Pembahasan Uji Coba Terhadap Peserta Didik	147
4.2.5.2	Pembahasan Uji Efektifitas Produk	152
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	154
5.1	Simpulan	154
5.2	Saran	155

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbedaan antara Modul dan E-Modul	31
2. Keunggulan dan Kekurangan E-Modul	34
3. Tempat Penelitian.....	87
4. Subjek Penelitian.....	88
5. Instrumen Validasi <i>E-modul</i> Materi <i>Teteduhan</i> untuk Ahli Materi	89
6. Instrumen Penilaian <i>E-modul</i> Materi <i>Teteduhan</i> untuk Pendidik Bahasa Lampung	91
7. Instrumen Uji Coba Terbatas <i>E-modul</i> Materi <i>Teteduhan</i> kepada Peserta Didik sebagai Pengguna	93
8. Kisi-kisi Angket Wawancara Pendidik Bahasa Lampung terhadap Kebutuhan <i>E-modul</i> Materi <i>Teteduhan</i>	95
9. Kriteria Tingkat Kelayakan.....	98
10. Nilai Rata-rata <i>N-Gain</i> dan Klasifikasinya	99
11. Hasil Validasi <i>E-modul Teteduhan</i> oleh Ahli Materi, Ahli Media Pembelajaran, dan Pendidik Bahasa Lampung	102
12. Revisi <i>E-modul Teteduhan</i> berdasarkan Masukan Para Ahli.....	102
13. Hasil Uji Coba <i>E-modul Teteduhan</i> oleh Peserta Didik.....	105
14. Wawancara dengan Pendidik Bahasa Lampung	106
15. <i>Teteduhan</i> Lucu.....	108
16. <i>Teteduhan</i> Logika.....	109
17. Langkah-langkah mengakses <i>platform canva education</i>	115
18. Langkah-langkah menyeting ukuran halaman <i>e-modul</i> pada <i>platform canva education</i>	117
19. Langkah-langkah menambahkan ikon gambar	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Halaman Awal <i>Canva</i>	69
2. Langkah-langkah Penelitian R&D dengan Pendekatan ADDIE.....	83
3. Desain Materi <i>Teteduhan</i> Lucu Pertama.....	111
4. Desain Materi <i>Teteduhan</i> Lucu Kedua	112
5. Desain Materi <i>Teteduhan</i> Logika Pertama.....	113
6. Desain Materi <i>Teteduhan</i> Logika Kedua	113
7. Tampilan Akun <i>Google Belajar.id</i>	115
9. Tampilan Sebelum ditambahkan Teks pada Halaman <i>Canva Education</i>	Platform 120
10. Tampilan Sesudah Ditambahkan Teks pada Halaman <i>Platform Canva Education</i>	121
11. Tampilan Sebelum Ditambahkan Nomor Halaman <i>E-modul</i>	121
12. Tampilan Sesudah Ditambahkan Nomor Halaman <i>E-modul</i>	122
13. Tampilan Menambahkan Kolom atau Tabel pada Halaman <i>e-modul</i>	122
14. Tampilan Biodata Pengembang pada Halaman <i>e-modul</i>	123
15. Tampilan Mengunduh <i>e-modul</i> dari <i>Platform Canva Education</i>	123
16. Perbandingan Nila <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Setiap Kelompok Dalam Menggunakan Bahan Ajar <i>E-modul Teteduhan</i>	153

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	166
2. Wawancara Bersama Pendidik Bahasa Lampung.....	168
3. Data Informan <i>Teteduhan</i>	170
4. Dokumentasi Penelitian	171
5. Dokumentasi Bersama Pendidik Bahasa Lampung	174
6. Validasi Ahli Materi.....	175
7. Validasi Ahli Media Pembelajaran	178
8. Validasi Pendidik Bahasa Lampung	181
9. Rekapitulasi Uji Coba Produk kepada Peserta Didik.....	184
10. Uji Coba Produk kepada Peserta Didik.....	185

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital yang terus berkembang telah menjadikan teknologi sebagai pilar utama yang mendukung transformasi di berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan (Sundari, 2024). Pendidik memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung pengajaran pendidikan di sekolah. Untuk mencapai hal ini, pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan kompetensi sendiri dan selalu terbuka untuk menerima ide-ide baru. Salah satu komponen penting dari kemampuan ini adalah kemampuan untuk membuat bahan ajar yang menarik dan bermanfaat bagi peserta didik. Dengan membuat bahan ajar yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman, pendidik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memperluas pemahaman mereka (Hakim, Fauzia, & Rani, 2023).

Dalam mengajarkan materi pembelajaran pendidik membutuhkan bahan ajar baik berupa cetak maupun non cetak. Bahan Ajar adalah sebuah komponen pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas dan sebagai bahan belajar bagi peserta didik (Ciptaningtyas, Mukmin, & Putri, 2022).

Majid (dalam Yanti dkk., 2019) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar dapat pula diartikan sebagai bahan yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana untuk belajar (Kosasih, 2021). Bahan ajar menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diamati secara langsung. Bahan ajar dapat menyajikan gambar, grafik, bagan dan model-model lainnya sebagai wakil dari benda-benda yang sebenarnya. Bahan juga dapat merangsang

keaktivitas dan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah dalam belajar, serta mengembangkan keterampilan-keterampilan baru kepada peserta didik. Menurut Melvin (dalam Kosasih, 2021) Peserta didik cenderung akan menyukai sistem pembelajaran yang menggunakan sumber yang variatif. Dengan menggunakan sistem dan cara belajar yang berbeda, keberagaman minat belajar peserta didik akan lebih terpenuhi.

Menurut (Alimuddin, 2023) penyusunan bahan ajar tertuang dalam panduan Kurikulum Merdeka, yang saat ini digunakan di sekolah-sekolah di Indonesia dari jenjang dasar, menengah, dan atas. Panduan ini memberikan petunjuk tentang sistem buku teks yang diterbitkan oleh Pemerintah Pusat yang digunakan dalam satuan pendidikan untuk memenuhi kurikulum yang berlaku dalam pembelajaran yang termuat dalam Pasal 65 Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2017 (Cholilah, Tatuwo, Komariah, & Rosdiana, 2023). Selain buku teks utama yang disediakan pemerintah, institusi pendidikan dapat menggunakan buku teks pendamping atau buku nonteks yang telah disahkan oleh pemerintah pusat.

Aturan menyusun bahan ajar harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di satuan pendidikan. Misalnya, dalam Kurikulum Merdeka, pendidik menggunakan bahan ajar untuk mencapai profil Pancasila dan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Perangkat pendidikan yang dikembangkan tersebut terdiri dari modul instruksional, buku teks pelajaran, dan modul proyek untuk meningkatkan profil peserta didik Pancasila (Hehakaya & Pollatu, 2022). Selain itu, bahan ajar juga berfokus pada pengembangan kompetensi inti peserta didik, seperti literasi, numerasi, dan kecakapan hidup (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Materi ajar yang dirancang dalam Kurikulum Merdeka juga dirancang untuk mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan semua peserta didik secara keseluruhan.

Bahan ajar menunjukkan bahwa pembuatan materi pembelajaran harus relevan dan bermakna bagi peserta didik (Rustamana, Mutiara, Aprilia, Aini, & Yuda, 2023). Bahan ajar untuk kurikulum merdeka harus mampu mencakup muatan lokal atau kearifan lokal. Selain itu, bahan ajar harus mencerminkan nilai-nilai kebangsaan dan kecakapan hidup yang sesuai dengan perkembangan zaman (Megawati, Astini, Syahputra, & Zulkarnaini, 2022). Oleh karena itu, bahan ajar untuk kurikulum merdeka harus dikembangkan secara menyeluruh dan berkelanjutan. Ini mencakup proses perancangan, implementasi, evaluasi dan revisi terus menerus untuk memastikan bahwa materi pelajaran berkualitas tinggi dan relevan (Tegeh & Kirna, 2013).

Proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila sarana atau sumber penunjang dapat terpenuhi sehingga pelaksanaannya dapat bersinergi dengan baik (Suyanto, Fuad, Samhati, & Zain, 2019). Pembelajaran yang efektif tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke peserta didik, tetapi mencakup pengembangan keterampilan dan kemampuan yang lebih luas, seperti kreativitas dan kolaborasi (Hamdayama, 2022). Dalam bidang seni tari, peserta didik yang menguasai teknik dan gerakan tari sangat penting, tetapi akan lebih baik jika mampu menciptakan karya-karya orisinal yang mengekspresikan identitas dan ide-ide sesuai dengan kreatifitasnya masing-masing. (Wijastuti & Susanto, 2024) menjelaskan bahwa kemampuan kolaborasi memungkinkan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain, saling menghargai, dan membangun ide-ide bersama, sehingga menghasilkan karya tari yang kohesif dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dipercaya dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam berkolaborasi merancang dan membuat sebuah proyek sebagai hasil dari proses pembelajaran adalah *Problem based learning* (Rusydiana, 2020).

Problem based learning adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (M Wena, 2015). Kerja proyek merupakan kegiatan yang sangat menantang dan dapat menuntun siswa dalam merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan sekaligus melakukan kegiatan investigasi. *Problem based learning* dapat memberikan kesempatan siswa untuk bekerja secara mandiri, mampu untuk mendorong siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan serta memberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuan melalui pemecahan masalah dan investigasi, memungkinkan siswa untuk dapat merefleksikan ide dan meningkatkan kreativitas siswa serta kemampuan mereka dalam berkolaborasi dan membuat keputusan yang mempengaruhi hasil proyek dan proses pembelajaran secara umum diakhiri dengan mempresentasikan hasil akhir produk.

E-learning pada dasarnya merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *E-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (*LAN*, *WAN*, atau Internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran (Chusna, 2019). Selaras dengan hal tersebut, Melalui *e-learning*, pemahaman siswa tentang sebuah materi tidak bergantung pada guru/instruktur tetapi dapat diperoleh dari media elektronik. Melalui *e-learning*, memungkinkan akses pembelajaran tanpa batasan geografis. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran (Sole & Anggraeni, 2018). Berbagai penelitian dalam pelibatan teknologi menggunakan penelitian dan pengembangan (Saputra, B., & Chaeruman, U. A. 2022). Salah bentuk penyajian bahan belajar dalam format digital atau elektronik tersebut adalah *e-book* atau media lainnya berbasis elektronik seperti: *e-modul*, dll (Yunus, 2019).

Elektronik modul atau *e-modul* adalah bahan belajar yang telah dirancang secara sistematis berdasarkan langkah-langkah pembelajaran tertentu dan dirancang berbentuk satuan waktu tertentu yang bisa ditampilkan dengan menggunakan piranti elektronik (Mayudho & Supriyatno, 2020). Selaras dengan pendapat tersebut, (Daryanti, dkk., 2022) menjelaskan bahwa fasilitas dari *e-modul* untuk mengurangi gap dan membuat akses pembelajaran menjadi semakin mudah untuk siapapun. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja selama terhubung ke internet. *E-modul* mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab pribadi dalam pembelajaran. Siswa dapat belajar dengan ritme masing-masing dan mengulangi materi yang sulit jika diperlukan. Dalam *e-learning*, penting untuk merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan medium online, dengan memperhatikan struktur, kejelasan, dan interaktivitas. *Platform e-modul* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yakni *Learning Management System (LMS)*. *Platform LMS* dirancang untuk memfasilitasi manajemen, pengiriman, dan penilaian pembelajaran secara online sehingga akan lebih fleksibel dalam membantu kegiatan pembelajaran.

Canva merupakan sebuah tools yang menyediakan berbagai macam fungsi untuk desain grafis maupun publikasi secara langsung. *Canva* dapat diakses melalui aplikasi pada smartphone, PC, maupun website (Azdy, Sriyeni, & Aprizal, 2023). *Canva* memiliki feature yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, pendana buku, bulletin, dan lain sebagainya (Junaedi, 2021).

Kemudahan dalam akses dan penggunaan membuat *Canva* menjadi andalan pengguna dalam membuat konten visual tanpa perlu ahli dalam bidang tersebut. *Canva* memiliki beberapa kelebihan berupa desain grafis yang dimilikinya beragam dan menarik, dapat digunakan untuk melatih kreativitas, menggunakan desain yang lebih efisien dalam hal waktu, praktis, memiliki kualitas gambar yang tinggi dengan resolusi yang baik, memungkinkan kerja sama, dapat dilakukan baik pada PC maupun pada

perangkat Android, dan hasilnya dapat diunduh dalam format jpg maupun pdf (Widayanti, dkk., 2021). Selain kelebihan yang dimiliki, *Canva* juga memiliki kekurangan yaitu dalam beberapa template yang berbayar maupun penggunaannya yang harus menggunakan Internet (Resmini et al., 2021). Meskipun demikian, desain grafis tidak berbayar yang dimiliki *Canva* sudah lebih dari cukup untuk digunakan dalam berbagai kebutuhan (Tanjung & Faiza, 2019).

Dalam rangka memenuhi Kurikulum Tingkat Daerah, Dinas Pendidikan Provinsi Lampung menyusun Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Standar Kelulusan Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Lampung. Hal tersebut dipertegas dalam Peraturan Gubernur nomor 39 Tahun 2014 bahwa Mata Pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung sebagai Muatan Lokal Wajib pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Hal tersebut selaras dengan (Permendikbud No. 22 Tahun 2016, 2016) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran harus melibatkan konteks local, termasuk Bahasa dan budaya.

Pembelajaran Bahasa Lampung khususnya pada tingkat Sekolah Dasar disajikan secara integratif dengan pembelajaran sastra. Bahasa dan sastra memiliki hubungan yaitu bahasa digunakan sebagai media bagi sastrawan untuk menyampaikan ide atau gagasannya kepada masyarakat luas (Suri, 2019).

Tradisi lisan dapat diartikan sebagai kebiasaan atau adat istiadat yang diwariskan secara turun temurun melalui Bahasa lisan (Damanik & Sinaga, 2022). Sastra lisan Lampung adalah sastra berbahasa Lampung yang hidup secara lisan, yang tersebar dalam bentuk tidak tertulis (kini sudah diinventarisasi dan sudah banyak yang ditulis). Sastra lisan Lampung adalah sastra yang menggunakan bahasa Lampung sebagai media kreasi yang diucapkan secara lisan (Azmiyati, 2018). Tradisi lisan menurut (A. E. Sanusi, 2014) terbagi menjadi lima jenis yaitu 1) sesikun/sekiman (peribahasa), 2)

Seganing/*teteduhan* (teka-teki), 3) Memmang (Mantra), 4) Warahan (cerita rakyat), dan 5) puisi.

Teka-teki disebut dengan istilah seganing dan ada juga yang menamakan *teteduhan* (Suri, 2019). *teteduhan* ialah sejenis teka-teki atau ungkapan dalam bahasa Lampung yang dikemukakan secara samar-samar agar ditebak oleh lawan bicara (Fatonah, Kurniawan, Setiyana, & Karsiwan, 2020). Selaras dengan pendapat tersebut, (Azmiyati, 2018) menjelaskan bahwa *teteduhan* adalah soal yang dikemukakan secara samarsamar, biasanya untuk permainan atau untuk pengasah pikiran. Sastra Lisan Lampung berupa teka-teki penyampaianya dikemukakan secara samar-samar sangat baik digunakan untuk melatih daya talar, dalam kehidupan etnik Lampung (Suri, 2019).

Tantangan yang dihadapi dalam upaya pelestarian tradisi lisan *teteduhan* ialah minimnya data dan informasi termasuk penelitian yang dilakukan dapat membuat perubahan bahkan hilangnya tradisi lisan *teteduhan* pada masyarakat Lampung Pepadun dan Saibatin (Fatonah, dkk., 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, (Karsiwan & Sari, 2021) menjelaskan bahwa seni tradisi lisan yang bersumber dari budaya rakyat masa lalu sebagai warisan budaya makin kurang mendapat perhatian lantaran kurangnya pewarisan kepada generasi penerus

Tradisi lisan *teteduhan* pada masyarakat Lampung mulai mengalami tren penurunan. Hal ini setidaknya disebabkan oleh dua hal utama, yaitu 1) penggunaan bahasa Lampung sebagai bahasa komunikasi sehari-hari mulai bergeser dengan digunakannya bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi; 2) peran teknologi yang semakin dekat dengan kehidupan masyarakat Lampung mengakibatkan pemuda dan remaja semakin memiliki ruang interaksi yang terbatas sehingga semakin mendesak keberadaan tradisi seganing/*teteduhan*, sehingga dianggap tidak relevan dengan perkembangan zaman. Interaksi yang kian terbatas, ditambah mulai bergesernya Bahasa

pengantar menyebabkan semakin terbatasnya ruang gerak pelestarian tradisi seganing/*teteduhan* (Fatonah et al., 2020).

Pendidikan di era digital memerlukan inovasi dalam penyampaian materi agar lebih menarik dan efektif. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah *Project Based Learning (PBL)* yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. PBL memiliki lima langkah pembelajaran, yaitu mengorientasikan peserta didik dalam masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing pengalaman individu dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Di Lampung, materi budaya lokal seperti tradisi lisan memiliki potensi untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran salah satunya adalah *teteduhan*. Perkembangan teknologi juga membuka ruang dan peluang untuk pelestarian tradisi lisan salah satunya melalui pengembangan bahan ajar sehingga sastra lisan yang ada dimasyarakat dapat terdokumentasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan pendokumentasian *teteduhan* terlebih dahulu agar tetap tradisi lisan *teteduhan* tetap lestari.

Berdasarkan wawancara dengan pendidik di SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung, pendidik menyatakan bahwa materi dalam bahan ajar yang digunakan masih sangat terbatas dan belum memadai. Bahan ajar yang digunakan pendidik masih menggunakan bahan ajar konvensional dan berupa pertanyaan biasa tentang *teteduhan* sehingga peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran dan rata-rata hasil belajar materi *teteduhan* masih tergolong cukup rendah yaitu 6,5. Pendidik juga menyatakan bahwa peserta didik sering kali merasa jenuh jika menggunakan bahan ajar konvensional dan lebih tertarik ketika melihat gambar atau desain yang menarik terutama yang berkaitan dengan teknologi. Hal tersebut terjadi karena banyak peserta didik yang sudah familiar dengan alat-alat elektronik. Selain itu, peserta didik juga lebih senang jika pembelajaran didesain dengan tidak monoton seperti diskusi kelompok dan lainnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam rangka mengembangkan materi *teteduhan* dan antusias peserta didik, perlu adanya inovasi bahan ajar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik yang tumbuh berdampingan dengan teknologi. Dengan mengembangkan materi ajar kedalam bentuk yang menarik dan memadukan dengan model pembelajaran yang tepat, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran lebih menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan *e-modul* Bahasa Lampung khususnya materi *teteduhan* berbasis *problem based learning*. Peneliti memilih mengembangkan *e-modul* tersebut dengan memanfaatkan keunggulan *platform canva* karena bahan ajar yang dihasilkan tidak hanya dapat dicetak tetapi dapat diakses menggunakan gawai atau laptop melalui sebuah tautan yang telah disediakan. Kegiatan belajar menjadi lebih fleksibel, menarik dan peserta didik dapat mengaksesnya kapan saja. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* yang akan dirancang dapat membantu peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dengan menghadapi permasalahan yang nyata, peserta didik didorong untuk aktif bekerjasama dan memecahkan teka-teki secara berkelompok.

Penelitian terkait pengembangan bahan ajar juga pernah dilakukan oleh (Martatiyana, Novita, & Purnamasari, 2022) mahasiswa Universitas Pakuan yang mengembangkan bahan ajar *flipbook* manfaat energi kelas IV di Sekolah Dasar (SD). Lalu penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh (Nurlaeli, Husni, & Utami, 2021) yang mengembangkan *e-modul* berbasis *contextual teaching and learning (CTL)* kelas IV tema 6 subtema 3 di SD Muhammadiyah 4 Palembang. Selain itu, (Warsiyem, Ariyani, & Raja, 2016) juga mengembangkan bahan ajar berupa pengembangan bahan ajar bahasa Lampung berbasis *teams games tournament*. Selain tiga penelitian yang telah disebutkan, penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh (Gusrianto & Rahmi, 2022) yang mengembangkan *e-modul* pada mata pelajaran informatika berbasis kurikulum merdeka belajar untuk kelas VII SMP.

Perbedaan dan kebaharuan penelitian yang akan dilakukan, yaitu pengembangan *e-modul* berbasis *problem based learning* dengan memanfaatkan *platform canva* dan materi *teteduhan* yang belum banyak terdokumentasikan maka dilakukan pengembangan *e-modul* sebagai alternatif bahan ajar materi *teteduhan* di SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung. Materi yang dikembangkan adalah materi *teteduhan* yang terdapat pada CP 5.3., yaitu murid mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasi ciri objek, urutan proses kejadian, dan nilai-nilai dari berbagai tipe teks berbahasa Lampung (fiksi dan nonfiksi) yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar). Dengan mempertimbangkan kemenarikan dan kepraktisan pengguna dalam mengakses modul tersebut. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan pebelitian dengan judul “pengembangan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD”.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pengembangan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD?
2. Bagaimanakah kelayakan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD?
3. Bagaimanakah keefektivan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD.
2. Mendeskripsikan kelayakan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD.
3. Mendeskripsikan keefektifan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD.

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 *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD sebagai suplemen atau bahan ajar selanjutnya di jenjang Sekolah Dasar (SD).

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk Siswa, yaitu 1) Siswa memperoleh pengalaman belajar mandiri sesuai dengan karakteristik *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD. 2) Tersedianya *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD yang menarik sehingga siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan melatih keterampilan berbicaranya.
- b. Manfaat untuk Guru, yaitu 1) Tersedianya *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD untuk siswa kelas V sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Lampung di

jenjang Sekolah Dasar. 2) Dapat dijadikan rujukan untuk guru dalam menggunakan *e-modul* materi *Teteduhan*. 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. Pengembangan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD berisikan materi pembelajaran berupa teka-teki silang yang di *design* dengan menarik sehingga tidak membosankan.
2. Materi *Teteduhan* didapatkan melalui wawancara kepada informan.
3. Hasil akhir dari pengembangan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD berupa link yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun.
4. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sukabumi Indah Kota Bandarlampung khususnya siswa kelas V sebanyak satu kelas.
5. Waktu penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025 semester ganjil.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Bahan Ajar

Bahan ajar ialah bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Prastowo, 2013). Sejalan dengan pendapat tersebut, (Abidin, 2014) menjelaskan bahwa bahan ajar atau materi pembelajaran (instructional materials) secara garis besar terdiri atas pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Secara terperinci (Abidin, 2014) menjelaskan bahwa jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur) keterampilan dan sikap atau nilai. Selain itu, (Daryanto & Dwicahyono, 2014) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahaan implementasi pembelajaran.

(Widodo, dkk., 2008) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis serta menarik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri atas pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

2.1.1 Fungsi Bahan Ajar

Fungsi bahan ajar, setidaknya dapat ditinjau dari pembelajar, pebelajar, dan evaluasi. Fungsi tersebut sejalan dengan pendapat (Sulistyowati, 2009) yang menjelaskan bahwa penggunaan bahan ajar berfungsi sebagai (1) pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa, (2) pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari dikuasainya, dan (3) alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran. (Depdiknas, 2008) menjelaskan fungsi panduan pengembangan bahan ajar antara lain sebagai berikut.

1. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
2. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasai.
3. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Fungsi bahan ajar sangat akan terkait dengan kemampuan guru dalam membuat keputusan yang terkait dengan perencanaan (*planning*), aktivitas-aktivitas pembelajaran dan pengimplementasian (*implementing*), dan penilaian (*assessing*).

2.1.2 Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar yang dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip instruksional. Sesuai dengan penyusunan bahan ajar sebagai sumber belajar yang paling utama dalam sebuah pembelajaran, bahan ajar juga memiliki beberapa karakteristik. Menurut Widodo (dalam Lestari, 2013) karakteristik bahan ajar antara lain sebagai berikut.

1. *Self instructional*, bahan ajar yang dirancang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di dalam proses pembelajaran;
2. *Self contained*, bahan ajar yang tersaji untuk dipelajari siswa berisi seluruh materi pelajaran dalam satu unit kompetensi dan sub kompetensi;
3. *Stand alone*, bahan ajar tersebut tidak bergantung dengan bahan ajar lain;
4. *Adaptive*, dapat beradaptasi dengan teknologi mutakhir;
5. *User friendly*, memudahkan pengguna dan memberi kesan bersahabat baik secara tampilan maupun fungsi dalam penggunaannya.

2.1.3 Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Menurut (Majid, 2013) jenis-jenis bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori antara lain sebagai berikut.

1. Bahan cetak (*printed*) antara lain handout, buku, modul, lembar kegiatan siswa, brosur, *leaflet*, *Wallchart*, foto/gambar, model atau maket.
2. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
3. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti video compact disk dan film.

4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti *CAI (Computer Assisted Instruction)*, *compact disk (CD)* interaktif.

Lebih lanjut, (Majid, 2013) mengemukakan bahwa jenis bahan ajar cetak antara lain sebagai berikut.

1. Modul

Modul adalah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga modul berisi paling tidak berisi tentang komponen dasar bahan ajar, menggambarkan KD yang akan dicapai peserta didik, disajikan dengan menggunakan bahasa yang baik, menarik, dan dilengkapi ilustrasi.

2. *E-modul*

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas dengan KD (Kompetensi Dasar) yang akan dicapainya. Tugas-tugas dalam sebuah lembar kegiatan tidak akan dapat dikerjakan oleh peserta didik secara baik apabila tidak dilengkapi dengan buku lain atau referensi lain yang terkait dengan materi tugasnya. Keuntungan adanya lembar kegiatan bagi guru, yakni memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sedangkan bagi siswa akan belajar secara mandiri dan belajar memahami dan menjalankan suatu tugas tertulis. Guru harus cermat dan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menyiapkan lembar kegiatan, karena sebuah lembar kerja harus memenuhi paling tidak kriteria yang berkaitan dengan tercapai atau tidaknya sebuah KD yang dikuasai oleh peserta didik.

3. *Handout*

Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. *Handout* biasanya diambilkan dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan atau KD dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik. Saat ini *handout* dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain dengan cara mengunduh dari internet atau menyadur dari sebuah buku.

4. Buku

Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikiran dari pengarangnya. Oleh pengarangnya isi buku didapat dari berbagai cara misalnya hasil penelitian, hasil pengamatan, aktualisasi pengalaman, otobiografi, atau hasil imajinasi seseorang yang disebut sebagai fiksi. Buku adalah sejumlah lembaran kertas baik cetakan maupun kosong yang dijilid dan diberi kulit. Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis. Buku yang baik adalah buku yang ditulis dengan menggunakan bahasa yang baik dan mudah dimengerti, disajikan secara menarik dilengkapi dengan gambar dan keterangan-keterangannya, isi buku juga menggambarkan sesuatu yang sesuai dengan ide penulisannya.

5. Brosur

Brosur adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap tentang perusahaan atau organisasi. Dengan demikian, brosur dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar, selama sajian brosur diturunkan dari KD yang harus dikuasai oleh siswa. Mungkin saja brosur dapat menjadi bahan ajar yang menarik karena bentuknya yang menarik dan praktis. Agar lembaran brosur tidak terlalu banyak, maka brosur didesain hanya memuat satu KD saja.

6. *Leaflet*

Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan/dijahit. Agar terlihat menarik biasanya leaflet didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat serta mudah dipahami. Leaflet sebagai bahan ajar juga harus memuat materi yang dapat menggiring peserta didik untuk menguasai satu atau lebih KD.

7. *Wallchart*

Wallchart adalah bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus atau proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu. Agar *wallchart* terlihat lebih menarik bagi siswa maupun guru, maka *wallchart* didesain dengan menggunakan tata warna dan pengaturan proporsi yang baik. *wallchart* biasanya masuk dalam kategori alat bantu melaksanakan pembelajaran, namun dalam hal ini *wallchart* didesain sebagai bahan ajar karena didesain sebagai bahan ajar, maka *wallchart* harus memenuhi kriteria sebagai bahan ajar antara lain bahwa memiliki kejelasan tentang KD dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik, diajarkan untuk berapa lama, dan bagaimana cara menggunakannya.

8. Foto atau Gambar

Foto atau gambar sebagai bahan ajar tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian foto/gambar siswa dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih KD. Melalui membaca yang dapat diingat hanya 10%, dari mendengar yang diingat 20%, dan dari melihat yang diingat 30%. Foto atau gambar yang didesain secara baik dapat memberikan pemahaman yang lebih baik. Bahan ajar ini dalam menggunakannya harus dibantu dengan bahan tertulis. Bahan tertulis dapat berupa petunjuk cara menggunakannya dan atau bahan tes.

2.1.4 Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Ada beberapa syarat penting dalam kurikulum merdeka yang harus dipenuhi dalam menyajikan materi pembelajaran dipergunakan oleh siswa sebagai upaya membangun pola berpikir yang ilmiah dengan melihat segala persoalan materi yang digunakan siswa. (Kurniasih dkk., 2014) menjelaskan bahwa prinsip pengembangan bahan ajar antara lain sebagai berikut.

1. Sesuai tahapan Saintifik

Proses pembelajaran pada kurikulum merdeka untuk semua jenjang pendidikan menggunakan pendekatan saintifik. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

2. CP diintegrasikan pada satu unit Setiap buku ajar yang hendak dibuat, konsep dasar yang harus diperhatikan secara khusus adalah membuat kesatuan yang tidak terpisah dari setiap CP dan 4 dalam satu unit atau dalam satu bahasan yang diangkat.

3. Gambar, perkataan, kutipan menumbuhkan sikap positif

Salah satu fungsi dari gambar atau perkataan-perkataan yang membangun sikap positif ialah menambah sikap mental tingkah laku yang bertanggung jawab. Siswa terpacu untuk mengerjakan tugas dengan baik, mau menerima kritik dan memperbaiki diri untuk pendidikan yang lebih baik dengan tidak membiarkan tugas pelajaran terlantar, menumbuhkan sikap yang tekun dan bersungguh-sungguh mengerjakan tugas.

4. Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa

Menurut (Kurniasih dkk., 2014) ada dua kaidah tentang menumbuhkan minat peserta didik antara lain sebagai berikut.

- a. Untuk menumbuhkan minat terhadap suatu mata pelajaran, usahakan memperoleh keterangan tentang hal itu.
- b. Untuk menumbuhkan minat terhadap suatu mata pelajaran, dengan melakukan kegiatan yang menyangkut hal-hal berikut:

- 1) keseimbangan tugas individu dan kelompok;
- 2) kecukupan materi untuk memahami dan melakukan CP;
- 3) melibatkan orang tua, jejaring (tugas pengayaan dari berbagai sumber).

Sejalan dengan pendapat diatas, (Daryanto & Dwicahyono, 2014) menjelaskan bahwa prinsip pengembangan bahan ajar antara lain sebagai berikut.

1. Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak;
2. Pengulangan akan memperkuat pemahaman;
3. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik;
4. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar;
5. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.

2.2 Modul

Modul merupakan suatu paket kurikulum yang disediakan bagi peserta didik untuk dapat belajar sendiri, karena modul adalah suatu unit yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Modul adalah bahan ajar yang disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar peserta didik dapat belajar mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik (Oktaviara & Pahlevi, 2019). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa modul merupakan alat bantu peserta didik untuk belajar mandiri dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Modul merupakan suatu unit untuk belajar sendiri yang terdiri atas rangkaian-rangkaian pembelajaran.

Menurut (Wena, 2011) modul diartikan sebagai unit pembelajaran berbentuk cetak. Mengajar terpadu yang memiliki satu tema terpadu, menyajikan kepada peserta didik keterangan-keterangan yang diperlukan untuk menguasai dan menilai pengetahuan dan keterampilan yang ditentukan dan berfungsi sebagai satu komponen dari keseluruhan kurikulum. Dari definisi tersebut Wena mengemukakan pengertian modul ditinjau dari wujud fisik berupa bahan pembelajaran cetak, fungsinya sebagai media belajar mandiri dan isinya berupa satu unit materi pembelajaran. Menurut Jerrold E, Kemp modul diartikan sebagai paket pembelajaran mandiri berisi satu topik atau unit materi pelajaran dan memerlukan waktu belajar beberapa jam untuk satu minggu. Dari definisi tersebut Kemp mengatakan modul ditinjau dari fungsi sebagai media belajar sendiri, modul berupa satu topik atau unit materi pelajaran dan ketentuan waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari modul (Made, 2016). Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa modul merupakan suatu unit yang berbentuk cetak yang didalamnya memuat satu topik materi pembelajaran. Modul melatih peserta didik untuk belajar mandiri.

Modul pembelajaran adalah bahan ajar yang disusun secara metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Modul dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi tentang materi pembelajaran (Dewi dkk., 2017). Modul merupakan bahan ajar sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, modul memuat suatu bahasan tertentu yang disusun secara sistematis dan terarah sehingga dapat membantu proses belajar mengajar disekolah. Modul diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Modul dibuat untuk membantu peserta didik sdalam memperoleh materi pembelajaran.

Modul merupakan salah satu jenis bahan ajar cetak yang dibutuhkan oleh peserta didik, karena dalam modul terdapat acuan materi yang akan dipelajari peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan kata lain sebuah modul merupakan bahan ajar yang dapat mengasah peserta didik untuk belajar secara mandiri. Karena di dalam modul berisi materi dan

beberapa latihan soal yang dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar (Wahyuni dkk., 2017). Dalam modul terdapat acuan materi yang akan dipelajari peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dibuat bisa tercapai. Di dalam modul juga terdapat latihan soal sehingga kita dapat melihat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran.

Modul merupakan sebuah buku yang ditulis yang bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik. Dengan demikian, sebuah modul pembelajaran berisi segala komponen dasar bahan ajar yaitu petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja yang dapat berupa lembar kerja, dan evaluasi. Penggunaan modul dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar menurut cara dan kecepatannya masing-masing (Fitriani, Amelia, & Marianingsih, 2017). Penggunaan modul dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri dengan caranya masing-masing. Komponen dalam modul berupa petunjuk pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, latihan-latihan, dan evaluasi.

2.2.1 Unsur-Unsur Modul

Instrumen kelayakan modul yang dikembangkan berdasarkan aturan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (Wahyuni et al., 2017) antara lain sebagai berikut.

1. Komponen kelayakan isi yang meliputi:
 - a. Cakupan materi yaitu kelengkapan materi, keluasan materi, dan kedalaman materi dalam modul.
 - b. Akurasi materi merupakan akurasi fakta, akurasi kosep, hukum atau teori dan akurasi prosedur atau metode.
 - c. Kemutakhiran dan kontekstual merupakan keterkinian dengan perkembangan ilmu, fitur-fitur terbaru, dan memberikan contoh-contoh nyata dalam lingkungan keseharian.
 - d. Ketaatan pada hukum dan perundang-undangan merupakan bentuk ketaatan terhadap hukum yang berlaku di Indonesia dimana dalam

modul memuat hasil karya asli peneliti dan tidak memuat unsur SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan).

- e. Keterampilan merupakan pengembangan aspek keterampilan yang terkandung dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar baik berupa aplikasi kegiatan 5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Mengasosiasikan, dan Mengkomunikasikan).

2. Komponen kelayakan penyajian yang meliputi:

- a. Teknik penyajian yaitu konsistensi sistematika sajian dalam bab, kelogisan penyajian, keruntutan penyajian, koherensi, dan keseimbangan substansi antar bab atau sub bab.
- b. Pendukung penyajian materi yaitu kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi, pembangkit motivasi belajar, soal latihan di setiap bab, peta konsep di setiap awal bab, rangkuman di setiap akhir bab, soal latihan dalam akhir bab, kunci jawaban pada akhir buku dan rujukan untuk tabel, gambar, dan lampiran.
- c. Penyajian pembelajaran yaitu keterlibatan aktif peserta didik, komunikasi interaktif seolah-olah peserta didik berkomunikasi dengan penulis buku, pendekatan ilmiah untuk merangsang kedalaman berpikir, serta terdapat variasi berupa gambar atau tabel dalam penyajian.
- d. Kelengkapan penyajian merupakan urutan dalam penulisan modul yang terdiri atas pendahuluan, daftar isi, glosarium, daftar pustaka, dan indeks.

3. Komponen kelayakan kebahasaan yang meliputi:

- a. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik merupakan kesesuaian bahasa dengan perkembangan berpikir peserta didik sehingga mudah untuk dipahami.
- b. Keterbacaan merupakan pemilihan bahasa yang komunikatif sehingga tidak asing bagi peserta didik dan pesan berupa materi ajar dapat dipahami dengan mudah.

- c. Kemampuan memotivasi meliputi pemilihan bahasa yang dapat membuat kemampuan memotivasi peserta didik dan kemampuan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis.
 - d. Kelugasan meliputi pemilihan bahasa yang memperhatikan ketepatan struktur kalimat dan kebakuan istilah.
 - e. Koherensi dan keruntutan alur pikir merupakan keruntutan dan keterkaitan isi antar bab atau sub bab dan kalimat atau alinea.
 - f. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia merupakan ketepatan pemilihan bahasa dengan tata bahasa dan ejaan sesuai Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).
 - g. Penggunaan istilah dan simbol atau lambang merupakan konsistensi penggunaan istilah, simbol atau lambang serta ketepatan dalam penulisan kalimat yang menggunakan nama ilmiah maupun yang menggunakan bahasa asing.
4. Komponen kelayakan kegrafikaan yang meliputi:
- a. Ukuran buku merupakan kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO yaitu A4 (210 x 297mm) atau B5 (176 x 250mm).
 - b. Desain kulit buku meliputi penataan unsur tata letak pada cover muka, belakang dan punggung memiliki kesatuan, ukuran unsur tata letak proporsional dengan ukuran buku, warna unsur tata letak harmonis, dan memperjelas materi fungsi serta warna yang memiliki kontras yang baik.
 - c. Desain isi buku meliputi penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola, pemisahan antar paragraf jelas, serta kesesuaian spasi teks dan ilustrasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat empat komponen kelayakan unsur modul pembelajaran yang dikemukakan oleh badan standar nasional pendidikan yaitu, komponen kelayakan isi, komponen kelayakan penyajian, komponen kelayakan kebahasaan, dan komponen kelayakan kegrafikan.

2.2.2 Ciri-ciri Modul

Menurut Daryanto karakteristik modul mencakup :

1. *Self Instruction*, merupakan karakteristik penting dalam modul dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang untuk dapat belajar secara mandiri dan tidak bergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter self instruction, maka modul harus:
 - a. Memuat tujuan pembelajaran yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian sesuai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
 - b. Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil atau spesifik, sehingga memudahkan untuk dipelajari secara tuntas.
 - c. Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan dalam pemaparan materi pembelajaran.
 - d. Terdapat soal-soal latihan, tugas, dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur kemampuan penguasaan peserta didik.
 - e. Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik.
 - f. Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
 - g. Terdapat rangkuman materi pembelajaran.
 - h. Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri.
 - i. Terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi.
 - j. Terdapat informasi tentang rujukan, pengayaan, dan referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

2. *Self Contained*, tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan agar peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari standar kompetensi atau kompetensi dasar, harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan

keluasan standar kompetensi atau kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

3. *Stand Alone*, merupakan karakteristik modul yang tidak bergantung pada bahan ajar atau media lain atau tidak harus digunakan secara bersama-sama dengan bahan ajar atau media lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan tau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Apabila peserta didik masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain selain modul yang digunakan, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai modul yang berdiri sendiri.
4. *Adaptif*, modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta atau fleksibel atau luwes digunakan di berbagai perangkat keras.
5. *User Friendly*, modul hendaknya juga memenuhi kaidah user friendly atau bersahabat atau akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi atau pemaparan informasi yang tampil dalam modul bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan.

Selain itu, menurut (Wahyuni, dkk., 2017) ciri-ciri modul antara lain sebagai berikut.

1. Modul merupakan paket pembelajaran yang bersifat Self-Instruction.
2. Pengakuan adanya perbedaan individual belajar.
3. Membuat rumusan tujuan pembelajaran secara eksplisit.
4. Adanya asosiasi, struktur, dan urutan pengetahuan.
5. Penggunaan berbagai macam media.
6. Partisipasi aktif dari peserta didik.

7. Adanya bantuan langsung terhadap respon peserta didik.
8. Adanya evaluasi terhadap penguasaan peserta didik atas hasil belajar.

Berdasarkan uraian mengenai karakteristik modul, dapat disimpulkan bahwa lima karakteristik modul pembelajaran yang dikemukakan oleh Daryanto yaitu, *self intruction*, *self contained*, berdiri sendiri, bersifat adaptif dan bersahabat atau akrab. Sedangkan menurut Vemberto terdapat delapan karakteristik modul pembelajaran. Karakteristik-karakteristik tersebut termuat dalam modul pembelajaran.

2.2.3 Teknik Penyusunan Modul

Teknik dalam penyusunan modul menurut (Sungkono, 2009) antara lain sebagai berikut.

1. Menulis Sendiri (*Starting from Scratch*)

Penulis/guru dapat menulis sendiri modul yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Asumsi ini didasarkan pada keyakinan bahwa guru merupakan pakar yang berkompeten dalam bidang ilmunya, mempunyai kemampuan menulis, dan mengetahui kebutuhan para peserta didik dalam bidang ilmu tersebut. Untuk menulis modul sendiri, di samping membutuhkan penguasaan akan sebuah bidang ilmu juga diperlukan kemampuan untuk menulis modul sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran, yaitu selalu berlandaskan kebutuhan peserta belajar yang meliputi pengetahuan, keterampilan, bimbingan, latihan dan umpan balik. Hal ini dapat diperoleh melalui analisis pembelajaran dan silabus, sehingga materi yang akan disajikan dalam modul berisi pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang tercantum dalam silabus.

2. Pengemasan Kembali Informasi (*Information Repackaging*)

Di sini, penulis/guru tidak menulis modul sendiri, melainkan memanfaatkan buku-buku teks dan informasi yang telah ada di pasaran untuk dikemas kembali menjadi modul yang memenuhi karakteristik modul yang baik. Modul atau informasi yang telah ada lalu dikumpulkan

berdasarkan kebutuhan (sesuai dengan kompetensi, silabus dan RPP/SAP), kemudian disusun kembali menggunakan gaya bahasa yang sesuai. Selain itu juga dapat diberi tambahan keterampilan atau kompetensi yang akan dicapai, latihan, tes formatif, dan umpan balik.

3. Penataan Informasi (*Compilation*)

Teknik ini mirip dengan teknik sebelumnya, tetapi pada penataan informasi tidak ada perubahan yang dilakukan terhadap modul yang diambil dari buku teks, jurnal ilmiah, artikel, atau yang lainnya. Dengan kata lain, materi-materi tersebut dikumpulkan, digandakan dan digunakan secara langsung. Materi-materi tersebut dipilih, dipilah dan disusun berdasarkan kompetensi yang akan dicapai dan silabus yang hendak digunakan.

2.2.4 Fungsi Modul

Fungsi modul menurut (Wahyuni, dkk., 2017) antara lain sebagai berikut.

1. Bahan ajar mandiri. Maksudnya, penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat belajar sendiri atau secara mandiri tanpa bergantung kepada kehadiran pendidik.
2. Pengganti fungsi pendidik. Maksudnya, modul sebagai bahan ajar yang harus dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka. Sementara, fungsi penjelas sesuatu tersebut juga melekat pada pendidik. Maka dari itu, penggunaan modul dapat berfungsi sebagai pengganti fungsi atau peran fasilitator atau pendidik
3. Sebagai alat evaluasi. Maksudnya, dengan modul peserta didik dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri kemampuan dan tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, modul juga sebagai alat evaluasi.
4. Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik. Maksudnya, karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik,

maka modul juga memilih fungsi sebagai bahan rujukan untuk memperoleh materi bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian mengenai fungsi modul, dapat disimpulkan bahwa modul memiliki fungsi untuk membantu kelancaran pembelajaran yaitu sebagai bahan ajar mandiri, sebagai pengganti fungsi pendidik, sebagai alat evaluasi dan sebagai bahan rujukan bagi peserta didik. Modul dipilih karena modul memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri dan memberikan feedback atau balikan yang segera pada peserta didik.

Modul memberikan informasi dan petunjuk pelaksanaan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, memberikan kemungkinan kepada peserta didik untuk mengukur kemajuan belajar yang telah diperoleh, memfokuskan peserta didik pada tujuan pembelajaran yang spesifik dan dapat diukur, serta terdapat mekanisme pengukuran yang merupakan kriteria atau standar kelengkapan modul (Gustinasari, Lufri, & Ardi, 2017). Modul dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Penerapan modul dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas, dan dengan hasil yang jelas.

2.2.5 Manfaat Modul

Modul menurut (Mulyasana, 2012) memiliki beberapa keunggulan pembelajaran dalam penggunaannya antara lain sebagai berikut.

1. Berfokus pada kemampuan individual peserta didik.
2. Adanya kontrol terhadap hasil belajar melalui penggunaan standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.
3. Relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya, sehingga peserta didik dapat mengetahui keterkaitan pembelajaran dan hasil yang akan diperoleh.

Sejalan dengan pendapat diatas, (S. Nasution, 2006) menjelaskan bahwa manfaat penggunaan modul antara lain sebagai berikut.

1. Modul memberikan feedback yang banyak dan segera sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajarnya.
2. Siswa mendapat kesempatan untuk mencapai angka tertinggi dengan menguasai bahan pelajaran secara tuntas.
3. Modul disusun sedemikian rupa sehingga tujuannya jelas, spesifik dan dapat dicapai oleh siswa. Dengan begitu, usaha siswa untuk mencapainya dapat terarah dengan segera.
4. Pembelajaran yang membimbing siswa untuk mencapai sukses melalui langkah-langkah yang teratur akan menimbulkan motivasi yang kuat untuk berusaha segiat-giatnya.
5. Modul dapat disesuaikan dengan perbedaan siswa, seperti perbedaan antara kecepatan dan cara belajar.
6. Modul mengurangi atau menghilangkan sedapat mungkin rasa persaingan di kalangan siswa, sebab semua dapat mencapai hasil tertinggi. Dengan sendirinya, jalan ke arah kerjasama akan lebih terbuka.
7. Modul dengan sengaja memberi kesempatan untuk remedial, yakni memperbaiki kelemahan, kesalahan atau kekurangan siswa yang segera dapat ditemukan sendiri oleh siswa berdasarkan evaluasi yang diberikan secara individu.

Sudjana (dalam Najuah dkk., 2020) Penggunaan modul dalam proses pembelajaran dimaksudkan agar tujuan pendidikan dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dengan modul, para peserta didik dapat mengikuti program pembelajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri; lebih banyak belajar mandiri, dapat mengetahui hasil belajar sendiri, serta menekankan penguasaan bahan pelajaran secara optimal.

2.3 E-modul

Dalam Panduan Praktis Penyusun *e-modul* Pembelajaran yang diterbitkan oleh Direktorat Pembinaan SMA. (Kemendikbud, 2017), *e-modul* merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, di mana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan (link) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar, sehingga menjadikan peserta didik lebih interaktif. Adapun perbedaan antara Modul dan elektronik umumnya hanya terletak pada format penyajiannya saja (Najuah, dkk., 2020) Berikut adalah tabel perbedaan antara Modul dan E-Modul.

Tabel 1. Perbedaan antara Modul dan E-Modul

No.	E-Modul	Modul
1.	Ditampilkan menggunakan monitor atau layar komputer.	Tampilannya berupa kumpulan kertas yang berisi informasi tercetak, dijilid dan diberi cover.
2.	Lebih praktis untuk dibawa kemanamana. Tidak peduli seberapa banyak modul yang disimpan dan dibawa, E-Modul tidak memberatkan penggunaanya dalam membawanya.	Semakin banyak jumlah halaman sebuah Modul, maka akan semakin tebal dan besar pula bebannya, sehingga semakin memberatkan. Hal ini cukup merepotkan dalam membawanya.
3.	Menggunakan CD, USB Flashdisk atau memori card sebagai media penyimpanan data.	Tidak menggunakan CD, USB Flashdisk atau memori card sebagai media penyimpanan data.
4.	Biaya produksinya lebih murah jika dibandingkan dengan Modul, sebab tidak memerlukan biaya tambahan untuk memperbanyaknya. Cukup dengan copy antar user	Biaya produksinya jauh lebih mahal. Terlebih jika menggunakan banyak warna. Begitu juga dengan biaya untuk memperbanyak dan menyebarkanluaskannya

No.	E-Modul	Modul
	satu dengan lainnya. Pengiriman atau proses distribusi pun dapat dilakukan melalui <i>e-mail</i> .	
5.	Menggunakan sumber daya berupa tenaga listrik dan komputer (atau perangkat digital lain) untuk mengoperasikannya.	Cukup praktis digunakan karena tidak membutuhkan sumber daya khusus untuk menggunakannya.
6.	Tahan lama dan tidak lapuk dimakan waktu.	Daya tahan kertas terbatas oleh waktu. Semakin lama, warna kertas dapat memudar dan lapuk. Selain itu, kertas juga dapat dimakan rayap dan mudah sobek
7.	Naskah dapat disusun secara linear maupun non linear.	Naskah hanya dapat disusun secara linear.
8.	Dapat dilengkapi dengan audio dan video dalam satu bundle penyajiannya.	Tidak dapat menyertakan audio atau video dalam satu bundle penyajiannya dan hanya dapat dilengkapi oleh ilustrasi gambar.
9.	Pada tiap kegiatan belajar dapat diberikan kata kunci atau password yang berguna untuk mengunci kegiatan belajar. Sehingga peserta didik harus menguasai satu kegiatan belajar sebelum melanjutkan ke kegiatan belajar berikutnya. Dengan demikian, proses belajar akan terlaksana secara berjenjang.	Tidak dapat diberi kata kunci atau password, sehingga peserta didik berpeluang mempelajari secara bebas dan menjadikan kontrol jenjang kompetensi mengalami kendala.

Sumber: (Najuah, dkk., 2020)

2.3.1 Karakteristik *E-modul*

Karakteristik *e-modul* menurut (Najuah, dkk., 2020) antara lain sebagai berikut.

1. *Self Instructional* (Belajar Mandiri)

Modul disusun sedemikian rupa dengan memuat tujuan pembelajaran, materi yang kontekstual dengan disertai contoh/ilustrasi untuk menjelaskan, latihan/tugas, rangkuman, instrumen penilaian, daftar rujukan atau refensi materi dan penggunaan bahasa yang sederhana serta komunikatif agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dan tidak bergantung pada pihak lain.

2. *Self Contained* (Utuh)

Materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh agar siswa dapat mempelajari materi secara tuntas.

3. *Stand Alone* (Berdiri Sendiri)

Modul yang dikembangkan tidak bergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.

4. *Adaptif*

Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi serta fleksibel dalam penggunaannya.

5. *User Friendly* (Mudah digunakan)

Modul hendaknya mudah digunakan dengan pengoperasian media yang tidak rumit, instruksi pelajaran mudah dimengerti serta media, penyajian dan bahasa penyampaianya dapat membuat pengguna merasa akrab dan termotivasi untuk mempelajarinya.

2.3.2 Keunggulan dan Kelemahan *E-modul*

Keunggulan dan kelemahan *e-modul* menurut (Najuah, dkk., 2020) antara lain sebagai berikut.

Tabel 2. Keunggulan E-Modul dan Kelemahan E-Modul

Keunggulan E-Modul	Kelemahan E-Modul
1. Dapat meningkatkan belajar motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas, pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan 2. Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa dapat sama-sama mengetahui hasil capaian pembelajaran 3. Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester 4. Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik 5. Penyajian materi lebih interaktif dan dinamis	1. Biaya pengembangan bahan mungkin cukup tinggi dan waktu yang dibutuhkan barangkali lebih lama 2. Sulit mendisiplinkan belajar siswa, sebab terdapat kemungkinan para siswa kurang memiliki disiplin belajar yang tinggi 3. Membutuhkan ketekunan dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar, memberi motivasi dan konsultasi secara individu kepada para peserta didik

Sumber: (Najuah, dkk., 2020)

2.4 Sastra Lisan

Sastra lisan adalah karya yang penyampaianya disampaikan dari mulut ke mulut secara turun menurun. Ciri-ciri sastra lisan menurut (Endraswara, 2006), yaitu 1) Lahir dari masyarakat yang polos, belum melek huruf, dan bersifat tradisional. 2) Menggambarkan budaya milik kolektif tertentu yang tak jelas siapa penciptanya. 3) Lebih menekankan pada aspek khayalan, ada sindiran, jenaka dan pesan mendidik. 4) Sering melukiskan tradisi kolektif tertentu. Disamping itu, terdapat juga ciri-ciri lain seperti 1) sastra lisan banyak

mengungkapkan kata-kata atau ungkapan-ungkapan klise dan 2) sastra lisan sering bersifat menggurui.

2.4.1 Jenis Sastra Lisan Lampung

Jenis sastra lisan Lampung menurut (E. Sanusi, 1996) membagi sastra lisan Lampung menjadi lima jenis antara lain sebagai berikut.

a. *Sesikun/Sekiman* (Peribahasa)

Sesikun/Sekiman adalah jenis sastra yang menggunakan bahasa kiasan, atau tidak bermakna harfiah. Fungsinya beragam, mulai dari alat pemberi nasihat, motivasi, sindiran, celaan, sanjungan, perbandingan, juga pemanis dalam berbahasa.

Berikut beberapa contoh sesikun atau sekiman:

1. *Di kedo biduk teminding, di san wai tenimbo.*

Arti harfiah: "Di mana sampan berlabuh, di situ air ditimba."

Keterangan: Pandai-pandailah membawa diri, bersikaplah sesuai dengan adat-istiadat setempat.

2. *Dang happuk di kemutik, beguno ki gayah.*

Arti harfiah: "Jangan membuang buah muda, berguna saat susah."

Keterangan: Jangan meremehkan orang yang tidak punya atau orang bodoh; siapa tahu, dalam keadaan tertentu, justru mereka yang bisa membantu.

3. *Semah ghadu, Taya Mak Maluang.*

Arti harfiah: Suka Memberi sudah, Harta Tidak Berkurang.

Keterangan: Tindakan yang suka memberikan sebagian harta kepada orang membutuhkan tidak akan mengurangi harta kita.

4. *Gducukko sai ghenok, ngabedak burung habang.*

Arti harfiah: Melepaskan yang Jinak, Mengejar Burung Terbang"

Keterangan: Tindakan yang memperturutkan hawa nafsu, sesuatu yang sudah jelas menjadi milik kita namun di sia-siakan, demi untuk sesuatu yang belum tentu akan kita dapatkan hasilnya. Pada umumnya tindakan ini akan mengalami kegagalan.

b. *Memang* (Mantra)

Memang adalah perkataan atau ucapan yang dapat mendatangkan daya gaib; dapat menyembuhkan, dapat mendatangkan celaka, dan sebagainya.

c. *Saganing/ Teteduhan* (Teka-teki)

Seganing *Teteduhan* adalah soal yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk pengasah pikiran. Adapun penjelasan lebih rinci terkait *Teteduhan* akan dibahas pada sub selanjutnya.

d. *Warahan* (Cerita Rakyat)

Warahan adalah suatu cerita yang pada dasarnya disampaikan secara lisan; bisa berbentuk epos, sage, fabel, legenda, mite, atau semata-mata fiksi.

e. Puisi Lampung

Puisi Lampung memiliki ciri-ciri khusus dalam penyusunannya, di antaranya:

1. Umumnya menggunakan rima ABAB, walau ada yang AAAA.
2. Satu larik terdiri atas 7 suku kata, walau variasi ada dengan jumlah 4 sampai 10 suku kata.
3. Satu bait umumnya terdiri dari 4 baris, walau terdapat variasi.

Berdasarkan fungsi, ada lima macam puisi Lampung yang masing-masing memiliki beragam nama bergantung dialek. Kelima macam puisi Lampung antara lain sebagai berikut.

1. *Pepaccur/pepaccogh/wawancan*

Pepaccur/pepaccogh/wawancan menurut (Ariyani & Liana, 2018) adalah salah satu sastra Lampung yang dibina dan dikembangkan secara baik oleh masyarakat Lampung saibatin. *Wawancan* salah satu jenis sastra lisan daerah Lampung berbentuk puisi yang rangkaian bahasanya tertata rapi guna memaparkan suatu kehendak sesama manusia atau kepada sang pencipta. *Wawancan* dilakukan saat acara *butetagh* atau pemberian adok. Fungsi *wawancan* antara lain sebagai berikut.

- a. Sebagai pendidikan.
- b. Sebagai penyampaian pesan
- c. Sebagai penyembakh adok /gelar.
- d. Sebagai sarana penerangan.

2. *Bebandung*

Bubandung adalah untaian kalimat-kalimat yang disusun bersajak sehingga indah kedengarannya, dalam bentuk berbait-bati (bait ganda). Antara bait satu dengan berikutnya berhubungan peristiwanya. *Bubandung* berisikan ajaran demi terwujudnya kesejahteraan dunia akherat. Fungsi *bubandung* antara lain sebagai berikut.

- a. Sarana Pendidikan bagi golongan muda karena melalui *bubandung* disampaikan ajaran-ajaran yang baik bagi manusia di dunia dan akherat.
- b. Sarana hiburan

- c. Sarana konsultasi dan komunikasi sesama kaum muda, tua, dan tua muda.
- d. Sarana untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan di bidang seni sastra,
- e. Menyampaikan pesan-pesan yang perlu ditanamkan dalam pekerjaan.

Bubandung terdiri dari dua jenis, yaitu *bubandung santeghi* yang berisi tentang suatu ajaran cara bermasyarakat yang baik dan *bubandung usul akhasul* untuk ajaran tentang keyakinan atau ideologi.

3. *Ringget/pisaan/dadi/highing-highing/wayak/ngehahaddo/hahiwang.*

Hahiwang merupakan salah satu sastra masyarakat Lampung Sai Batin yang berbentuk Puisi, khususnya masyarakat adat Marga Pesisir Krui. *Hahiwang* berasal dari kata *hiwang* yang berarti tangis. *Hahiwang* adalah puisi berisi kisah atau cerita sedih, baik kejadian menyedihkan perorangan maupun orang banyak.

Berdasarkan isinya, *Hahiwang* dapat dibedakan menjadi dua, yaitu yang berisi penderitan hidup seseorang dan hubungan muda-mudi (kegagalan percintaan). Penderitaan hidup atau kegagalan hubungan muda-mudi tersebut ditulis dalam bahasa yang indah dan dibacakan dengan lagu yang menyayat oleh seseorang, sehingga si pendengar dapat ikut merasakan penderitan tersebut. *Hahiwang* merupakan tradisi sastra tutur masyarakat Krui, Lampung Barat yang hampir punah karena tidak semua orang yang mampu membawakannya.

Di lingkungan masyarakat Lampung Pemanggilan Jelema Daya Komerling, *hahiwang* dikenal dengan istilah *highing-highing*. Fungsi *hahiwang* antara lain sebagai berikut.

- a. Pengantar acara adat.
- b. Pelengkap acara pelepasan pengantin wanita ke tempat pengantin pria.
- c. Pelengkap acara cangget tarian adat.
- d. Pelengkap acara muda-mudi yang dikenal dengan istilah kedayek kedayok.
- e. Senandung pada saat menidurkan anak.
- f. Pengisi waktu bersantai.

Dalam sastra *Hahiwang* atau *Highing-highing* terkandung makna dan pesan moral, biasanya dibawakan pada acara adat juga hajat, untuk memberikan pesan bagi yang melaksanakannya.

4. *Pattun/segata/adi-adi*

Pattun/segata/adi-adi adalah salah satu jenis puisi Lampung yang di kalangan etnik Lampung lazim digunakan dalam acara-acara yang sifatnya untuk bersukaria, misalnya, pengisi acara muda-mudi nyambai, miyah damagh; Ciri-ciri *sagata* adalah (a) 4 baris seuntai; (b) Berirama ab ab; (c) Baris 1, 2 sampiran 3, 4.

5. *Paradinei/paghadini*

Paradinei/paghadini adalah puisi lisan Lampung yang biasa digunakan dalam suatu upacara penyambutan tamu pada saat berlangsungnya pesta pernikahan secara adat. *Paradinei paghadini* diucapkan juru bicara masing-masing pihak, baik pihak yang datang maupun yang didatangi. Secara umum, isi berupa tanya jawab tentang maksud atau tujuan kedatangan.

2.4.2 Fungsi Sastra Lisan Lampung

Untuk memahami secara utuh karya sastra, baik itu sastra tulis maupun sastra lisan, maka dipandang perlu untuk mengetahui fungsi sastra itu sendiri. Sastra merupakan sesuatu yang indah dan bermanfaat. Sastra dapat menjadi hiburan (kegembiraan) dan juga menawarkan pelajaran (rayuan). Kedua fungsi tersebut tidak terpisah tetapi menyatu atau dipadukan dalam dunia sastra. Sastra kuno dapat berfungsi sebagai hukum, adat istiadat, tradisi bahkan doktrin. Sedangkan pengertian karya sastra adalah pengertian tentang nasehat dan nasehat, larangan dan anjuran, kebenaran yang harus ditiru, kejahatan yang harus ditolak, dan sebagainya (Ratna, 2007). Sastra lisan sebagai suatu kegiatan dalam masyarakat berfungsi untuk:

1. Memohon perlindungan atau menangkal kejahatan (ngaruwa), misalnya kelancaran persalinan atau anggota keluarga yang sakit.
2. Memohon kekuatan ghaib (gaib, untuk membantu masyarakat menghadapi permasalahan yang dianggap tidak dapat diatasi dengan keterampilan (Sumardjo, 2007).

Fungsi sastra lisan dalam kehidupan etnis lampung menurut Efendi (dalam Ariyani & Liana, 2018) antara lain sebagai berikut.

2. Mengungkapkan pemikiran, sikap, dan nilai budaya masyarakat Lampung.
3. Mengkomunikasikan gagasan untuk mendukung pembangunan manusia secara holistic.
4. Dorongan untuk memahami, mencintai dan membangun kehidupan yang baik.
5. Menggalang persatuan dan saling pengertian antar umat.
6. Mendukung pengembangan bahasa dan budaya Lampung.
7. Mendukung pengembangan bahasa dan sastra Indonesia.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka konsep terkait fungsi sastra lisan juga digunakan untuk memahami fungsi *Teteduhan* dalam masyarakat lampung.

2.4.3 Makna Sastra Lisan Lampung

Sastra lisan Lampung adalah milik suku Lampung. Ciri utamanya kelisanan, anonim, dan lekat dengan kebiasaan, tradisi, dan adat istiadat dalam kebudayaan masyarakat Lampung. Sastra ini banyak tersebar dalam masyarakat, dan merupakan bagian sangat penting dari khazanah budaya etnis Lampung.

Sastra lisan berisi cerita-cerita yang disampaikan secara lisan dan bervariasi mulai dari uraian genealogis, mitos, legenda, dongeng, hingga berbagai cerita kepahlawanan (Sedyawati, 1996). Perkembangan sastra yang berbeda lisan dari mulut ke mulut mengakibatkan banyak versi cerita. Sementara itu, menurut (Pudentia, 1999) sastra lisan itu mencakup cerita rakyat, teka-teki, peribahasa, nyanyian rakyat, mitologi, dan legenda. Sastra lisan itu merupakan bagian dari folklor yaitu segala sesuatu yang tercakup dalam kehidupan kebudayaan rakyat seperti adat-istiadat, kepercayaan, dongeng, dan ungkapan (Webster, 1958). Sastra lisan mencakup tari-tarian rakyat, drama rakyat, perumpamaan, teka-teki, adat kebiasaan, kepercayaan, pepatah, legenda, mite, dan cerita rakyat (Shipley, 1962).

2.5 Pengertian *Teteduhan*

Tradisi lisan dalam bentuk komunikasi berupa teka-teki dalam masyarakat Lampung dikenal dengan istilah *Seganing* atau *teteduhan* (Fatonah, dkk., 2020). Dalam bahasa Indonesia *teteduhan* dikenal dengan teka-teki dan dalam bahasa Inggris dikenal dengan *riddles*. Menurut KBBI, teka-teki adalah soal yang berupa kalimat (cerita, gambar) yang dikemukakan secara samar-samar,

biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran. misalnya yang digantungkan di atas, yang menggantungkan di bawah, jawabannya “orang menaikkan layang-layang”. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Yulianto, 2018) *riddle* atau teka-teki ialah sejenis permainan kata-kata, enigma ataupun sebuah fakta membingungkan yang biasanya memiliki format pertanyaan dan jawaban.

Bermain teka-teki menurut (Nabela, Sasmiati, & Surahman, 2018) merupakan permainan yang menyenangkan dan mengasah pikiran orang yang memainkannya untuk berfikir secara mendalam dan menemukan jawaban dari soal atau tebakan yang diberikan. Teka-teki merupakan pertanyaan tradisional dan juga mempunyai jawaban yang tradisional dan diklasifikasikan sebagai pertanyaan tradisional (Danandjaja, 1966). Sejalan dengan hal tersebut menurut Badrun (Srisyafa & Hasanuddin, 2023) pertanyaan tradisional adalah bentuk sastra lama yang sederhana yang sifatnya menghibur dan mendidik”. Pertanyaan tradisional (*riddles*) tumbuh dan berkembang dalam masyarakat secara lisan dan tradisional. Perkembangan pertanyaan tradisional (*riddles*) di dalam masyarakat merupakan suatu gambaran berkembangnya budaya dan bahasa yang kaitannya erat dengan sastra.

Teka-teki menurut Sanusi (dalam Ratnaningsih & Irawan, 2018) adalah soal yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk melatih daya nalar. *Seganing* atau *teteduhan* ialah sejenis teka-teki atau ungkapan dalam bahasa Lampung yang dikemukakan secara samar-samar agar ditebak oleh lawan bicara (Kantor Bahasa Provinsi Lampung, 2016).

Sejalan dengan pendapat diatas, Tarmizi dari *Marga Pepadun Mego Pak Tulang Bawang* (Fatonah, dkk., 2020) menjelaskan bahwa *Seganing* atau *teteduhan* dalam istilah bahasa Indonesia merupakan bentuk teka-teki, yaitu

suatu bahasa komunikasi berbentuk pertanyaan, dimana jawaban atau isinya hanya diketahui oleh si pemberi pertanyaan dan akan diketahui pihak lain setelah diberitahukan oleh si penanya. Pada masa perkembangannya dahulu, teka-teki sering digunakan oleh anak-anak untuk mengisi waktu luang dan saat bermain atau bergaul dengan kawan seusianya. Teka-teki juga sering dipergunakan oleh remaja baik bujang maupun gadis sebagai pelengkap acara muda-mudi.

Menurut Asrullah *gelar kemas wicaksana* (Fatonah, dkk., 2020), *Seganing* atau *teteduhan* adalah soal yang dikemukakan secara samar-samar, dan soal yang isi atau jawabannya hanya diketahui oleh sipenanya saja dan diketahui pihak lain yang telah diberitahukan jawabannya. Teka-teki ini biasanya sering digunakan oleh anak-anak untuk mengisi waktu luang, saat bermain atau bergaul dengan remaja lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang *teteduhan*, dapat disimpulkan bahwa teka-teki atau *teteduhan* tak jarang dan sering digunakan oleh bujang gadis untuk melengkapi acara muda mudi. Bermain teka-teki dalam bahasa Lampung selain menyenangkan juga dapat menambah wawasan pada hal-hal yang tidak pernah kita ketahui sebelumnya bisa juga untuk mengasah pikiran, teka-teki juga dapat membantu kita dalam mempelajari bahasa lampung itu sendiri.

2.5.1 Makna *Teteduhan*

Makna *teteduhan* atau teka-teki tidak hanya ditemukan dalam jawaban tetapi juga dalam proses berpikir yang dialami oleh orang yang mendengarkan atau menjawab teka-teki tersebut. Makna dalam teka-teki dapat dibentuk melalui beberapa hal, antara lain sebagai berikut.

1. Makna teka-teki dibentuk melalui tanda-tanda atau simbol tertentu

Teka-teki dibentuk melalui tanda-tanda atau simbol tertentu (kata-kata dan petunjuk) harus diinterpretasikan oleh pendengar untuk mengungkapkan makna yang tersembunyi. Teka-teki dapat menciptakan ketegangan antara yang tampak (*surface meaning*) dan yang tersembunyi (*deeper meaning*) yang harus dipecahkan oleh penerima teka-teki. Contohnya “tinggal didalam rumah, tapi tidak bisa berbicara. Siapakah aku?” Jawabannya adalah “Radio”. Melalui teka-teki tersebut, teka-teki mengandung simbol “rumah” yang mengarah pada objek yang tidak berbicara, namun “radio” adalah benda yang dapat berbicara dalam konteks tertentu. Hal tersebut membutuhkan interpretasi dari pendengar teka-teki.

2. Makna teka-teki dibentuk berdasarkan konsep *inkongruensi*

Inkongruensi atau ketidak sesuaian antara elemen-elemen yang tidak sesuai atau bertentangan. Konsep ini biasanya digunakan teka-teki dengan tema lucu atau humor. Teka-teki ini menggunakan dua konsep yang bertentangan lalu disatukan untuk menciptakan ketegangan dalam berpikir dan akhirnya terpecahkan dengan jawaban yang mengejutkan atau lucu. Proses mengungkapkan *inkongruensi* ini menghasilkan makna yang memicu tawa atau pemahaman baru. Misalnya “apa yang bisa berjalan tanpa kaki?”. Jawabannya “Air”. Ketidak sesuaian antara “berjalan” dan “tanpa kaki” menciptakan ketegangan berpikir yang kemudian dilepaskan Ketika jawaban yang tidak terduga diungkapkan sehingga memicu tawa.

3. Makna teka-teki dibentuk berdasarkan kognisi dan logika

Teka-teki dengan tema ini memanfaatkan prinsip-prinsip berpikir logis. Makna dapat dipahami hanya setelah proses berpikir dan analisis yang mendalam. Misalnya “apa yang selalu datang tetapi tidak pernah tiba?”.

Jawabannya “Besok”. Jawaban tersebut akan datang sebagai hari esok tetapi secara esensial, “besok” tidak pernah benar-benar tiba karena begitu hari itu datang akan menjadi “hari ini”. Makna ini mengundang pendengar untuk berpikir tentang konsep waktu.

2.5.2 Ciri-ciri *Teteduhan*

Ciri-ciri *Seganing/teteduhan* dalam tradisi budaya (lisan) masyarakat Lampung menurut (Fatonah, dkk., 2020) antara lain sebagai berikut.

1. Mempunyai akhiran yang random, tidak selalu *ab ab* atau *aa aa*.
2. Dibawakan pada acara *muli mekhanai*.
3. Bertujuan untuk menghibur dan mengisi waktu luang.
4. Dibacakan oleh *muli mekhanai*.
5. Disampaikan secara langsung atau lisan.

2.5.3 Bentuk-bentuk *Teteduhan*

Bentuk-bentuk sastra lisan dari *teteduhan* berdasarkan temanya antara lain sebagai berikut.

1. Teka-teki Lucu atau Humor

Teka-teki lucu atau humor adalah teka-teki yang lebih fokus pada unsur hiburan atau kelucuan dalam jawabannya. Teka-teki ini sering kali mengandalkan permainan kata-kata atau situasi tak terduga yang membuat orang tertawa. Humor identik dengan segala sesuatu yang lucu dan membuat orang tertawa (Didiek Rahmanadji, 2009). Sejalan dengan hal tersebut, (Warami, 2016) menjelaskan bahwa humor sebagai suatu permainan tutur (*speech play*) pada umumnya mempunyai bentuk yang mengandung unsur (nilai) manipulasi yang disengaja dan berefek lucu atau kejenakaan.

Humor tercipta karena adanya ketaksaan dalam berkomedi. Pemanfaatan aspek ketaksaan dalam humor menjadi komponen yang cukup penting. Dalam penciptaan humor, para pelaku humor mempermainkan konsepsi, pemaduan dua makna, serta persepsi dengan kreatif. Sehingga dapat memunculkan efek ketidakterdugaan. Penciptaan humor juga terjadi karena adanya penyimpangan makna, bunyi, dan pembentukan kata baru (Putra, 2018). Contoh teka-teki lucu atau humor adalah sebagai berikut.

1. *Bulung api sai dapok ngelahi?*

Artinya: Daun apa yang bersorak?

Jawabannya: *Harilang tiyak* (kelapa jatuh)

2. *Giluh-giluh mak cabut, tigiluh ya mak bangik*

Artinya: Goyang-goyang tidak lepas, digoyang dia tidak enak.

Jawabannya: *Ipon goyang* (gigi yang goyang)

2. Teka-teki Logika

Teka-teki logika adalah teka-teki yang menuntut pemikiran yang lebih kritis dan analitis. Teka-teki ini biasanya mengandung situasi yang memerlukan proses berpikir rasional, penggunaan aturan logika atau pola-pola tertentu untuk menemukan jawabannya, misalnya hubungan sebab akibat yang harus dianalisis. Dalam pembelajaran Bahasa teka-teki ini sangat bermanfaat khususnya dalam hal pemahaman instruksi, analisis kalimat atau petunjuk-petunjuk tertentu dalam sebuah teks. Contoh teka-teki logika adalah sebagai berikut.

Sai dilom sai bareh di luwah

Artinya: Satu didalam, yang lain diluar

Jawabannya: *Bebai tuha nyugi* (ibu-ibu nyirih)

2.5.4 Fungsi *Teteduhan*

Fungsi *teteduhan* menurut (E. Sanusi, 1996) antara lain sebagai berikut.

1. Pengisi waktu bersantai.
2. Hiburan untuk menghilangkan kejenuhan.
3. Pengisi acara dalam pertemuan muda-mudi untuk saling mengenal atau mempererat hubungan.
4. Sebagai media untuk menambah wawasan.
5. Media pengasah pikiran.
6. Media untuk meningkatkan apresiasi generasi muda terhadap kebudayaan daerah.

Sejalan dengan pendapat diatas, fungsi *seganing/teteduhan* dalam tradisi budaya (lisan) masyarakat Lampung menurut (Fatonah, dkk., 2020) antara lain sebagai berikut.

1. Tradisi yang berguna dalam mengisi waktu senggang dan bersantai.
2. Tradisi yang berguna sebagai hiburan untuk menghilangkan kebosanan, kejenuhan, dan kekosongan.
3. Media untuk meningkatkan apresiasi pada generasi muda terhadap kebudayaan daerah, media pengasah pikiran.
4. Sebagai pelengkap dan pengisi acara dalam kegiatan adat istiadat pada pertemuan muda-mudi (untuk saling mengenal atau mempererat hubungan persaudaraan), dan
5. Sebagai media untuk menambah pengetahuan, wawasan dan keilmuan.

Pendapat diatas selaras dengan salah satu tokoh adat Lampung yang bernama Kiyay Bahar beradok *Ratu Barasakti*, diperoleh informasi melalui hasil wawancara bahwa *Teteduhan* atau *Seganing* biasa digunakan muda-mudi dalam acara *canggot* atau *ngongkos*.

Fungsi *teteduhan* atau teka-teki berdasarkan tema yang sudah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, antara lain sebagai berikut.

1. Teka-teki Lucu atau Humor

a. Meningkatkan minat dan keterlibatan siswa

Teka -teki lucu atau humor dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan humor yang ringan, siswa akan lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena mereka merasa belajar sambil bermain. Pembelajaran dengan menggunakan teka-teki silang ini akan membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran karena siswa dilibatkan dalam sebuah permainan yang mendidik (Aziz & Nurachadijat, 2023).

b. Meningkatkan keterampilan mendengarkan dan berbicara

Teka -teki lucu atau humor memerlukan pemahaman dan respon yang cepat. Hal tersebut membantu siswa melatih keterampilan mendengarkan dan berbicara. Peserta didik akan belajar cara merespon dengan cara yang benar dan cepat serta meningkatkan kemampuan berbicara khususnya dalam Bahasa daerah secara alami.

c. Mengenalkan kosakata daerah dengan cara yang menyenangkan

Teka -teki dikenal dengan *teteduhan* dalam bahasa Lampung. Hal tersebut dapat membantu peserta didik untuk dapat mempelajari kosakata baru atau menambah pembendaharaan kata dengan cara yang menyenangkan atau tidak seperti tugas belajar yang monoton dan membosankan.

d. Mengasah kemampuan social dan interaksi

Teka -teki lucu atau humor yang dimainkan dengan teman sebaya dilingkungan social secara tidak langsung dapat mengajarkan peserta didik cara berinteraksi dengan teman, berbagi jawaban dan tertawa

Bersama. Keterampilan bersosialisasi juga dapat terbentuk dalam proses permainan ini.

e. Membangun kedekatan dengan budaya

Teka-teki lucu atau humor dalam Bahasa daerah sering mencerminkan nilai-nilai budaya dan tradisi masyarakatnya. Peserta didik yang belajar melalui teka-teki akan lebih memahami cara berpikir Masyarakat setempat serta budaya local yang ada didalamnya melalui setiap pertanyaan dan jawaban dalam teka-teki.

2. Teka-teki Logika

a. Mengasah kemampuan berpikir kritis

Teka-teki logika mendorong peserta didik untuk berpikir secara kritis dan analitis dalam mencari jawaban. Dalam memahami dan memecahkan teka-teki, peserta didik dituntut untuk menggunakan logika, menganalisis informasi dan menarik Kesimpulan berdasarkan petunjuk yang diberikan.

b. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah

Teka-teki logika dapat melibatkan pemecahan masalah yang dapat melatih peserta didik dalam menghadapi tantangan dan mencari solusi secara sistematis. Hal tersebut sangat bermanfaat untuk melatih keterampilan berpikir yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan mata pelajaran lainnya.

c. Meningkatkan pemahaman struktur bahasa

Teka-teki logika mengharuskan peserta didik untuk memahami dan menguasai struktur Bahasa yang digunakan dalam pembentukan pertanyaan dan jawaban. Hal tersebut dapat meningkatkan

pemahaman peserta didik terhadap struktur kalimat dalam Bahasa Lampung.

d. Melatih konsentrasi dan ketelitian

Dalam menjawab teka-teki logika membutuhkan konsentrasi yang tinggi dan ketelitian dalam memahami setiap detail informasi yang diberikan. Hal tersebut membantu peserta didik untuk melatih focus dan ketelitian peserta didik dalam membaca dan mendengarkan instruksi dalam Bahasa Lampung sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbahasanya.

e. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi

Teka-teki logika dapat melatih kemampuan berkomunikasi peserta didik dengan cara berdiskusi dengan teman sebaya atau dengan guru baik secara lisan maupun tulisan Bahasa Lampung. Hal ini membantu peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam berbicara dan memahami bahasa Lampung dengan lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa teka-teki lucu atau humor dan teka-teki logika memiliki peran yang sangat positif dalam pembelajaran Bahasa Lampung di jenjang sekolah dasar. Teka-teki humor dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan menikmati proses pembelajaran, sedangkan teka-teki logika melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan suatu masalah. Kedua bentuk teka-teki tersebut sangat bermanfaat untuk melatih keterampilan berbahasa anak sekaligus memperkenalkan kosakata Bahasa Lampung.

2.5.5 Karakteristik *Teteduhan*

Karakteristik dari *seganing/teteduhan* menurut Tarmizi dari Marga Abung Nunyai (dalam Fatonah dkk., 2020) biasanya dibawakan dengan syair lagu agar menarik dan tidak membosankan, dan si pendengar bisa terhibur. Selanjutnya, isi dari teka-teki lampung ini berhubungan dengan nasihat, candaan, atau gurawan dan rayuan. Teka-teki ini ada dan melekat dengan kebiasaan masyarakat lampung sejak zaman dulu dan diwariskan dari generasi ke generasi hingga saat ini, karena *seganing/teteduhan* ini adalah salah satu adat istiadat dan warisan budaya lampung dan juga warisan budaya nasional yang harus tetap dijaga dan dilestarikan supaya tidak punah.

Seganing/teteduhan menurut Hasan *Gelar Khaja Bangsawan dari Marga Pedada* (dalam Fatonah dkk., 2020) biasanya dilaksanakan pada saat acara-acara muli mekhanai, dan teka-teki ini sering digunakan atau dimainkan oleh anak-anak pada saat waktu luang dalam bermain atau bergaul dengan kawan-kawan. Permainan teka-teki ini juga sering digunakan bujang gadis untuk melengkapi acara adat muda mudi, contohnya pada *teteduhan* sebagai berikut.

Ngemik nap layen punyeu, wat payung layin rajo

Artinya : Ada sisik bukan ikan, ada payung bukan raja

Jawaban : *Nenas /nanas*

Sumber: Tatik Suryanti *Gelar Rajou Ikudan*
dari Marga *Buwai Runjung* (dalam Fatonah dkk., 2020)

Seganing/teteduhan terkadang digunakan dalam waktu senggang menggunakan contoh/bentuk teka-teki yang berasal dari lingkungan sekitar. Teka teki ini berangkat dari pengamatan terhadap aktifitas kapal di Pelabuhan ketika kapal akan bersandar, contohnya pada *teteduhan* sebagai berikut.

Lamun ago digunaken yo diumban, lamun makko guno yo diakuk

Artinya : Kalau mau digunakan dibuang, tapi kalau
tidak digunakan diambil

Jawaban : *Jakkar/jangkar*.

Sumber: Ordawati *Gelar Sutan Neduman*
dari Marga Unyi Way Seputih (dalam Fatonah dkk., 2020)

Seganing/teteduhan terkadang digunakan dalam waktu senggang menggunakan contoh/bentuk teka-teki yang berasal dari lingkungan sekitar. Teka teki ini berangkat dari pengamatan terhadap banyaknya pedagang yang berjualan ketika ada pesta pada masyarakat Lampung, contohnya pada *teteduhan* sebagai berikut.

1. *Ditaghik yo tughun, diulugh ya cakak*

Artinya : Ditarik dia turun, diulur dia naik

Jawaban : *Gelembungan/ balon*.

Sumber:Fera Dianti *Gelar Ratu Pemangku Bumi*
dari Marga Macho Sekampung Libo (dalam Fatonah dkk., 2020)

2. *Kebok ghangok bulu tungga bulu tambah munni tambah bangik*

Artinya : tutup pintu bulu bertemu bulu tambah lama tambah enak.

Jawaban : *Pedom / tidur*.

Sumber: Indrawati *Gelar Sutan Pakal Anjung*
dari Marga Buay Runjung (dalam Fatonah dkk., 2020)

3. *Paling api sai mak pasti*

Artinya : paling apa yang tidak pasti

Jawaban : *paling-paling*.

Sumber: M. Yusuf *Gelar Suttan Paal Bumi*
dari Marga Buay Runjung (dalam Fatonah dkk., 2020)

4. *Lessung api sai buyuk ambauni*

Artinya : lesung apa yang busuk baunya

Jawaban : *lesung tahi* (kumbang tahi).

Sumber: Ordawati Gelar Sutan Neduman
dari Marga Unyi Way Seputih (dalam Fatonah dkk., 2020)

Seganing/teteduhan terkadang digunakan dalam waktu senggang menggunakan contoh/bentuk teka-teki yang berasal dari hasil pengamatan terhadap keadaan lingkungan sekitar. Teka teki ini memberikan imajinasi, wawasan dan pengetahuan pada diri masyarakat Lampung, contohnya pada *teteduhan* sebagai berikut.

1. *Mengan 'jak bangun, mising anjak sapping*

Artinya : makan dari mulut, buang air besar dari samping

Jawaban : *Gilingan paghi/gilingan padi*.

Sumber: Hasan Gelar Khaja Bangsawan
dari Marga Pedada (dalam Fatonah dkk., 2020)

2. *Mengan sekali betong betahuntahun*

Artinya : makan sekali kenyang bertahuntahun

Jawaban : *Battal/bantal*.

Sumber: Tatik Suryanti Gelar Rajou Ikudan
dari Marga Buwai Runjung (dalam Fatonah dkk., 2020)

Seganing/teteduhan contoh atau bentuk teka-teki yang berasal dari hasil pengamatan terhadap keadaan alam sekitar. Teka teki ini memberikan daya pikir, imajinasi, wawasan dan pengetahuan pada diri seseorang, contohnya pada *teteduhan* sebagai berikut.

Mata api sai wat sai biji

Artinya : mata apa yang ada satu biji

Jawaban : *mataghani/matahari*

Sumber:Fera Dianti *Gelar Ratu Pemangku Bumi*
dari Marga Macho Sekampung Libo (dalam Fatonah dkk., 2020)

Selain contoh ataupun bentuk-bentuk diatas, masih banyak contoh *Seganing/teteduhan* yang dilakukan dalam aktifitas masyarakat Lampung pada massanya, contohnya pada *teteduhan* sebagai berikut.

1. *Bangong tebukak kenahan isi mak ngedok tulan, kughuk lubang ghasani bangik nihan*

Artinya : waktu terbuka keliatan isi tidak ada tulang, masuk lubang rasanya enak sekali

Jawaban : *mengan putti* = makan pisang.

Sumber:Zainal Arifin *Gelar Suttan Ratu Pengeran*
dari Marga Runjung Buay Nuban (dalam Fatonah dkk., 2020)

2. *Bakakni di lambung/unggak, bulungni di bah*

Artinya : akarnya di atas, daunnya di bawah

Jawaban : *Kelambu gattung/kelambu gantung*.

Sumber:Fera Dianti *Gelar Ratu Pemangku Bumi*
dari Marga Macho Sekampung Libo (dalam Fatonah dkk., 2020)

3. *Mengan 'jak mata mising ghang mata*

Artinya : makan dari mata buang air besar dari mata

Jawaban : *Pen wai*/Pen cair.

Sumber:Tatik Suryanti *Gelar Rajou Ikudan*
dari Marga Buwai Runjung (dalam Fatonah dkk., 2020)

4. *Mummis mak di juk gula, ngedok bawak ghua lapis, ia keghas layin baja, dipakai lamon guna*

Artinya : manis tidak diberi gula, ada kulit dua lapis, dia keras bukan baja, dipakai banyak guna

Jawaban : *wai kelapa*/air kelapa.

Sumber: Hasan *Gelar Khaja Bangsawan* dari *Marga Pedada* (dalam Fatonah dkk., 2020)

Sejalan dengan penjelasan diatas, (E. Sanusi, 1996) menjelaskan bahwa *teteduhan* merupakan kalimat yang berisi informasi terkait ciri-ciri jawaban atau petunjuk untuk menebak. Selain itu, terdapat jenis *teteduhan* yang berupa kalimat yang tersusun berirama seperti pantun. Lebih lanjut (E. Sanusi, 1996) memberikan contoh *teteduhan* antara lain sebagai berikut.

1. *Nyivi sai di tengah lawok*

Api kidah?

Jawabannya: rembulan.

2. *Bulungni di bah, bakak ni di unggak.*

Api kidah?

Jawabannya: kelambu gantung.

3. *Jenoni halom, muni-muni jadi handak.*

Api kidah?

Jawabannya: rambut

4. *Sanak lunik ngelilingi lamban.*

Api kidah?

Jawabannya: paku

5. *Ngedok galah, anying mak ngedok hulu.*

Api kidah?

Jawabannya: botol

Sejalan dengan pendapat diatas, (Ariyani & Liana, 2018) memberikan contoh *teteduhan* berdasarkan dialek antara lain sebagai berikut.

1. Contoh *Teteduhan* Dialek O

a. *Sanak lunik sekacak ago meno.*

Nyokidah?

Artinya:

Anak kecil berebut untuk saling mendahului.

Apakah itu?

Jawab: *caluk/kukut* (kaki).

b. *Sanak lunik ngelilingei nuwo.*

Nyokidah?

Artinya:

Anak kecil mengelilingi rumah.

Apakah itu?

Jawab: *pakeu/paku* (paku).

c. *Sanak lunik sekacak ago meno.*

Nyokidah?

Artinya:

Anak kecil berebut untuk saling mendahului.

Apakah itu?

Jawab: *caluk/kukut* (kaki)

d. *Sanak lunik ngelilingei nuwo.*

Nyokidah?

Artinya:

Anak kecil mengelilingi rumah.

Apakah itu?

Jawab: *pakeu/paku* (paku)

- e. *Sanak sangomuaghei lapah di sabah. Makai kawai besi, kepiahno adek bah.*

Nyokidah?

Artinya:

Serombongan anak (bersaudara) berjalan sawah, Memakai baju besi, kopiahnya dibawah.

Apakah itu?

Jawab: *Kuwel* (Keong)

- f. *Wat kayeu sangobatang, tuweh di uleu tulung wakakno tijang-tijang, anjak deh tigh lambung.*

Nyokidah?

Artinya:

Ada kayu sebatang, tumbuh dihulu sungkai Akarnya panjang-panjang, dari bawah keatas.

Apakah itu?

Jawab: *ghunih* (pelangi)

2. Contoh *Teteduhan* Dialek A

- a. *Indukni ti incang-incang, anakni lapah busepok.*

Apikah sina?

Artinya:

Ibunya di incang-incang, anaknya mencari.

Apakah itu?

Jawab: senapan

b. *Mak mengan ki mak tipangkuh.*

Apikah sina?

Artinya:

Tidak makan kalau tidak dipukul.

Apakah itu?

Jawab: Pahat

c. *Mengan sekali, betong betahun-tahun.*

Apikah sina?

Artinya:

Makan sekali, kenyang bertahun-tahun.

Apakah itu?

Jawabannya: *Battal* (bantal)

d. *Mengan anjak bangun, missing anjak sapping.*

Apikah sina?

Artinya:

Makan dari mulut, buang air besar dari samping.

Apakah itu?

Jawabannya: *Gilingan Paghi* (Gilingan padi)

e. *Emakni di lamban gawoh, anakni lapah-lapah.*

Apikah sina?

Artinya:

Ibunya di rumah saja, anaknya jalan-jalan.

Apakah itu?

Jawabannya: *Gembok ghik kucci* (gembok dan kunci)

2.7.4 Cara Membuat *Teteduhan*

Seganing atau *teteduhan* menurut (Fatonah, dkk., 2020) harus dilakukan oleh asli suku lampung, cakap dalam berbicara, harus menggunakan bahasa lampung, menggunakan bahasa yang menarik untuk didengarkan, dan orang yang memberikan pertanyaan harus lebih paham dan mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut. Cara membuat *teteduhan* menurut Zainal Arifin Gelar Suttan Ratu Pangeran dari Marga Runjung Buay Nuban (dalam Fatonah dkk., 2020) hendaknya memperhatikan hal-hal antara lain sebagai berikut.

1. Penyampaian *Seganing/Teteduhan* tidak harus disampaikan dengan bernyanyi, bernyanyi merupakan salah satu contoh penyampaian *Seganing/Teteduhan* yang dapat mencairkan suasana dan menyenangkan hati.
2. Penggunaan kata tidak ada batasan, namun harus memperhatikan estetika dan sopan santun.
3. Penggunaan kalimat juga tidak ada batasan, namun usahakan menggunakan kalimat yang singkat dan jelas.
4. Teka teki dapat diambil dari bahasa Indonesia lalu digubah dalam bahasa Lampung, dan
5. Menggunakan kata-kata kias/perumpamaan.

2.6 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Problem based learning menurut (Zendrato, Zebua, & Harefa, 2022) adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Boud (dalam Rusman, 2010) yang mengemukakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan.

Problem based learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk mengasah keterampilan yang dibutuhkan pada era globalisasi saat ini. *Problem based learning* pertama kali diperkenalkan pada awal tahun 1970-an di Universitas Mc Master Fakultas Kedokteran Kanada, sebagai satu upaya menemukan solusi dalam diagnosis dengan membuat pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan situasi yang ada (Rusman, 2010). Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata sebagai awal pembelajaran kemudian diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.

Menurut (Rusman, 2010) pendidik dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap peserta didik untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Salah satu alternatif model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkannya keterampilan berpikir peserta didik (penalaran, komunikasi, dan koneksi) dalam memecahkan masalah adalah *Problem based learning*.

Sejalan dengan pendapat diatas, Tan (dalam Rusman, 2010). *Problem based learning* merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berfikir peserta didik betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan. Selain itu, Amir (Sutirman, 2013) memberikan pendapat bahwa pembelajaran berbasis masalah juga dimaknai sebagai “model pembelajaran yang menantang peserta didik agar belajar untuk belajar, bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata”.

Berdasarkan beberapa uraian mengenai pengertian *Problem based learning* dapat disimpulkan bahwa *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada masalah dunia nyata (*real world*) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model

pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan *Problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah yang diintegrasikan dengan kehidupan nyata. Dalam *Problem based learning* diharapkan peserta didik dapat membentuk pengetahuan atau konsep baru dari informasi yang didapatnya, sehingga kemampuan berpikir peserta didik benar-benar terlatih.

Adapun ada dua hal yang harus dijadikan pedoman dalam menyajikan permasalahan. Pertama, permasalahan harus sesuai dengan konsep dan prinsip yang akan dipelajari. Kedua, permasalahan yang disajikan adalah permasalahan nyata artinya masalah yang terjadi itu nyata ada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa dalam *problem based learning* mengutamakan lebih pembelajaran, dimana tugas pendidik membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalahnya dan mengarahkan diri pada keterampilan. Pendidik dalam model ini berperan sebagai penyaji masalah, penanya, mengadakan dialog, membantu menemukan masalah, dan pemberi fasilitas pembelajaran. Selain itu, pendidik dituntut untuk memberikan dukungan yang dapat meningkatkan pertumbuhan inkuiri dan intelektual peserta didik. Model ini hanya bisa digunakan apabila pendidik menciptakan lingkungan kelas yang terbuka sehingga terdapat pertukaran gagasan antara peserta didik dan pendidik.

2.6.1 Karakteristik Model Pembelajaran *Problem based learning*

Setiap model pembelajaran, memiliki karakteristik masing-masing untuk membedakan model yang satu dengan model yang lainnya. Ciri yang paling utama dari model pembelajaran *problem based learning* yaitu adanya masalah pada awal pembelajarannya. Menurut (Rusman, 2010) karakteristik model *problem based learning* antarlain sebagai berikut.

1. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*).
4. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
5. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *problem based learning*.
7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
8. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
9. Keterbukaan proses dalam *problem based learning* meliputi sintesis dan integritas dari sebuah proses belajar, dan
10. *problem based learning* evaluasi dan *review* pengalaman peserta didik dan proses belajar.

Menurut Sanjaya (Sutirman, 2013) menyebutkan beberapa karakteristik pembelajaran berbasis masalah, yaitu (1) sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran, (2) aktivitas pembelajaran diarahkan untuk memecahkan masalah, dan (3) pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir ilmiah.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai karakteristik proses *problem based learning* dapat disimpulkan bahwa tiga unsur esensial dalam proses *problem based learning* yaitu adanya suatu permasalahan, pembelajaran berpusat pada peserta didik, dan belajar dalam kelompok kecil.

2.6.2 Tujuan Model Pembelajaran *Problem based learning*

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai. (Rusman, 2010) menjelaskan bahwa tujuan *problem based learning* adalah penguasaan isi belajar dari disiplin heuristik dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. *Problem based learning* juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas (*lifewide learning*), keterampilan memaknai informasi, kolaboratif dan belajar tim, dan keterampilan berpikir reflektif dan evaluatif. Selain itu, Ibrahim (dalam Rusman, 2010) mengemukakan tujuan *problem based learning* secara lebih rinci, yaitu: (a) membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, (b) belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata, (c) menjadi para peserta didik yang otonom atau mandiri

Tujuan utama *Problem based learning* adalah mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis, menyelesaikan masalah, dan sekaligus mengembangkan pengetahuannya. Pembelajaran berbasis masalah juga dimaksudkan untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial peserta didik yang dapat terbentuk ketika peserta didik berkolaborasi dalam mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah menurut Kemdikbud 2013 (dalam Priyatni, 2015).

2.6.3 Sintak Model Pembelajaran *Problem based learning*

Model *Problem Based Learning* memiliki beberapa langkah-langkah pada implementasinya dalam proses pembelajaran. Ibrahim (dalam Rusman, 2010) mengemukakan bahwa langkah-langkah *problem based learning* sebagai berikut:

1. Orientasi peserta didik pada masalah

Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistic yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.

2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar

Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.

3. Membimbing pengalaman individual/kelompok

Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Sejalan dengan pendapat diatas, Fogarty (dalam Rusman, 2010) menjelaskan bahwa *problem based learning* dimulai dengan masalah yang tidak terstruktur sesuatu yang kacau. Dari kekacauan ini peserta didik menggunakan berbagai kecerdasannya melalui diskusi dan penelitian untuk menemukan isu nyata yang ada. Langkah-langkah yang akan dilalui oleh peserta didik dalam sebuah proses *problem based learning* adalah : (1) menemukan masalah, (2) mendefinisikan masalah, (3) mengumpulkan fakta dengan menggunakan KND, (4) pembuatan hipotesis, (5) penelitian, (6) *rephrasing* masalah, (7) menyuguhkan alternatif, dan (8) mengusulkan solusi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai langkah-langkah dalam model pembelajaran *problem based learning* dapat diambil kesimpulan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *problem based learning*

ini dimulai dengan menyiapkan logistik yang dibutuhkan lalu penyajian topik atau masalah, dilanjutkan dengan peserta didik melakukan diskusi dalam kelompok kecil, mencari solusi dari permasalahan dari berbagai sumber secara mandiri atau kelompok, menyampaikan solusi dari permasalahan dalam kelompok berupa hasil karya dalam bentuk laporan, dan kemudian melakukan evaluasi terhadap proses apa saja yang mereka gunakan.

2.6.4 Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran *Problem based learning*

Prinsip utama *Problem based learning* menurut (Priyatni, 2015) adalah penggunaan masalah nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan menyelesaikan masalah, serta mengembangkan pengetahuan. Masalah nyata merupakan masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari dan bermanfaat langsung apabila diselesaikan. Penggunaan masalah nyata dapat mendorong minat dan keingintahuan peserta didik karena mereka mengetahui kebermafaatan pengetahuan yang dipelajari.

Pemilihan masalah nyata dalam pembelajaran berbasis masalah dilakukan atas pertimbangan kesesuaiannya dengan pencapaian kompetensi dasar tertentu dan potensinya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Masalah yang bersifat terbuka (*open-ended-problem*) yang memiliki banyak jawaban atau strategi penyelesaian yang mendorong keingintahuan peserta didik untuk mengeksplorasinya. Masalah itu juga bersifat secara langsung dengan cara menerapkan rumus atau strategi tertentu, melainkan memerlukan informasi lebih lanjut untuk memahami atau memerlukan kombinasi beberapa strategi atau bahkan mengkreasi strategi untuk menyelesaikannya (Priyatni, 2015).

2.6.5 Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem based learning*

Keunggulan model pembelajaran *Problem based learning* merupakan sebagai hasil dari pencapaian yang lebih setelah menerapkan model *Problem based learning*. Menurut (Aditiyawarman, 2016) beberapa kelebihan dari model *Problem based learning* antara lain sebagai berikut.

1. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna.
2. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
3. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
4. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan peserta didik untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang dilakukan. Disamping itu, pemecahan masalah itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
6. Melalui pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada peserta didik bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, bukan hanya sekedar belajar dari pendidik atau dari buku saja.
7. Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
8. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
9. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam dunia nyata.

10. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar, sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Kelemahan atau hal yang kurang efektif terdapat pada model *Problem based learning* menurut (Aditiyawarman, 2016) antara lain sebagai berikut.

2. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau peserta didik berasumsi bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka akan merasa enggan untuk mencoba.
3. Keberhasilan model pembelajaran melalui *Problem based learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
4. Tanpa pemahaman mengapa peserta didik berusaha memecahkan masalah yang dipelajari, maka peserta didik tidak akan belajar apa yang ingin dipelajari.

2.7 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, & Sapoetra, 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.

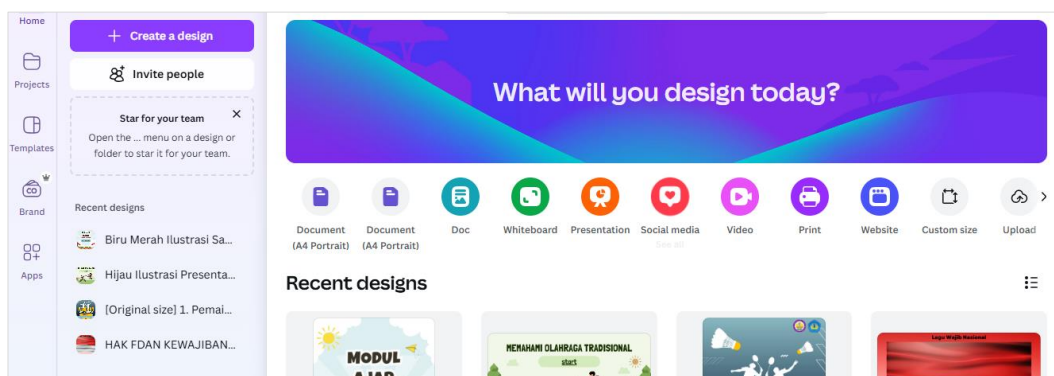
Menurut (Fahminnansih, dkk., 2021) *Canva* merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik drag and drop dan dapat mengakses fitur-fitur yang telah disediakan misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan. *Canva* adalah platform desain grafis dengan penggunaan yang sangat mudah dan cepat 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 bahan ajar berbasis elektronik sangat diyakini mempermudah pengguna khususnya pendidik untuk menciptakan berbagai elektronik bahan ajar. 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*

2.7.1 Kelebihan dan Kelemahan *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 bahan ajar, software ini tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan di dalamnya. Kelebihan dan Kelemahan *canva* antara lain sebagai berikut.

1. 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 bahan ajar secara praktis.
- d. Perangkat yang digunakan tidak hanya menggunakan gawai saja tetapi juga dapat menggunakan komputer.
- e. Dalam penggunaannya dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lainnya.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Menurut (Wulandari & Suparman, 2020) pemanfaatan *Canva* sebagai bahan ajar 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 bahan ajar 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 bahan ajar 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 bahan ajar *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 bahan ajar kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.

5. Kelemahan canva

Canva memiliki kekurangan yang perlu penggunanya ketahui. Menurut (Pelangi, 2020) Kelemahan 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

2.7.2 Langkah-langkah Penggunaan *Canva*

Menurut (Resmini, Satriani, & Rafi, 2021) langkah-langkah penggunaan *Canva* antara lain sebagai berikut.

1. *Sign-up* ke *Canva* dengan *login* di <https://www.Canva.com>. ada beberapa cara untuk *sign-up* di *Canva* menggunakan *facebook*, *gmail* maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun *Canva*.
2. Pilih kebutuhan. *Canva* menyediakan berbagai pilihan seperti *presentation*, *video*, *instagram post*, dll. Dalam pengabdian ini, pengguna

diarahkan untuk memilih *presentation* untuk membuat presentasi bahan ajar.

3. Pilih lembar kosong (*template*). Disini terdapat lembar kerja kosong yang merupakan area desain. Lembar ini memungkinkan pengguna untuk mendesain *template* sesuai keinginannya. Pilihan lain yang tersedia adalah bermacam *template* yang sudah tersedia sehingga memudahkan pengguna untuk memilih *template* yang sesuai.
4. Gunakan *fitur – fitur Canva*. *Canva* memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna untuk mendesain dalam hal ini membuat bahan ajar.
5. Menyimpan hasil. *Canva* juga memiliki fungsi *auto save*, sehingga pengguna tidak perlu khawatir ketika lupa menyimpan desain yang sudah dikerjakannya. selain itu ada juga fungsi bagikan, unduh, dan tampilkan.

2.8 Platform Canva Untuk Pengembangan E-Modul

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital, termasuk e-modul. Canva menawarkan antarmuka yang ramah pengguna dan dilengkapi ribuan *template* yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pengajaran. Dalam konteks pengembangan e-modul teteduhan, platform ini sangat bermanfaat karena memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara visual melalui ilustrasi menarik, ikon, grafik, dan tata letak profesional — tanpa memerlukan keahlian desain tingkat lanjut. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nurmala & Pramudibyanto, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan ilustrasi yang komunikatif dalam e-modul mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

E-modul yang dikembangkan melalui Canva tidak menggunakan video, melainkan difokuskan pada kekuatan visual statis yang mendukung pembelajaran kontekstual, seperti gambar ilustrasi lampung yang mendukung pemahaman materi teteduhan. Dengan pemanfaatan fitur-fitur desain Canva,

modul dapat disusun secara sistematis dan menarik, menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Desain visual yang estetik juga membantu menyederhanakan konsep budaya abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut (Kesuma & Hidayat, 2022), penggunaan media visual yang menarik berkontribusi terhadap meningkatnya partisipasi aktif siswa, khususnya dalam pembelajaran daring atau mandiri.

Selain itu, Canva mendukung integrasi dengan akun belajar.id melalui fitur Canva for Education, yang memungkinkan guru untuk membagikan e-modul secara mudah kepada siswa. E-modul dapat dipublikasikan dengan opsi “*publish to web*” atau “*public view*”, sehingga hasilnya dapat diakses oleh siswa menggunakan tautan (link) atau kode QR. Fitur ini sangat mendukung proses distribusi bahan ajar, khususnya di sekolah yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, e-modul teteduhan tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukatif, tetapi juga sebagai bentuk pelestarian budaya lokal yang terdistribusi secara luas dan efisien.

2.9 Pembelajaran *E-modul* pada Materi *Teteduhan* menggunakan Sintaks Model Pembelajaran *Problem based learning*

Pembelajaran *e-modul* pada materi *Teteduhan* atau teka-teki menggunakan sintaks model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Menjelaskan pengertian *teteduhan* sebagai bentuk tradisi lisan masyarakat Lampung.
- b. Mengidentifikasi jenis *teteduhan* lucu dan logika.
- c. Menyelesaikan soal *teteduhan* secara berkelompok.
- d. Menggunakan kosakata Bahasa Lampung dalam konteks teka-teki dengan benar.
- e. Memperlihatkan kemampuan kerja sama, berpikir kritis, dan keterampilan berbicara.

2. Persiapan

- a. Guru:
 - 1) Menyiapkan *e-modul* baik dalam bentuk *link* atau *barcode*.
 - 2) Menyiapkan daftar nama kelompok
- b. Peserta Didik:
 - 1) Membawa perangkat belajar berupa gawai.
 - 2) Membaca materi *teteduhan* dalam *e-modul* sebelum pembelajaran.
- c. Pembagian Kelompok:
 - 1) Kelompok 1 (RA Kartini): *Teteduhan* Lucu 1
 - 2) Kelompok 2 (Raden Imba): *Teteduhan* Lucu 2
 - 3) Kelompok 3 (Raden Intan): *Teteduhan* Logika 1
 - 4) Kelompok 4 (Cut Nyak Dien): *Teteduhan* Logika 2

3. Aktivitas Pembelajaran

- a. Mengorientasikan Peserta Didik pada Masalah (15 menit)
 - 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan mengenalkan *teteduhan*.
 - 2) Guru menampilkan 2 contoh soal dari *e-modul* dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.
 - 3) Peserta didik menyimak dan memahami bahwa teka-teki ini akan dikerjakan secara kelompok.
- b. Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar (10 menit)
 - 1) Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok dan menjelaskan jenis *teteduhan* masing-masing.
 - 2) Peserta didik menerima soal *teteduhan* sesuai jenis kelompoknya dan mencatat petunjuk kerja.
 - 3) Guru memberi motivasi untuk diskusi aktif dan kerja sama kelompok.
- c. Membimbing Penyelidikan Individu/Kelompok (20 menit)
 - 1) Peserta didik mulai memecahkan *teteduhan* sesuai jenis soal (lucu/logika).

- 2) Saling berdiskusi, mencari padanan kata Bahasa Lampung, dan menganalisis maksud dari teka-teki.
 - 3) Guru berkeliling, memberi umpan balik, membantu mengarahkan makna kata yang sulit.
- d. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya (25 menit)
- 1) Setiap kelompok menyusun hasil diskusi ke dalam bentuk laporan singkat dan menyiapkan presentasi.
 - 2) Kelompok bergantian mempresentasikan di depan kelas.
 - 3) Guru dan teman-teman menanggapi serta memberi apresiasi terhadap proses dan hasilnya.
- e. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah (15 menit)
- 1) Guru mengajak refleksi bersama: Apa tantangan saat menjawab *teteduhan*? Bagaimana strategi kalian?
 - 2) Kelompok saling bertukar pandangan dan menyimpulkan manfaat belajar *teteduhan*.
 - 3) Guru menjelaskan perbedaan antara *teteduhan* lucu dan logika serta manfaat keduanya.

4. Penilaian

Penilaian dilakukan berdasarkan hal-hal sebagai berikut.

Aspek	Indikator	Teknik	Bentuk
Sikap	Kerja sama, tanggung jawab	Observasi	Lembar observasi
Pengetahuan	Memahami isi <i>teteduhan</i>	Tes lisan/tulisan	Pertanyaan dan diskusi
Keterampilan	Presentasi hasil diskusi	Unjuk kerja	Rubrik presentasi

Nilai Hasil Tiap Kelompok:

Kelompok	Jenis Soal	Soal Benar	Nilai
RA Kartini	Lucu 1	5	100
Raden Imba	Lucu 2	5	100
Raden Intan	Logika 1	3	60
Cut Nyak Dien	Logika 2	5	100

5. Tindak Lanjut

- Bagi kelompok yang belum menyelesaikan soal dengan benar, guru memberi penguatan melalui diskusi kelas dan tugas individu untuk mengulang soal yang salah.
- Peserta didik diminta membuat 1 soal *teteduhan* lucu atau logika sendiri sebagai tugas rumah.
- Guru akan menyusun bank soal *teteduhan* dari hasil buatan peserta didik untuk digunakan di pertemuan selanjutnya.

Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, peserta didik tidak hanya belajar tentang *Teteduhan* atau teka-teki bahasa lampung tetapi juga meningkatkan keterampilan berbicara mereka melalui kegiatan yang menyenangkan dan menarik.

2.10 Alternatif Pembelajaran Dapat Dilakukan Dengan Pembelajaran Digital atau *Blended learning*

Blended learning mencakup dua kata yakni *blended* artinya campuran serta *learning* artinya belajar (Putri, dkk., 2022). Selaras dengan hal tersebut, menurut (Nasution, dkk., 2019) *blended learning*, yaitu menggabungkan pembelajaran konvensional (tatap muka) dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui *blended learning* sistem pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku.

Menurut (Wijoyi, dkk., 2020) *blended learning* memberikan kesempatan yang terbaik untuk belajar dari kelas transisi ke elearning. *Blended learning* melibatkan kelas (atau tatap muka) dan belajar online. Metode ini sangat efektif untuk menambah efisiensi untuk kelas instruksi dan memungkinkan peningkatan diskusi atau meninjau informasi di luar ruang kelas. Pada *blended learning*, peran guru akan berubah dari pemilik informasi bertransformasi menjadi fasilitator.

Manfaat bila mengimplementasikan model pembelajaran *blended learning* menurut (Wijoyi, dkk., 2020), yaitu:

1. Aktivitas pembelajaran bisa dilakukan di lain tempat sehingga waktu bisa lebih efisien.
2. Dapat memudahkan dalam aktivitas pembelajaran, karena dengan pembelajaran ini siswa bisa lebih ceria dan hemat tenaga.
3. Anggaran untuk pembelajaran bisa lebih efisien karena dalam aktivitasnya siswa biasanya laporan dengan kertas dan perjalanan ke lokasi pembelajaran bisa dialokasikan ke tempat lain.

Sintaks atau pembelajaran tahapan *blended* aktivitas learning menurut Marlina (dalam Putri, dkk., 2022), yaitu:

1. Pembelajaran diawali dengan tatap muka atau seluruhnya daring.
2. Memberi instruksi kepada siswa agar mengeksplorasi informasi dari beragam sumber belajar di internet.
3. Siswa dapat menerapkan, mengerti serta mengomunikasikan ilmunya lalu membuat simpulan suatu gagasan atas sumber yang telah mereka temukan dengan menggunakan

Pembelajaran *e-modul* pada materi *Teteduhan* atau teka-teki dapat dilakukan menggunakan alternatif pembelajaran sintaks model pembelajaran *blended learning* yang terintegrasi dengan *problem based learning* adalah sebagai berikut.

4. Pembelajaran diawali dengan tatap muka atau seluruhnya daring.

Guru memulai pembelajaran dengan memberikan pengantar tentang materi *teteduhan* secara tatap muka di kelas atau melalui pertemuan daring menggunakan *google meet* atau *zoom*. Pada tahap ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, manfaat memahami teka-teki *teteduhan* sebagai bagian dari tradisi lisan masyarakat lampung, dan pengantar tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Guru membagikan tautan *e-modul* *teteduhan* melalui fitur *Public View* dari *Canva* melalui *Google Classroom* atau *WhatsApp Group* kelas sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses materi menggunakan link atau *barcode*.

5. Memberikan instruksi kepada siswa agar mengeksplorasi informasi dari beragam sumber belajar di internet.

Setelah memahami pengantar, siswa diberikan tugas eksploratif melalui *e-modul* untuk memahami dua jenis *teteduhan* yang sudah disediakan. Guru memberi arahan kepada siswa untuk mencari contoh *teteduhan* lain dari internet atau sumber yang dibagikan oleh guru. Aktivitas ini dilakukan secara asinkron di luar jam tatap muka dengan didampingi arahan di grup *WhatsApp*.

6. Siswa menerapkan, memahami, dan mengomunikasikan ilmunya serta membuat simpulan terhadap gagasan dari sumber yang telah ditemukan. Siswa dibagi ke dalam empat kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan satu teka-teki *teteduhan* berbeda melalui *e-modul*. Tugas kelompok adalah.

- a. Menganalisis dan memecahkan teka-teki
- b. Menjelaskan alasan jawaban mereka
- c. Mengaitkan *teteduhan* dengan kehidupan sehari-hari atau nilai budaya lokal

Setiap kelompok mendiskusikan jawaban melalui *WhatsApp Group* kelas atau saat sesi tatap muka terbimbing. Selanjutnya, siswa

mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka melalui video presentasi singkat (jika daring) atau presentasi lisan langsung (jika tatap muka).

Di akhir kegiatan, siswa bersama guru menarik simpulan pembelajaran hari itu, baik secara tertulis di *e-modul* maupun secara lisan tentang adakah pesan moral dan nilai kearifan lokal yang terkandung dalam tetabuhan yang dipelajari.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan yang ditriangulasi dengan *grounded research*. (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan karena prinsip pengembangan adalah menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019) Penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. *Grounded research* adalah salah satu bagian dari penelitian kualitatif yang memanfaatkan seperangkat prosedur sistematis untuk mengembangkan teori induktif pada fenomena tertentu (Oktaria, Agustina, Aliyah, Sirodj, & Afgani, 2023).

Penelitian ini juga menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan melalui lima tahapan diantara 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

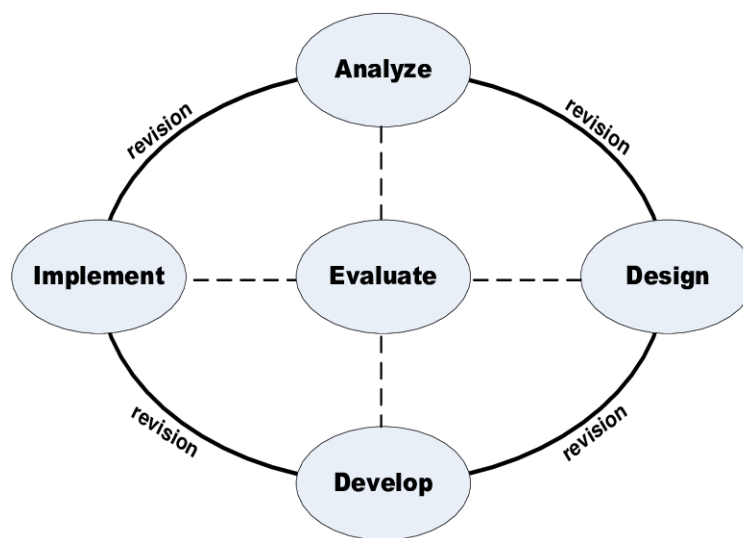
menekankan suatu analisa bagaimana suatu komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lain dengan berkoodinasi sesuai dengan fase yang ada.

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.

Grounded research digunakan untuk menggali data kualitatif mengenai *teteduhan* yang ada dimasyarakat lampung, sementara model pengembangan ADDIE digunakan untuk memberikan kerangka. Dengan mentriangulasikan *Grounded research* dengan model pengembangan ADDIE, penelitian ini diharapkan dapat sebagai salah satu cara untuk mendokumentasikan *teteduhan* yang ada dimasyarakat lampung dan menghasilkan *e-modul* yang menarik dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan *e-modul* berbasis *project based learning* menggunakan aplikasi *Canva* pada materi *Teteduhan* 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)

Tahap pertama yang dilakukan dalam pengembangan yaitu dengan menganalisis perlunya pengembangan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD, kegiatan yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara kepada pendidik di SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung, dari hasil diperoleh bahwa pendidik memiliki keterbatasan bahan ajar khususnya pada materi *teteduhan*, siswa yang kurang antusias saat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, disekolah tersebut belum terdapat perangkat pembelajaran seperti bahan ajar khususnya pada materi *teteduhan*. Oleh karena itu, sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada dua tokoh adat lampung sebagai upaya mendapatkan materi *teteduhan* yang berada dimasyarakat lampung sebagai upaya pendokumentasian *teteduhan*. *e-modul* yang akan dikembangkan berbasis *problem based learning* yang

akan membantu peserta didik dalam pembelajaran *teteduhan*. selain itu, wawancara kepada dua tokoh dan membuat bahan ajar termasuk sebagai salah satu upaya pelestarian *teteduhan* di era perkembangan teknologi.

Ciri-ciri analisis kebutuhan dalam pengembangan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD antara lain sebagai berikut.

a) Berbasis Masalah Riil di Sekolah

Analisis dilakukan karena ditemukan masalah konkret, yaitu: keterbatasan bahan ajar, dan rendahnya antusias siswa dalam pembelajaran materi *teteduhan*.

b) Melibatkan sumber data langsung (empiris)

Peneliti memperoleh data melalui wawancara langsung dengan pendidik di SD N 1 Sukabumi Indah Bandaramampung dan wawancara dengan tokoh adat lampung untuk menggali materi otentik dari budaya lokal.

c) Mengidentifikasi kesenjangan (Gap) pembelajaran

Ditemukan kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran (materi *teteduhan* yang kontekstual dan menarik) dan ketersediaan sumber belajar (tidak adanya bahan ajar khusus)

d) Menunjukkan kebutuhan pengembangan bahan ajar

Berdasarkan kondisi yang dianalisis, *e-modul* dipandang perlu dikembangkan sebagai solusi untuk menjembatani kesenjangan yang terjadi.

e) Berorientasi pada konteks lokal dan pelestarian budaya

Pengumpulan materi dari tokoh adat menandakan bahwa analisis tidak hanya berfokus pada kebutuhan pembelajaran tetapi juga pada pelestarian budaya lokal.

f) Berbasis teori dan model pembelajaran

e-modul dirancang dengan model *problem based learning*, menandakan bahwa kebutuhan pembelajaran dianalisis agar selaras dengan pendekatan pedagogis yang relevan.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, analisis kebutuhan mencerminkan pendekatan yang komprehensif, kontekstual dan solutif dengan melibatkan data empiris, kearifan lokal dan pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk menjawab tantangan pembelajaran di sekolah dasar.

2. *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap perancangan atau design yaitu dapat yang dilakukan setelah tahap analisis. Tahap perancangan atau design bertujuan untuk menyusun rancangan *e-modul* pembelajaran *teteduhan* yang materinya didapatkan melalui wawancara dengan dua tokoh etnis lampung dan disesuaikan dengan kebutuhan di sekolah. Tahap desain atau perancangan dilakukan penyusunan Materi *E-modul* berdasarkan hal-hal yang peneliti peroleh dari tahap analisis.

Penyusunan *e-modul* dilakukan dengan menyusun materi *teteduhan* yang berupa data dari data hasil wawancara dua orang informan. Data tersebut nantinya akan diubah menjadi bentuk teka-teki silang.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang memiliki tujuan untuk menghasilkan *e-modul* yang layak digunakan. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan *platform Canva* yang terintegrasi dengan *heyzone* sesuai dengan rancangan produk. Setelah *e-modul* dikembangkan, produk kemudian akan divalidasi 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 dalam kegiatan pembelajaran pada materi *teteduhan* di SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung secara berkelompok yang terdiri dari 6 kelompok dan setiap kelompok beranggotakan lima peserta didik. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan bahan ajar yang telah dikembangkan. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Hasil dari pengujian ini digunakan dalam evaluasi produk sehingga peneliti dapat mengetahui perkembangan peserta didik dalam menguasai *teteduhan*.

5. *Evaluate* (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan pada bahan ajar yang telah dikembangkan. Evaluasi *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD dilakukan pada produk yang sebelumnya sudah divalidasi oleh ahli dan pendidik serta diujicobakan kepada peserta didik. Pada tahap ini kegiatan dilakukan berupa pembagian angket validasi kepada peserta didik untuk menilai bahan ajar yang sudah dikembangkan. Selain itu, peserta didik juga diminta untuk menyampaikan komentar dan sarannya sebagai pengguna produk. Komentar dan saran dari pengguna digunakan sebagai dasar revisi akhir dari *e-modul* yang dikembangkan. Revisi akhir *e-modul* dilakukan untuk menghasilkan *e-modul* yang terbaik dan layak untuk digunakan oleh peserta didik, khususnya di SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung dan dapat memberikan manfaat bagi penggunanya.

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 efektifitas, maka metode inilah yang sesuai dengan kondisi dan tujuan dalam mengembangkan produk *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Pada pengembangan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester Ganjil. Adapun spesifikasi tempat penelitian yang akan dilakukan terdapat pada tabel berikut.

Tabel 3. Tempat Penelitian

No.	Sekolah	Alamat
1.	SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung	Jalan Pulau Tirtayasa, Sukabumi, Kecamatan Sukabumi, Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung. Kodepos 35132. Email: sdn2sukabumi@yahoo.com Nomor Telepon: (0721) 7627340

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung dikarenakan di sekolah tersebut penggunaan bahan ajar guru masih memanfaatkan bahan ajar yang sederhana seperti buku paket sehingga materi *teteduhan* yang digunakan pun masih sangat terbatas. Maka dari itu perlu adanya inovasi bahan ajar yang memuat materi *teteduhan* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar smata pelajaran Bahasa Lampung sesuai dengan prosedur implementasi kurikulum dalam hal pemanfaatan teknologi.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yakni siswa kelas V SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung tahun ajaran 2024/2025. Untuk pengambilan sampel dilakukan di satu kelas pada kelas V yang melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Lampung. Adapun pembagian subjek penelitian yang akan dilakukan terdapat pada tabel berikut.

Tabel 4. Subjek Penelitian

No.	Uji Coba Terbatas	Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelompok 1	SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung	V	5
2	Kelompok 2	SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung	V	5
3	Kelompok 3	SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung	V	5
4	Kelompok 4	SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung	V	5

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan angket berbentuk Skala Likert untuk menilai kelayakan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran Bahasa Lampung bagi peserta didik sekolah dasar. Angket ini diberikan kepada Ahli Materi, pendidik Bahasa Lampung dan peserta didik 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 *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD agar dapat digunakan dengan baik. Berikut ini adalah tabel instrumen evaluasi pengembangan bahan ajar yang melibatkan Ahli Materi, pendidik Bahasa Lampung dan uji coba terbatas untuk siswa.

Tabel 5. Instrumen Validasi *E-modul Materi Teteduhan* untuk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Deskriptor	Kriteria				Saran
			SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)	
1.	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian <i>e-modul</i> dengan CP b. Kesesuaian <i>e-modul</i> 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 <i>e-modul</i>					
3.	Sajian	a. Keruntutan materi <i>teteduhan</i> dan konsep b. Kejelasan tujuan pembelajaran					

No	Aspek Penilaian	Deskriptor	Kriteria				Saran
			SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)	
		c. Keruntutan tingkat kesulitan materi dan kemampuan siswa d. Ketepatan pemberian <i>teteduhan</i> pada siswa e. Kelengkapan materi <i>teteduhan</i> yang disajikan f. Kekomunikatifitas belajar siswa dengan <i>e-modul</i>					
4.	Kegrafikan	a. Ketepatan tata letak <i>e-modul</i> b. Ketepatan ilustrasi, gambar, tabel dan foto c. Kejelasan ilustrasi d. Kesesuaian desain tampilan <i>e-modul</i> e. Ketepatan memilih ukuran <i>e-modul</i> f. Kemenarikan tampilan <i>e-modul</i>					
	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: *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD ini dinyatakan:

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

Sumber: (Modifikasi dari 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 *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD juga memberikan saran perbaikan agar bahan ajar yang dikembangkan menjadi layak digunakan..

Tabel 6. Instrumen Penilaian *E-modul Materi Teteduhan* 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 <i>teteduhan</i> dan konsep b. Kejelasan tujuan pembelajaran c. Keruntutan tingkat kesulitan siswa d. Kelengkapan materi <i>teteduhan</i> tari yang disajikan e. Menimbulkan motivasi belajar					
4.	Kegrafisan	a. Ketepatan tata letak <i>e-modul</i> b. Ketepatan ilustrasi, gambar, tabel dan foto					

No	Indikator	Deskriptor	Kriteria				Saran
			SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)	
		c. Kesesuaian desain tampilan sampul dengan <i>e-modul</i> d. Ketepatan memilih ukuran huruf <i>e-modul</i> e. Kemanarikan tampilan <i>e-modul</i>					
	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: *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD ini dinyatakan:

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

Sumber: (Modifikasi dari Maryana, 2021)

Dalam rangka memperoleh pandangan peserta didik terhadap *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD 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 7. Instrumen Uji Coba Terbatas *E-modul* Materi *Teteduhan* 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 <i>e-modul</i> ini jelas b. Materi dalam <i>e-modul</i> ini mudah dipahami c. Materi yang disajikan dalam <i>e-modul</i> ini runtut d. Penyajian materi dalam <i>e-modul</i> ini menimbulkan suasana yang menyenangkan e. Penyajian materi <i>teteduhan</i> tari memberikan kesempatan melaksanakan tugas secara mandiri f. Penyajian <i>e-modul</i> ini dapat menuntun siswa berpikir kreatif g. Penyajian <i>e-modul</i> ini dapat menuntun siswa menggali informasi h. Penyajian <i>e-modul</i> 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 <i>teteduhan</i> 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 <i>e-modul</i> ini mudah dipahami					

No	Indikator	Deskriptor	Kriteria				Saran
			SL (4)	L (3)	CL (2)	TL (1)	
3.	Grafis	a. Tampilan <i>e-modul</i> memberi kemenarikan siswa b. Letak gambar seimbang antara teks dan gambar c. Ukuan, bentuk, dan warna gambar menarik siswa dalam membaca <i>e-modul</i>					

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: (Modifikasi dari 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 *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V 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 *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD. Dengan

memahami perspektif para pengguna, peneliti dapat merancang produk yang lebih relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Tabel 8. Kisi-kisi Angket Wawancara Pendidik Bahasa Lampung terhadap Kebutuhan *E-modul* Materi *Teteduhan*

No.	Aspek	Pertanyaan
1.	Ketersediaan bahan ajar	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan <i>e-modul</i> sebagai panduan siswa dalam kegiatan pembelajaran pada materi <i>teteduhan</i> ?
		Jika iya, apakah <i>e-modul</i> tersebut rancangan Anda sendiri?
		Jika tidak ada, apakah panduan pembelajaran materi <i>teteduhan</i> yang biasa Anda gunakan?
2.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	Apakah panduan kegiatan belajar siswa yang digunakan sudah sesuai dengan CP materi <i>Teteduhan</i> ?
3.	Penyajian	Apakah <i>e-modul</i> yang digunakan memudahkan Bapak/Ibu dalam mencapai tujuan belajar <i>teteduhani</i> ?
		Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala selama memberikan materi <i>teteduhan</i> menggunakan panduan atau bahan ajar yang ada?
		Jika ada, kendala apa yang mendasari kesulitan mengajar materi <i>teteduhan</i> pada siswa?
4.	Pengayaan materi	Apakah panduan kegiatan belajar siswa yang digunakan memberikan pengayaan materi?
		Jika ada, pengayaan seperti apa yang disajikan dalam materi <i>teteduhan</i> menggunakan panduanyang ada?
		Jika tidak ada, pengayaan seperti apa yang diharapkan dalam pembelajaran <i>teteduhan</i> ?
5.	Kebutuhan	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan panduan kegiatan dalam bentuk <i>e-modul</i> pembelajaran <i>teteduhan</i> untuk menambah referensi dan juga membantu membelajarkan bahasa lampung guna mencapai tujuan pembelajaran?

Dalam pengembangan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD, peneliti juga melakukan wawancara dengan 3 orang tokoh lampung sebagai upaya pendokumentasian dan pelestarian *teteduhan* yang telah ada dimasyarakat lampung menjadi bahan ajar yang dapat digunakan oleh peserta didik.

2) Observasi

Dalam pengembangan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD 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 materi dan pendidik bahasa lampung di sekolah dasar. Tujuan dari penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan penilaian objektif tentang kelayakan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD 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 *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD yang telah dikembangkan. Sedangkan lembar angket oleh peserta didik digunakan sebagai revisi tahap akhir guna menyempurnakan produk 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 materi dan Pendidik Bahasa Lampung

Lembar yang telah dievaluasi oleh ahli materi 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 Materi, satu pendidik Bahasa Lampung, dan siswa sekolah dasar. Rumus untuk menghitung persentase kelayakan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V 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 *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD. Penilaian dilakukan oleh Ahli Materi, pendidik bahasa Lampung, dan peserta didik di SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung sebagai pengguna, setelah memperoleh hasil persentase skor, data tersebut akan diubah menjadi data kualitatif dengan menggunakan interpretasi skor berdasarkan pedoman dari (Marselinda, 2022) yang telah dimodifikasi.

Tabel 9. 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

Sumber: (Marselinda, 2022)

3. Uji Efektivitas Produk

Tingkat efektivitas *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD diketahui dengan cara membandingkan antara nilai *pretest* dan *posttest* melalui analisis *N-Gain*. Rumus yang digunakan untuk *uji N-Gain* menurut (Lestari, Yudhanegara, & Ridwan, 2017) adalah sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil perhitungan *N-Gain* diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi Hake. Tingkat efektivitas berdasarkan rata-rata nilai *N-Gain* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Nilai Rata-rata *N-Gain* dan Klasifikasinya

No.	Nilai	Klasifikasi
1.	$g \geq 0,7$	Tinggi
2.	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3.	$g \leq 0,3$	Rendah

Sumber: (Lestari, dkk., 2017).

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan hal-hal berikut.

1. Proses pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* berbasis *problem based learning* berupa link yang dapat diakses menggunakan gawai atau laptop menggunakan lima tahap (1) Tahap Analisis, yaitu melakukan wawancara dengan pendidik Bahasa Lampung di SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandarlampung dan tiga orang tokoh lampung yang berasal dari dua kabupaten way kanan dan satu kabupaten pringsewu. (2) Tahap Perancangan, yaitu Menyusun rancangan *e-modul* dengan dua Langkah. Langkah pertama, penyusunan bahan ajar materi *teteduhan*. Langkah kedua, mendesain *e-modul* menggunakan *platform Canva education*. (3) Tahap Pengembangan, yaitu merealisasikan rancangan produk *e-modul* dan validasi produk oleh ahli materi dan pendidik bahasa Lampung. (4) Tahap Implementasi, yaitu uji coba produk dilapangan secara berkelompok dan setiap kelompok beranggotakan lima orang peserta didik. (5) Tahap Evaluasi, yaitu pembagian angket validasi kepada peserta didik untuk menilai bahan ajar yang sudah dikembangkan. Selain itu, peserta didik juga diminta untuk menyampaikan komentar dan sarannya sebagai pengguna produk sebagai revisi akhir produk.
2. *E-modul* yang dikembangkan sangat layak sebagai bahan ajar pembelajaran Bahasa lampung berdasarkan hasil validasi. Validasi ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 3,68 atau 92% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 3,75 atau 93,75% dengan kategori sangat layak. Validasi pendidik bahasa lampung mendapatkan nilai rata-rata 3,83 atau 95,83% dengan kategori sangat layak. Uji coba dengan dua puluh

orang peserta didik dan mendapatkan nilai rata-rata 3,44 atau 86,09% dengan kategori sangat layak.

3. *E-modul* yang dikembangkan efektif digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran Bahasa Lampung berdasarkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,612. nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang karena berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$.

Masukan dan saran terkait kekurangan *e-modul* yang dikembangkan sudah ditindaklanjuti pada tahap pengembangan dan tahap evaluasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-modul teteduhan* berbasis *problem based learning* untuk siswa kelas V SD layak digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan pengembangan *e-modul* yang telah dikembangkan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Para pendidik, hasil penelitian hendaknya dapat memanfaatkan *e-modul* yang untuk pembelajaran bahasa Lampung dan turut mengembangkan *e-modul* serupa untuk materi pembelajaran *teteduhan* dan jenjang pendidikan yang lain.
2. *E-modul teteduhan* diharapkan dapat menjadi salah satu cara pendokumentasian dan pelestarian *teteduhan* yang ada dimasyarakat Lampung.
3. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain sebagai acuan pembandingan dalam melaksanakan penelitian pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Aditiyawarman, D. (2016). Implementasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam merancang basis data. *Jurnal Informatika (JI) UBSI*, 3(September), 277–289.
- Alimuddin, J. (2023). Implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar
implementation of kurikulum merdeka in elementary scholl. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 4(2).
- Ariyani, F., & Liana, R. (2018). *Sastra Lampung*. Bandar Lampung: Graha Ilmu.
- Azdy, R. A., Sriyeni, Y., & Aprizal, Y. (2023). Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva untuk Guru SMK Muhammadiyah. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(3), 556–561.
- Aziz, F. M., & Nurachadijat, K. (2023). Pengaruh Kolaborasi Thinking Learning Dan Tekateki Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Di SMPIT At Taisiriyah Sukabumi. ... dan Anak Usia Dini, 4(2). Diambil dari <https://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/Tarim/article/view/129%0Ahttps://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/Tarim/article/download/129/134>
- Azmiyati, D. (2018). *PISAAN PADA MASYARAKAT SUNKAI BUNGA MAYANG DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN SASTRA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*. Universitas Lampung. Diambil dari <http://digilib.unila.ac.id/30865/3/TESIS TANPA BAB PEMBAHASAN.pdf>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2). Diambil dari <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>

- Chusna, N. L. (2019). Pembelajaran e-learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*.
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Damanik, R., & Sinaga, W. (2022). Hutinta-Simalungun's Riddle: Types, Functions, And Cultural Values Contents. *Journal of Positive School Psychology*, 6(8), 10036–10044. Diambil dari <https://mail.journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/11845/7674>
- Danandjaja, J. (1966). *Foklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Grafiti Pers.
- Daryanti, F., Habsary, D., & ... (2022). Pemanfaatan E-Learning Platform Bagi Guru Seni Budaya. *Jurnal pengabdian ...*, 1(1), 1–8. Diambil dari <https://journal.ap2seni.org/index.php/jps/article/view/1%0Ahttps://journal.ap2seni.org/index.php/jps/article/download/1/FitriDariyantiSatu.pdf>
- Daryanto, & Dwicahyono, A. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjendikdasmen.
- Dewi, E. P., Suyatna, A., Abdurrahman, & Ertikanto, C. (2017). Efektivitas Modul dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Materi Kalor. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 105–110. Diambil dari <https://www.semanticscholar.org/reader/ce3659e54a34e39079772875c61db080500d36dc>
- Didiek Rahmanadji. (2009). Sejarah, teori, jenis, dan fungsi humor. *Jurnal bahasa dan seni*, 35(2), 213–221.
- Endraswara, S. (2006). *Metodologi Penelitian Sastra, Epistimologi, Model, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- 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>
- Fatonah, I., Kurniawan, A. T., Setiyana, L., & Karsiwan. (2020). *Tradisi Lisan Lampung: Perkembangan dan Tantangan Di Era Globalisasi*. (Karsiwan, Ed.). Metro: Tinta Pena Publishing. Diambil dari https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/7421/1/Buku_Bu_Isti_Tradisi_Lisan.pdf

- Fitriani, D. E. N., Amelia, E., & Marianingsih, P. (2017). Penyusunan Modul Pembelajaran Berbasis Sains Teknologi dan Masyarakat (STM) pada Konsep Bioteknologi (Sebagai Bahan Ajar Siswa SMA Kelas XII). *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(2), 60–72. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.10-2.8>
- Gusrianto, R., & Rahmi, U. (2022). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Kelas VII SMP. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 11(2). Diambil dari <https://doi.org/10.24036/jbmb.v11i2.119703>
- Gustinasari, M., Lufri, & Ardi. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Konsep Disertai Contoh pada Materi Sel untuk Siswa SMA. *Bioeducation Journal*, 1(1), 2354–8363. Diambil dari [https://ejournal.unp.ac.id/index.php/bioeducation/article/view/7154#:~:text=Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Konsep Disertai Contoh pada Materi Sel](https://ejournal.unp.ac.id/index.php/bioeducation/article/view/7154#:~:text=Pengembangan%20Modul%20Pembelajaran%20Berbasis%20Konsep%20Disertai%20Contoh%20pada%20Materi%20Sel)
- Hakim, A. R., Fauzia, E., & Rani, P. (2023). Analisis Kritis Tantangan Pendidik dalam Islam di Era Disruption 4.0. *AL Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(5). Diambil dari <https://doi.org/10.35931/aq.v17i5.2696>
- Hamdayama, J. (2022). *Metodologi pengajaran*. Bumi Aksara.
- Hehakaya, E., & Pollatu, D. (2022). Problematika Pendidik Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 3(2).
- 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>
- Kantor Bahasa Provinsi Lampung. (2016). *Inventarisasi Cerita Rakyat Kabupaten Tanggamus*. Lampung: Kantor Bahasa Provinsi Lampung.
- Karsiwan, K., & Sari, L. R. (2021). Memmang: the Oral Tradition of Lampung Society. *Walasuji : Jurnal Sejarah dan Budaya*, 12(2). <https://doi.org/10.36869/wjsb.v12i2.197>
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kesuma, A. A., & Hidayat, D. R. (2022). Pemanfaatan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Edukasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 25–32.
- 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://ijoe.hm.rcipublisher.org/index.php/ijoe.hm/article/view/34>

- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- Kurniasih, Imas, & Berlin. (2014). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru*. Surabaya: Kata Pena.
- 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>
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan*. Padang: Akademia Permata.
- Lestari, Yudhanegara, K. E. dan, & Ridwan, M. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Made, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marselinda, R. (2022). *Pengembangan Media Mobile Learning Dalam Pembelajaran Teks Anekdota DI SMA Kelas X*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). Muallimuna : jurnal madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 99–112.
- Maryana, D. (2021). *Pengembangan LKPD Teks Percakapan Berbasis Begawi Adat Perkawinan untuk Peserta Didik Kelas V SD*. FKIP Universitas Lampung.
- Mayudho, I., & Supriyatno, A. (2020). Penggunaan pembelajaran media elektronik untuk pendidikan. *Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, (5), 90–98.
- Megawati, C., Astini, D., Syahputra, I., & Zulkarnaini. (2022). Penggunaan Model ADDIE dalam Pengembangan Bahan Ajar. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2).
- Mulyasana, D. (2012). *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nabela, S. R., Sasmiati, & Surahman, M. (2018). Aktivitas Bermain Teka-teki Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.23960/jpa>
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. (J. Simarmata, Ed.), Yayasan Kita Menulis.

- (Cetakan 1). Medan: Yayasan Kita Menulis. Diambil dari <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/49006/1/Book.pdf>
- Nasution, N., Jalinus, N., & Syahril. (2019). *Buku Model Blended Learning. Proceedings of the National Academy of Sciences* (Cetakan Pe, Vol. 3). Pekanbaru: Unilak Pres. Diambil dari <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056%0Ahttps://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827%0Ainternal-pdf//semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005%0Ahttp://dx.doi.org/10.10>
- Nasution, S. (2006). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurlaeli, Husni, M., & Utami, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Contextualteaching And Learning (Ctl) Kelas Iv Tema 6 Subtema 3 Disdmuhammadiyah 4 Palembang. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Limas PGMI)*, 2(1), 67–73. Diambil dari <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/limaspgmi/article/view/9114>
- Nurmala, E., & Pramudibyanto, H. (2021). Desain E-Modul Interaktif Menggunakan Canva untuk Pembelajaran Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 88–95.
- Oktaria, K., Agustina, R., Aliyah, J., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Grounded Theory. *Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 40–49. Diambil dari <https://jurnal.itscience.org/index.php/jpsk/article/view/1957/1523>
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(9), 60–65. Diambil dari <https://core.ac.uk/download/pdf/230818757.pdf>
- 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>
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

- Priyatni, E. T. (2015). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putra, G. D. (2018). Ketaksaan dalam Segmen Teka-Teki Sulit pada Tayangan Waktu Indonesia Bercanda.
- Putri, N. P. W. P., & Cahayani, N. L. P. (2022). Penerapan model pembelajaran blended learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 2 di SMA Negeri 1 Blahbatuh tahun pelajaran 2021 / 2022. *Arthaniti Studies*, 3(2), 115–124.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). Diambil dari <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Ratnaningsih, D., & Irawan, W. D. (2018). *Pepaccur Sastra Lisan Masyarakat Lampung* (Cetakan I). Yogyakarta: Titah Surga. Diambil dari <https://repository.umko.ac.id/id/eprint/18/1/bukuAjar.pdf>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. Diambil dari <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Pendidik Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rustamana, A., Mutiara, A., Aprilia, N., Aini, A. Q., & Yuda, H. (2023). Peran Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Sejarah. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(7).
- Rusydiana, M. (2020). *Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Higher Order Thinking Skills Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Jember.
- Sanusi, A. E. (2014). *Sastra Lisan Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Sanusi, E. (1996). *Sastra Lisan Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Saputra, B., & Chaeruman, U. A. (2022). Technological pedagogical and content knowledge (TPACK): Analysis in design selection and data analysis techniques in high school. *International Journal of Instruction*, 15(4), 777–796. <https://doi.org/https://doi.org/10.29333/iji.2022.15442a>
- 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>

- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 2(1), 10–18. Diambil dari <https://journal-center.litpam.com/index.php/e-Saintika/article/view/79/27>
- Srisyafa, A. Y., & Hasanuddin. (2023). Struktur, Kategori, Dan Fungsi Sosialpertanyaan Tradisional (Riddles) Masyarakat Kenagarian Sitiung Kecamatan Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *PERSONA: Language and Literary Studies*, 2(2), 247–254. Diambil dari <https://persona.ppj.unp.ac.id/index.php/prsn/article/view/142/94>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyowati, E. (2009). *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: PT. Citra Aji Pratama.
- Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Sungkono. (2009). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 6(2), 64–71. Diambil dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/6154#:~:text=PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN BAHAN AJAR MODUL DALAM PROSES PEMBELAJARAN>. Sungkono
- Suri, D. (2019). Pembelajaran Sastra Lisan Lampung Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya di Era Digital*, 91–108. Diambil dari <https://proceeding.stkippgribl.ac.id/index.php/semnas/article/view/8/8>
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, E., Fuad, M., Samhati, S., & Zain, M. Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Sastra Berbasis Model Al Bayani untuk SMA Kelas XI. *J - SIMBOL (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 7(2), 193-197. Diambil dari <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1028965&val=7223&title=Pengembangan Bahan Ajar Sastra Berbasis Model Al Bayani untuk SMA Kelas XI>
- 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>
- Tegeh, L. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE. *Model. Jurnal IKA*, 11(1).
- Wahyuni, Indria, H., & Puspari, D. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran

- Berbasis Kurikulum 2013 Kompetensi Dasar Mengemukakan Daftar Urut Kepangkatan dan Mengemukakan Peraturan Cuti. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 1(1), 54–68. Diambil dari https://www.researchgate.net/publication/329014951_Pengembangan_Modul_Pembelajaran_Berbasis_Kurikulum_2013_Kompetensi_Dasar_Mengemukakan_Daftar_Urut_Kepangkatan_dan_Mengemukakan_Peraturan_Cuti
- Warami, H. (2016). Tipologi Wacana MOP “Humor” Dalam Masyarakat Papua: Identifikasi Dan Eksplorasi. *Kibas Cendrawasih*, 13(1), 17–30. Diambil dari <http://kibascenderawasih.kemdikbud.go.id/index.php/kibas/article/view/98/74>
- Warsiyem, Ariyani, F., & Raja, P. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Lampung Berbasis Teams Games Tournament. *Jurnal Tiyuh Lampung*, 5(4), 1–13.
- Wena, M. (2015). *strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara Grant.
- Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo, Chomsin, S., & Jasmadi. (2008). *Panduan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gramedia.
- Wijiastuti, A., & Susanto, M. R. (2024). Eksporasi Tari Kreasi Melalui Project Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas dan Kolaborasi Pada Siswa Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 2044–2054. Diambil dari <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/12299/6152>
- Wijoyi, H., Junita, A., Sunarsi, D., Kristianti, L. S., Santamoko, R., Handoko, A. L., ... Suherman. (2020). *Blended Learning Suatu Panduan*. (Alfioni, Ed.) (Cetakan Pe, Vol. 20). Solok, Sumatera Barat: Insan Cendikia Mandiri.
- 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>
- Yanti, Y. F., Ariyani, F., & Rusminto, N. E. (2019). Pengembangan Buku Teks Warahan melalui Model Multiliterasi untuk Siswa Kelas X SMA. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 6(2), 21–25. Diambil dari <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/1615/2706>
- 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>

Yulianto, D. (2018). *Learn and laugh*. (M. A. Hariyanto, Ed.) (Pertama). Yogyakarta: Laksana. Diambil dari https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=mUIpEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=Teka-teki+lucu+atau+humor+adalah+teka-teki+yang+lebih+fokus+pada+unsur+hiburan+atau+kelucuan+dalam+jawabannya.&ots=gqjU2XYlHp&sig=qb43FN0eck3EibIVqz9rugs2-t8&redir_esc=y#v=onepag

Yunus, Y. (2019). Validitas Media E-Modul Pemograman Berorientasi Objek Ii Berbasis Problem Based Instruction. *Curricula : Journal of Teaching and Learning*, 4(3), 154. <https://doi.org/10.22216/jcc.2019.v4i3.3959>

Zendrato, N., Zebua, Y., & Harefa, E. B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Prinsip-Prinsip Teknik Pengukuran Tanah. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 544–551. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.75>