

**EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF DILOM KETERAMPILAN
CAWOU BAHASO LAPPUNG KELAS VIII SMPN 01 BANJAR MARGO**

(Skripsi)

**Oleh
REZA HANDAYANI
2213046095**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF DILOM PEMBELAJARAN
BAHASO LAPPUNG KELAS VIII SMPN 01 BANJAR MARGO**

Oleh

REZA HANDAYANI

Skripsi

**Sebagai Salah Sai Sarat guwai ngedapokken Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Di

**Jurusan Pendidikan Bahasa dan seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF DILOM KETERAMPILAN CAWOU BAHASO LAPPUNG KELAS VIII SMP NEGERI 01 BANJAR MARGO

Oleh

REZA HANDAYANI

Penelitian ejou bertujuan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran interaktif dilom meningkatkan kemampuan cawou Bahasou Lapping siswa kelas VIII SMP Negeri 01 Banjar Margo. Latar belakang penelitian ejou iyulah rendahnou kemampuan cawou siswa akibat minimnou kosakata, motivasi belajar, serta penggunaan metode konvensional sai kurang menarik.

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jamou desain one group pretest-posttest pada 32 siswa kelas VIII.1 sai dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui tes cawou, observasi, rik angket, kemudian dianalisis jamou uji normalitas, paired sample t-test, rik effect size menggunakan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan watnou peningkatan nilai rata-rata kemampuan cawou siswa anjak 12,22 jadei 15,44 (meningkat sebesar 26,35%).

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai $t = 20,927$ jamou nilai signifikansi $p < 0,000$, sai berarti terdapat perbedaan sai sangat signifikan antara hasil pretest rik posttest. Selain ejou, nilai effect size sebesar 1,33 terkughuk dilom kategori sangat balak, sai menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ngejuk dampak pembelajaran sai kuat rik bermakna terhadap peningkatan kemampuan cawou Bahasou Lapping siswa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif secara statistik rik praktis dilom meningkatkan kemampuan cawou Bahasou Lapping siswa kelas VIII SMP Negeri 01 Banjar Margo.

Kata kunci: Bahasou Lapping, efektivitas, media interaktif, kemampuan cawou.

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF DALAM KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA LAMPUNG KELAS VIII SMP NEGERI 01 BANJAR MARGO

Oleh

REZA HANDAYANI

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Lampung siswa kelas VIII SMP Negeri 01 Banjar Margo. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berbicara siswa akibat minimnya kosakata, motivasi belajar, serta penggunaan metode konvensional yang kurang menarik.

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest pada 32 siswa kelas VIII.1 yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui tes berbicara, observasi, dan angket, kemudian dianalisis dengan uji normalitas, paired sample t-test, dan effect size menggunakan SPSS versi 26.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa dari 12,22 menjadi 15,44 (meningkat sebesar 26,35%). Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai $t = 20,927$ dengan nilai signifikansi $p < 0,000$, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, nilai effect size sebesar 1,33 termasuk dalam kategori sangat besar, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan dampak pembelajaran yang kuat dan bermakna terhadap peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Lampung siswa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif secara statistik dan praktis dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Lampung siswa kelas VIII SMP Negeri 01 Banjar Margo..

Kata kunci: Bahasa Lampung, efektivitas, media interaktif, kemampuan berbicara,

ABSTRACT

EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE MEDIA IN SPEAKING SKILLS LAPPUNG LANGUAGE FOR GRADE VIII STUDENTS AT SMP NEGERI 01 BANJAR MARGO

By

REZA HANDAYANI

This study aims to describe the effectiveness of interactive learning media in improving the Lappung language speaking skills of Grade VIII students at SMP Negeri 01 Banjar Margo. The research background is based on the students' low speaking ability caused by limited vocabulary, low learning motivation, and the use of less engaging conventional methods.

The study employed a quantitative approach with a one-group pretest–posttest design involving 32 students of Class VIII.1 selected purposively. Data were collected through speaking tests, observations, and questionnaires, and analyzed using normality tests, paired sample t-tests, and effect size with SPSS version 26.

The results showed an increase in the average score of students' speaking ability from 12.22 to 15.44 (an increase of 26.35%). The paired sample t-test showed a t-value of 20.927 with a significance value of $p < 0.000$, indicating a very significant difference between the pretest and posttest results. Furthermore, the effect size of 1.33 was categorized as very large, indicating that interactive learning media had a strong and meaningful learning impact on improving students' Lappung language speaking ability. Based on these results, it can be concluded that interactive learning media is statistically and practically effective in improving the Lappung language speaking ability of eighth-grade students at SMP Negeri 01 Banjar Margo.

Keywords: effectiveness. interactive media, Lappung language and speaking skills.

Judul Skripsi

: **EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF DILOM
KETERAMPILAN CAWOU BAHASOU LAPPUNG
KELAS VII SMPN 01 BANJAR MARGO**

Nama Mahasiswa

: **Reza Handayani**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2213046095**

Program Studi

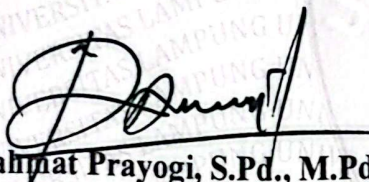
: **Pendidikan Bahasa Lampung**

Fakultas

: **Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



Rahmat Prayogi, S.Pd., M.Pd.

NIP 199108142019031010



Aditya Pratama, M.Pd.

NIP 199112172024061001

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.

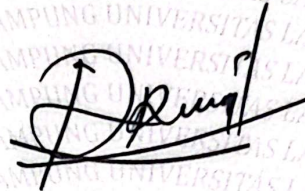
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Rahmat Prayogi, M.Pd



Sekretaris

: Aditya Pratama, M.Pd



Penguji

Bukan pembimbing

: Rian Andri Prasetya, M.Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alber Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 03 Februari 2026

Pernyataan

Sebagai sivitas akademik Universitas Lampung saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Reza Handayani
Nomor Pokok Mahasiswa : 2213046095
Judul Skripsi : Efektivitas Media Interaktif dilom Keterampilan Cawou
Bahasou Lappung Kelas VII SMPN 01 Banjar Margo
Program Studi : Pendidikan Bahasa Lampung
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ilmiah ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa batuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
2. dalam karya tulis ini 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 dalam 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.

Bandar Lampung, 03 Februari 2026


METERAI
TEMPEL
ABXANX282804636
Reza Handayani
2213046095

RIWAYAT URIK



Penulis dilahirkan di Tulang Bawang pada tanggal 03 juni 2005 sebagai sanak kedelapan anjak sembilan bersaudara buah hati Almarhum Bapak Romli Misjak jamou Almarhumah Ibu Maryati. Pendidikan formal diawali di TK Taruna Widyatama pada tahun 2010, SDN 01 Sumber Makmur diselesaikan pada tahun 2016, SMPN 01 Banjar Margo pada tahun 2019. Selanjutnou menyelesaikan sekolah menengah atas di SMAN 01 Banjar Margo pada tahun 2022. Tahun 2022 terdaftar sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Lappung melalui jalur Beasiswa Kerjasama Provinsi Lappung. Selama jadei mahasiswa aktif nuttuk organisasi Sekubal. Tahun 2024 nuttuk Kuliah Kerja Nyata di Tiyuh Kagungan Ratu, Kecamatan Tulang Bawang Udik, Kabupaten Tulang Bawang Barat serta nuttuk kegiatan PLP di SMPN 24 Tulang bawang Barat.

MOTTO

"Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga."

(HR. Muslim No. 2699)

“Belajar bukan hanya untuk pintar, tapi untuk menjadi versi terbaik dari diri sendiri.”

(Maudy Ayunda)

PERSEMBAHAN

Jamou menyebut namo Allah sai Maha Pengasih lagei Maha Penyasai,
Jamou untaian Syukur sai tiada henti, “Alhamdulillahirabbil ‘ alamin,”
Kupersembahkan lembaran karya ejou sebagai bukti kecil atas Rahmat rik
karunia-Nya.

Bapak rik Ibu

Almarhum Bapak Romli Misjak rik Almarhumah Ibu Maryati, sosok sai jamou
segalou kasih rik pengorbanan radu menuntunku hingga sejauh ejou. Kesabaran
dilom membimbing, ketulusan dilom mendidik, rik doa sai selaleu terlantun
menjadi kekuatan dilom setiap langkahku.
Terima kasih atas cinta sai mak pernah terhenti, bahken seradu waktu memisahkan
kita.
Semoga Allah SWT melimpahkan tempat terbaik di sisi-Nya bagi Bapak rik Ibu
tercinta.

Keluarga Tercinta

Terima kasih atas segalou doa, dukungan, rik semangat sai selalu menguatkenkeu.
Kalian iyulah sumber motivasi rik kebahagiaan dilom setiap langkah
perjuangankeu.

Almamater Tercinta

SANWACANA

Puji rik syukur ke Hadirat Allah Swt sai radu melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga skripsi sai berjudul “Efektivitas Media Interaktif dilom Keterampilan Cawou Bahasou Lappung kelas 8 SMPN 01 Banjar Margo” sebagai salah sai syarat guwai cappai gelar sarjana Pendidikan dapok diselesaikan jamou baik. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi balak Rasulullah Muhammad SAW atas suri taularik serta syafa’atnya kepada seluruh umat manusia.

Pada kesempatan ejou diucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Deken Fakultas Keguruan rik Ilmu Pendidikan, Universitas Lappung.
2. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasou rik Seni, Fakultas Keguruan rik Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Munaris, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahaso Lappung.
4. Rahmat Prayogi, M.Pd. selaku dosen Pembimbing I sai radu ngejuk ilmu, arahan, masukan, motivasi, waktu, serta bantuan selama proses penyusunan skripsi ejou.
5. Aditya Pratama M.Pd. selaku dosen Pembimbing II sai radu ngejuk ilmu, arahan, masukan, motivasi, waktu, serta bantuan selama proses penyusunan skripsi ejou.
6. Riyan Andri Prasetya, M.Pd. selaku dosen Pembahas sai radu ngejuk nayah masukan serta saran sai bermanfaat bagi penulis guwai dapok menyelesaikan skripsi ejou.
7. Yinda Dwi Gustira., M.Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik.

8. Bapak, Ibu dosen, serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung sai radu nayah ngejuk ilmu, pengetahuan, wawasan, rik keterampilan selama menempuh Pendidikan sebagai Mahasiswa di Universitas Lampung.
9. Kedua orangtua tercinta, Almarhum Bapak Romli jamou Almarhumah Mama Maryati, terima kasih atas segalou doa, dukungan, semangat, jamou nasihat selama menjalani perkuliahan ejou sampai jamou selesai.
10. Kakak-Kakakku tersasai, Mba Ning rik Aa Gandi, Mba Wiwik rik Mas Rudi rik Mba Arni, Mba Ros, Mas Tomi, Mba Rahma serta Mba Sela sai ghadeu nayah ngejuk dukungan, semangat, serta doa sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ejou jamou helau.
11. Ima, Dita, Syifa jamo Reni sai selalu wat dilom suka, duka, ngejuk bantuan, dukungan, semangat serta motivasi dilom mengerjakan skripsi ejou.
12. Teman-teman kelas C Pendidikan Bahasa Lampung sai radu membersamai sepanjang perkuliahan.
13. Teman-teman KKN rik PLP di Tiyuh Kagungan Ratu, sai radu membersamai masa akhir perkuliahan.
14. Semua pihak sai mak dapok disebutkan satu persatu sai radu ngejuk bantuan dilom penulisan skripsi ejou. Penulis menyaanjak, skripsi ejou masih mak cukup dicawoken sempurna. Oleh sebab ejou, kritik rik saran sai bersifat membangun sangat dinanti.

Semoga skripsi ejou berguna guwai pembaca pada umumnya rik peneliti pada khususnya. Aamiin.

Bandar Lampung, November 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iii
RIWAYAT URIK	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
SANWACANA.....	ix
DAFTAR ISEI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
II. LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Definisi Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran Interaktif	8
2.2 Teori Belajar	9
2.2.1 Pendekatan Konstruktivisme	9
2.2.2 Pendekatan Kognitif	10
2.3 Pembelajaran Cawou	10
2.3.1 Konsep Keterampilan Cawou	10
2.3.2 Karakteristik Keterampilan Cawou	11
2.3.3 Komponen Kemampuan Cawou.....	12
2.3.4 Faktor-faktor sai Mempengaruhi Kemampuan Cawou	13

2.3.5 Kesulitan dilom Pembelajaran Cawou Cawou Lapping	13
2.3.6 Peran Media Pembelajaran Interaktif dilom Mengatasi Kesulitan Cawou	14
2.4 Bahasou Lapping	14
2.4.1 Kondisi Pembelajaran	15
2.4.3 Relevansi Media Pembelajaran Interaktif.....	16
2.5 Penelitian Relevan	16
2.5.1 Penelitian tentang Media Pembelajaran Interaktif.....	16
2.5.2 Penelitian tentang Pembelajaran Bahasou Lapping.....	17
2.6 Kerangka Berpikir	17
2.7 Hipotesis	18
III. METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Rik Desain Penelitian	20
3.1.1 Jenis Penelitian	20
3.1.2 Desain Penelitian	20
3.2 Waktu Rik Tempat Penelitian	21
3.3 Populasi Rik Sampel	21
3.3.1 Populasi.....	21
3.3.2 Sampel	20
3.4 Variabel Penelitian.....	20
3.4.1 Variabel Bebas	20
3.4.2 Variabel Terikat.....	21
3.5 Media Pembelajaran Interaktif Sai Digunakan.....	21
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.6.1 Teknik Tes	22
3.6.2 Teknik Non Tes	22
3.6.3 Dokumentasi	22
3.7 Instrumen Penelitian.....	22
3.8 Uji Persyaratan Instrumen	26
3.9 Teknik Analisis Data.....	27
3.9.1 Analisis Statistik Deskriptif	27
3.9.2 Uji Prasyarat Analisis	27
3.9.3 Uji Hipotesis	28
3.9.4 Kriteria Keputusan.....	28

3.9.5 Interpretasi Efektivitas	28
3.9.6 Software Analisis	29
IV. HASIL PENELITIAN RIK PEMBAHASAN.....	32
4.1 Gambaran Umum Penelitian	32
4.1.1 Lokasi rik Waktu Penelitian.....	32
4.1.2 Prosedur Pelaksanaan	32
4.2 Hasil Penelitian.....	32
4.2.1 Data Kemampuan Cawou Bahasou Lapping	32
4.2.2 Implementasi Media Pembelajaran Interaktif.....	34
4.2.3 Data Kemampuan Cawou Bahasou Lapping	36
4.2.4 Perbandingan Hasil Pre-test rik Post-test	37
4.2.5 Hasil Uji Prasyarat Analisis	38
4.2.6 Hasil Uji Hipotesis.....	39
4.2.7 Hasil Angket Persepsi Siswa	40
4.3 Pembahasan	41
4.3.1 Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Cawou Bahasou Lapping	41
4.3.2 Faktor-faktor sai Mendukung Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif	43
4.3.3 Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi rik Minat Siswa.....	44
4.3.4 Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dilom Konteks Pelestarian Bahasou Lapping.....	44
V. SIMPULAN RIK SARAN.....	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel.....	Halaman
3.1 Populasi penelitian	21
3.2 Sampel Penelitian.....	22
3.3 Rubrik Penelitian.....	25
3.4 Lembar Observasi	26
3.5 Angket Persepsi Siswa	27
4.1 Karakteristik Latar Belakang Keluarga Siswa	32
4.2 Distribusi Nilai Pretest Kemampuan Cawou	34
4.3 Statistik Deskriptif Pretest	34
4.4 Rata-rata Skor Per Aspek Pretest	34
4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	36
4.6 Distribusi Nilai Posttest Kemampuan Cawou.....	37
4.7 Statistik Deskriptif Posttest.....	37
4.8 Rata-rata Skor Per Aspek Posttest.....	37
4.9 Perbandingan Nilai Pretest rik Posttest.....	38
4.10 Perbandingan Skor Per Aspek.....	38
4.11 Rekepejoulasi Hasil Angket Persepsi Siswa	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar.....	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir.....	18
3.1 Desain Penelitian.....	20
3.2 Rumus Penelitian	28

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring jamou pesatnou globalisasi rik kemajuan teknologi, keberadaan bahasou daerah semakin terancam oleh dominasi bahasou Indonesia rik bahasou asing dilom keughiken sehare-hare (Juherni, 2021). Fenomena ejou ngakibatko penurunan penggunaan bahasou daerah, jadei tantangan serius dilom upaya pelestarian bahasou daerah di berbagai wilayah, terkughuk Provinsi Lappung. Masyarakat Lappung ngemik kekayaan budayou jamou tercermin dilom bahasou rik aksaranya, hal ejou merupakan identitas tiyan. Bahasou Lappung ngemik nilai sejarah rik budayou tinggi, jadei bagian integral anjak warisan budayou sai dejourunken secara turun-temurun, rik masih digunakan dilom keughiken sehare-hare (Akhmad, 2021). Lamun, seiring berjalannou wakteu, penggunaan bahasou Lappung mengalami penurunan signifikan, ulah modernisasi, urbanisasi, jamou kughuknou berbagai suku rik budayou anjak luar daerah menyebabkan bahasou Indonesia lebih dominan dilom komunikasi sehare-hare (Insani & Ridha, 2025).

Saat ejou, penggunaan bahasou Lappung masih sangat terbatas, baik dilom konteks keughiken sehare-hare maupun dilom pembelajaran di sekolah (Inawati, 2017). Hanya segelintir ulun sai secara aktif ngegunako rik mempelajari bahasou ejou. Dilom konteks Pendidikan, bahasou Lappung diajarko ulah muatan lokal di jenjang Pendidikan, terkughuk di sekolah menengah pertama di Provinsi Lappung. Namun, penggunaannya dilom praktik sehare-hare masih sangat minim (Ghozali, 2017). Siswa mak hanya kurang terbiasa ngegunako bahasou Lappung dilom komunikasi sehare-hare, tetapi munih menghadapi kesulitan dilom menguasai aspek-aspek keBahasouan, terutama keterampilan cawou.

Keterampilan cawou merupakan salah sai aspek kebahasouan paling sulit dikuasai oleh siswa, disebabkan oleh terbatasnya penguasaan kosakata, kurangnya pemahaman terhadap tata bahasou, jamou rendahnou motivasi siswa guwai ngegunako bahasou Lapping dilom komunikasi lisan, ulahmana moneh dikemukakan oleh (Wagu & Riko, 2020) menambahkan bahwa keterampilan cawou merupakan aspek bahasou sai sulit dikuasai oleh siswa, ulah memerlukan penguasaan kosakata, kelancaran dilom pengucapan, rik keberanian dilom menyampaikan informasi secara lisan. bahwa keterampilan cawou menuntut penguasaan kosakata, kelancaran pengucapan, rik keberanian dilom menyampaikan informasi secara lisan. Hal ejou sejalan jamou pendapat (Tjhia, 2024) jamou pernyataan bahwa aspek cawou memerlukan perhatian khusus ulah kompleksitas unsur kebahasouan terlibat dilomnou.

Pepirou faktor berkontribusi terhadap rendahnou keterampilan berbahasou Lapping di kalangan siswa, antara lain pendekatan pembelajaran konvensional, kurang melibatkan siswa secara aktif, rik lebih berfokus guwai guru, sehingga makkung mampu menarik minat rik motivasi siswa. Penggunaan media pembelajaran dapok meningkatkan minat belajar siswa. (Rahmi. dkk, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran ngemik peran penting dilom pengalaman belajar siswa. Media interaktif muncul ulah solusi, ulah dapok memberikan latihan berulang, dukungan audio-visual, jamou meningkatkan rasa percaya diri rik ketepatan berbahasou (Ilham. dkk, 2023). Selanjutnya, Biantoro, (2024) menambahkan bahwa media ejou mampu menyajikan materi secara menarik, meningkatkan partisipasi siswa, rik memungkinkan tiyan belajar sesuai jamou kegeluken masing-masing.

Selanjutnya, Biantoro, (2024) menambahkan bahwa media ejou mappu menyajikan materi secara menarik, ningkatko partisipasi siswa, rik memungkinkan tiyan belajar sesuai jamou kecepatan masing-masing. Ulah respons terhadap tantangan dilom menghadapi Pendidikan abad ke-21, pemerintah ghadu mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ejou menekankan pentingnya pembelajaran berbasis fleksibilitas, pembelajaran sai lebih fleksibel, berfokus guwai peserta

didik, jamou kontekstual, sesuai jamou kebutuhan rik karakteristik daerah (Paramita. dkk, 2025). Dilom konteks pembelajaran bahasou daerah, Kurikulum Merdeka ngijukken kesempatan sai luas bagi sekolah guwai mengembangkan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Proyek ejou dapok dihubungkan jamou upaya pelestarian bahasou rik budayou lokal, sebagaimana diungkapkan oleh (Tapung, 2025). Jamou demikian, pembelajaran Bahasou Lappung mak hanya dianggap sebagai muatan lokal, tetapi moneh ulah elemen penting dilom pembentukan karakter rik identitas budayou siswa. Meskipun demikian, pelaksanaan kurikulum ejou masih menghadapi berbagai tantangan di lnyowngan. Tantangan tersebut mencakup keterbatasan sumber daya, kurangnya media pembelajaran sai sesuai, jamou kesinyown guru dilom memanfaatkan pendekatan rik teknologi bareu mendukung semangat merdeka belajar.

Media pembelajaran interaktif sai digunakan dilom penelitian ejou berupa video pembelajaran kosakata Bahasou Lappung sai diakses melalui platform YouTube. Video ejou menyajikan berbagai kosakata dasar dilom Bahasou Lappung jamou pelafalan rik visualisasi sai mendukung pemahaman siswa. Jamou tampilan menarik rik penggunaan audio-visual, video ejou membantu siswa dilom mengenali bentuk kata, cara pengucapan sai tepat, jamou makna anjak setiap kosakata. Media berbasis YouTube bersifat fleksibel ulah dapok diputar ulang knyown gawoh sesuai kebutuhan belajar siswa, baik di kelas maupun di luar kelas. Selain ejou, media sangat relevan jamou karakteristik peserta didik masa kejou sai akrab jamou teknologi rik konten digital. Penggunaan video pembelajaran ulah media interaktif diharapkan dapok meningkatkan keterlibatan siswa dilom proses pembelajaran jamou memperkuat keterampilan cawou Bahasou Lappung melalui pemodelan sai konkret rik menyenangkan.

Penelitian oleh (Intan & Waspodo, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapok ningkatko kemampuan cawou Bahasou daerah hingga 78% dibandingkan jamou metode pembelajaran lainnya. Meskipun demikian, di sekolah seperti SMPN 01 Banjar Margo, pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih makkung optimal. (Sari. dkk, 2023) mencatat bahwa

siswa masih diajar jamou metode ceramah rik keterbatasan pada penggunaan media. Padahal, penelitian sai dilakuko oleh (Purwati. dkk , 2024) ngejuk bahwa media interaktif dapok ningkatko aspek kelancaran cawou hingga 82% rik kepercayaan diri siswa sebesar 75%.

Fenomena ejou menunjukkan watnou kesenjangan antara potensi media pembelajaran interaktif rik praktik pembelajaran di lnyowngan. Oleh ulah ejou, perlu dilakuken penelitian guwai mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif dilom mengatasi kesulitan cawou bahasou Lappung, khususnya guwai siswa kelas VIII.1 SMPN 01 Banjar Margo.

Berdasarkan hasil penelitian sai disajikan pada Bab IV, efektivitas media pembelajaran interaktif dilom keterampilan cawou Bahasou Lappung diukur melalui pepirou indikator utama, ejou perbandingan nilai rata-rata pretest rik posttest, hasil uji statistik ngegunako paired sample t-test, serta perhitungan effect size. Indikator-indikator tersebut digunako guwai memastikan bahwa peningkatan keterampilan cawou siswa mak hanya terlihat secara deskriptif, tetapi munih terbukti secara statistik rik ngemik makna dilom proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif dilom penelitian ejou berfungsi sebagai sarana stimulasi keterampilan cawou siswa. Media ejou membantu siswa memperkaya kosakata Bahasou Lappung, memahami pelafalan sai benogh melalui pemodelan audio-visual, melatih kelancaran cawou melalui pengulangan, serta ningkatko kepercayaan diri siswa dilom berkomunikasi secara lisan. Jamou demikian, media pembelajaran interaktif berperan penting dilom mendukung proses pembelajaran cawou sai lebih aktif rik bermakna. Hasil analisis data menunjukkan watnou peningkatan kemampuan cawou siswa seradu penggunaan media pembelajaran interaktif. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$, sai menandakan bahwa terdapok perbedaan sai sangat signifikan antara kemampuan cawou siswa semakkung rik seradu perlakuan. Selain ejou, nilai effect size sai berada pada kategori tinggi nunjukko bahwa media pembelajaran interaktif ngejuk

dampak sai kuat rik efektif terhadap peningkatan keterampilan cawou cawou Bahasou Lappung siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan sai dapok diidentifikasi sebagai berikut.

1. Siswa kelas VIII.1, SMPN 01 Banjar Margo mengalami kesulitan dilom keterampilan cawou Bahasou Lappung, terutama dilom hal penguasaan kosakata, pengucapan, rik masih ragu guwai cawou.
2. Pendekatan pembelajaran sai digunako di sekolah masih bersifat konvensional rik kurang melibatkan siswa secara aktif guwai paham.
3. Media pembelajaran sai digunako di sekolah munih makkung mampu guwai menarik minat rik motivasi siswa dilom mempelajari nyow ejou Bahasou Lappung rik bagaimana implikasinya.
4. Media pembelajaran interaktif ngemik potensi sebagai solusi guwai ningkatko keterampilan cawou Bahasou Lappung sai makkung dimanfaatkan secara optimal.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian mak menyimpang anjak tujuan, maka ruang lingkup masalah dibatasi sebagai berikut.

1. Penelitian ejou dilakuken di SMPN 01 Banjar Margo pada siswa kelas VIII.
2. Fokus penelitian ejou iyulah keterampilan cawou Bahasou Lappung.
3. Media sai digunako berupa media pembelajaran interaktif digital. Penelitian berlangsung di mata pelajaran Bahasou Lappung di sekolah.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran interaktif dilom ningkatko keterampilan cawou Bahasou Lappung pada siswa kelas VIII SMPN 01 Banjar Margo?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran interaktif dilom ningkatko keterampilan cawou Bahasou Lappung.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian skripsi ejou dapok ngejuk manfaat bagi mahasiswa, sekolah, rik akademis. Berikut merupakan pepirou manfaat anjak penelitian ejou.

a. Bagi Mahasiswa

- a. Mahasiswa dapok mengembangkan pengetahuan tentang cara penggunaan media pembelajaran interaktif ejou dilom pembelajaran Bahasou Lappung.
- b. Melalui penelitian ejou, mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dilom merancang, melaksanakan, rik mengevaluasi media pembelajaran berbasis teknologi.
- c. Mahasiswa dapok mengasah kemampuan penelitian empiris, mulai anjak perencanaan, pengumpulan data, analisis, hingga pelaporan hasil penelitian.

b. Bagi sekolah

Penelitian ejou bermanfaat guwai membantu siswa kelas VIII dilom mengatasi kesulitan cawou Bahasou Lappung melalui media pembelajaran interaktif sai menarik, sehingga dapok ningkatko kosakata, pelafalan, serta kepercayaan diri dilom berbahasou.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah "media" merujuk pada perantara atau penghubung, yang mencakup segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut (Arsyad, 2016) media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi atau informasi kepada siswa selama proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, media diartikan sebagai alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan dari pendidik kepada siswa (Pebrianti, 2019). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk memperjelas, memperkuat, dan mempermudah pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar, sehingga siswa dapat lebih memahami materi atau informasi yang disampaikan oleh pendidik. Dengan demikian, tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk memperjelas, memperkuat, dan mempermudah pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar, sehingga siswa dapat lebih memahami materi atau informasi yang disampaikan.

Media pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh (Agusti & Aslam, 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk terlibat dalam proses belajar. Selain itu, Wulandari & (Mudinillah, 2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerimanya, sehingga dapat menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang terencana secara efektif dan efisien.

Dengan demikian, suasana belajar yang kondusif tercipta, yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang meningkatkan minat mereka untuk belajar lebih lanjut.

2.1.2 Definisi Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai suatu bentuk media yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran dengan menciptakan hubungan timbal balik antara pengguna, dalam hal ini peserta didik, dengan media pembelajaran itu sendiri. Pernyataan ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Putri. dkk, 2022) yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media interaktif. Media interaktif berfungsi sebagai alat yang dilengkapi dengan kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, memungkinkan mereka untuk memilih sesuai dengan keinginan mereka. Contoh perangkat multimedia interaktif mencakup multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi permainan, dan berbagai bentuk lainnya.

Media pembelajaran interaktif, sebagaimana dijelaskan oleh (Harahap. dkk, 2022) merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, yang dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan terjadinya proses komunikasi yang partisipatif, efektif, dan berfokus pada keterlibatan siswa. Selanjutnya menurut, (Maghfiroh. dkk, 2024) media pembelajaran interaktif berperan sebagai sarana yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, partisipatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar secara keseluruhan.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Sudjana & Rivai (1992:2) salah satu manfaat utama yang dapat diperoleh dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Sifat interaktif dari elemen multimedia yang menarik dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut (Anggraeni, 2017) menambahkan bahwa media interaktif

memungkinkan siswa mau belajar dengan cara yang lebih bervariasi yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing, baik yang visual, auditori, maupun kinestetik. Fleksibilitas yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan efektivitas pembelajaran, karena setiap siswa dapat memproses informasi dengan cara yang paling optimal bagi mereka.

Bahasa Lampung tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi masih sebagai penanda identitas budaya, menurut (Huda, 2017) menjelaskan bahwa dengan memanfaatkan simulasi, animasi, yang visualisasi interaktif, konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat dijelaskan dengan lebih konkret yang mudah dipahami oleh siswa. Hal yang sangat membantu, terutama dalam mata pelajaran yang memiliki konsep kompleks yang sulit dijelaskan hanya melalui metode ceramah tradisional. Selain yang, (Ekosantoso, dkk, 2025) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif masih mendukung pembelajaran mandiri, yang sangat bermanfaat bagi pengembangan kemandirian belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif secara tidak langsung masih berkontribusi pada pengembangan literasi digital siswa, yang sangat diperlukan di era teknologi saat ini, sebagaimana diungkapkan oleh (Sukmawati, dkk, 2022).

2.2 Teori Belajar

2.2.1 Pendekatan Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan peran aktif siswa dalam proses pembangunan pengetahuan mereka sendiri. Vygotsky (1978), melalui teori konstruktivisme sosialnya, menekankan pentingnya aspek sosial dalam pembelajaran. Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menjelaskan bagaimana siswa dapat mencapai tingkat pembelajaran yang lebih tinggi dengan bantuan orang yang lebih berpengalaman. Dalam konteks pembelajaran bahasa Lampung, media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam mencapai kemampuan yang optimal.

Hubungan antara konstruktivisme dan media pembelajaran interaktif terletak pada kemampuan media tersebut untuk memfasilitasi pembangunan pengetahuan secara

aktif melalui eksplorasi rik praktik langsung, sebagaimana diungkapkan (Aqilla. dkk, 2024). Dilom hal ejou, siswa mak hanya menerima informasi secara pasif, melainken berperan sebagai peserta aktif sai membangun kemampuan cawou Bahasou Lapping melalui interaksi sai kontekstual rik bermakna.

2.2.2 Pendekatan Kognitif

Teori pembelajaran kognitif sai dikembangkan oleh Bruner (1966) menekankan pentingnya proses mental internal sai terjadi selama proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat anjak (Parwati. dkk, 2023) menjelaskan bahwa pendekatan kognitif memandang pembelajaran sebagai aktivitas aktif di mana siswa terlibat dilom memproses, menyimpan, rik mengakses kembali informasi. Dilom konteks pembelajaran cawou Bahasou Lapping, proses kognitif mencakup pemahaman terhadap struktur Bahasou, pengolahan makna, serta produksi ucapan sai tepat. Media pembelajaran interaktif berperan dilom mendukung pendekatan kognitif dengan menyediakan rangsangan visual rik audio sai membantu siswa dilom memproses informasi Bahasou Lapping secara lebih efektif. Dengan demikian, media ejou dapok membantu siswa mengatasi kesulitan cawou melalui latihan sai terstruktur rik umpan balik sai langsung.

Berdasarkan teori konstruktivisme rik teori kognitif, siswa akan lebih aktif dilom membangun pengetahuan mereka ketika difasilitasi melalui media interaktif. Media ejou memungkinkan terjadinya proses belajar sai kontekstual, berulang, serta menyenangkan sehingga sangat mendukung pengembangan keterampilan cawou. Oleh karena ejou, peneliti meyakejou bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif akan berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan cawou siswa.

2.3 Pembelajaran Cawou

2.3.1 Konsep Keterampilan Cawou

Keterampilan cawou dapok didefinisikan sebagai kemampuan individu guwai nyampaiko ide, perasaan, rik informasi secara lisan dengan menggunakan Bahasou sai tepat rik mudah dipahami oleh pendengar, sebagaimana diungkapkan oleh Tarigan (2015). Dilom konteks ejou, (Yuliana & Wibowo, 2019) menjelaskan

bahwa cawou merupakan keterampilan produktif dengan memanfaatkan sistem bunyi Bahasou guwai nyampaiko makna kepada orang lain, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi yang efektif.

Keterampilan cawou tidak hanya melibatkan aspek teknis Bahasou semata, melainkan munih mencerminkan kemampuan individu dalam mengatur pikiran, memilih kata-kata dengan tepat, serta menyesuaikan cara bicara dengan situasi lawan bicara. Keterampilan cawou efektif mencakup kemampuan guwai mengelola ide secara sistematis, mengungkapkannya dengan Bahasou sesuai dengan konteks, serta nyampaikannya dengan jelas dan lancar. Hal ini berarti bahwa seorang pembicara efektif harus mampu mengorganisir pemikirannya dengan baik, sehingga pesan disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh pendengar. Selain itu, kemampuan guwai beradaptasi dengan situasi lawan bicara merupakan karakteristik yang sangat penting, karena hal ini akan mempengaruhi cara penyampaian dan penerimaan informasi. Dengan demikian, keterampilan cawou tidak hanya berfokus pada penggunaan Bahasou yang benar, tetapi juga pada kemampuan interpersonal dalam komunikasi efektif, sebagaimana dijelaskan oleh (Harianto, 2020).

2.3.2 Karakteristik Keterampilan Cawou

Menurut Simbolon (2019) dan Gereda (2020) keterampilan cawou memiliki karakteristik sebagai berikut.

a. Bersifat Produktif

Keterampilan aktif yang mengharuskan pembicara memproduksi Bahasou secara lisan.

b. Bersifat Interaktif

Melibatkan interaksi antara pembicara dan pendengar dengan pertukaran informasi secara timbal balik.

c. Bersifat Spontan

Memerlukan kemampuan merespon secara cepat dan tepat dalam komunikasi nyata.

d. Bersifat Temporal

Bahasou lisan bersifat sementara rik mak dapok diulang seperti Bahasou tulis.

2.3.3 Komponen Kemampuan Cawou

Menurut Brown (2007) rik Wahyono (2017) kemampuan cawou terdiri anjak pepirou komponen sai saling berkaitan, sebagai berikut:

a. Tata Bahasou

Komponen ejou mencakup kemampuan guwai menyusun kalimat secara sistematis sesuai dengan kaidah keBahasouan. Dengan demikian, pesan disampaikan akan menjadi jelas rik mudah dipahami. Pemahaman terhadap berbagai bentuk kalimat rik aturan tata Bahasou, seperti subjek, predikat, objek, serta penggunaan imbuhan rik kata hubung sai tepat, merupakan fondasi penting dilom proses komunikasi.

b. Kosakata

Kosakata berperan sebagai penentu kekayaan Bahasou seseorang dilom berkomunikasi. Penguasaan kosakata sai memadai memungkinkan pembicara guwai mak kehabisan kata saat cawou, serta dapok mengekspresikan ide dengan lebih variatif. Oleh karena ejou, kemampuan guwai memilih kata tepat sesuai dengan situasi rik lawan bicara sangatlah penting.

c. Pengucapan

Pengucapan berkaitan dengan aspek fonetik dilom cawou. Kemampuan guwai mengucapkan setiap bunyi Bahasou dengan benar rik sesuai dengan kaidah pelafalan menjadi kunci guwai menghinanjak kesalahan makna. Selain ejou, pengaturan nada suara naik turun secara tepat sesuai dengan fungsi kalimat akan membuat pembicaraan terdengar lebih alami rik komunikatif.

d. Kelancaran

Kelancaran menunjukken kemampuan guwai cawou secara natural rik spontan. Hal ejou dapok dilihat anjak kontinuitas pembicaraan tanpa jeda sai berlebihan serta kecepatan cawou sai stabil. Kemampuan guwai nyampaiko kalimat secara lengkap tanpa terputus-putus menandakan watnou kepercayaan diri pada diri pembicara.

e. Pemahaman

Komponen ejou berkaitan dengan kemampuan guwai memahami konteks komunikasi secara menyeluruh. Kemampuan guwai mengenali rik menyesuaikan diri dengan situasi, topik, serta latar belakang percakapan sangat penting agar pembicara dapok ngejuk tanggnyown sai sesuai.

2.3.4 Faktor-faktor sai Mempengaruhi Kemampuan Cawou

Kemampuan cawou dipengaruhi oleh dua jenis faktor, ejou faktor internal rik eksternal. Faktor internal mencakup aspek psikologis, seperti motivasi, minat, kepercayaan diri, kecemasan dilom cawou, rik kepribadian individu. Selain ejou, aspek linguistik munih berperan penting, sai meliputi penguasaan kosakata, tata Bahasou, kemampuan fonologis, serta aspek pragmatik dilom berkomunikasi (Putri & Suryana, 2021). Sementara ejou, faktor eksternal terdiri anjak pepirou elemen, antara lain lingkungan keBahasouan, sai mencakup paparan Bahasou di rumah rik masyarakat. Selain ejou, faktor pembelajaran munih berkontribusi, sai meliputi metode pembelajaran sai digunako, kualitas pengajaran anjak guru, media pembelajaran sai tersedia, serta atmosfer kelas sai diciptakan. Selanjutnya (Wahyuni & Lestari, 2022) menambahkan bahwa faktor sosial-budaya, seperti latar belakang sosial ekonomi, nilai budaya terhadap Bahasou daerah, rik dukungan anjak keluarga, munih ngemik pengaruh signifikan terhadap kemampuan cawou seseorang.

2.3.5 Kesulitan dilom Pembelajaran Cawou Bahasou Lapping

Pembelajaran cawou Bahasou Lapping di tingkat SMP kelas 8 menghadapi berbagai tantangan sai kompleks. Tantangan tersebut mencakup minimnyo paparan terhadap Bahasou Lapping dilom kehidupan sehari-hari, serta kurangnya motivasi siswa sai disebabkan oleh anggnyown bahwa Bahasou daerah ngemik prestise sai rendah. Selain ejou, keterbatasan media pembelajaran sai menarik munih menjadi kendala. Rasa malu atau kurangnya kepercayaan diri siswa dilom menggunakan Bahasou Lapping, serta interferensi anjak Bahasou Indonesia rik Bahasou gaul, turut mengganggu kemurnian penggunaan Bahasou Lapping.

2.3.6 Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengatasi Kesulitan Cawou

Media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang signifikan dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran cawou Bahasa Lappung. Hal ini dapat dicapai melalui penyediaan latihan yang menarik yang dilengkapi dengan elemen multimedia, serta pemberian umpan balik langsung yang memperbaiki pengucapan siswa. Selain itu, media ini memungkinkan simulasi berbagai situasi komunikasi, meningkatkan motivasi siswa melalui gamifikasi, dan mendukung pembelajaran mandiri yang disesuaikan dengan kemampuan individu masing-masing siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mengubah persepsi terhadap pembelajaran Bahasa Lappung menjadi lebih modern, relevan, dan menyenangkan bagi siswa kelas 8.

2.4 Bahasa Lappung

Bahasa Lappung merupakan salah satu Bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Lappung sebagai sarana komunikasi sehari-hari yang sebagai identitas budaya mereka menurut (Alqadrie, 2016). Selanjutnya, Putri (2018), Bahasa Lappung termasuk dalam rumpun Bahasa Austronesia yang sudah berkembang selama berabad-abad di wilayah Sumatra bagian selatan. (Suwardi & Dinata, 2021) menambahkan bahwa Bahasa Lappung memiliki sejarah yang panjang sebagai Bahasa persatuan bagi berbagai suku yang mendiami daerah Lappung, termasuk suku Lappung Api dan suku Lappung Nyo. Pelestarian Bahasa Lappung sangat penting dilakukan sebagai bagian dari perlindungan warisan budaya takbenda, sebagaimana ditegaskan oleh (Nuraejou & Kurniawan, 2022) menyatakan bahwa Bahasa daerah memiliki nilai historis yang identitas kolektif masyarakat yang perlu dijaga keberlanjutannya. Menurut (Novita, 2023) Bahasa Lappung terbagi menjadi dua dialek utama.

a. Dialek Api (A)

Digunakan oleh masyarakat di daerah Way Kenan, Sungkai, Pubian, Pesisir, dan Pemanggilan Jelesa Daya.

b. Dialek Nyo (O)

Digunakan oleh masyarakat di daerah Abung dan Menggala.

2.4.1 Kondisi Pembelajaran

Bahasou Lappung di Sekolah Dilom konteks Pendidikan formal, Bahasou Lappung diajarkan sebagai mata pelajaran Muatan Lokal di sekolah-sekolah hingga tingkat SMP. Namun, pembelajaran Bahasou Lappung menghadapi berbagai tantangan, khususnya dilom aspek keterampilan cawou. Kesulitan cawou Bahasou Lappung sai dialami siswa disebabkan oleh pepirou faktor.

a. Minimnou Praktik

Bahasou Lappung jarang digunako dilom komunikasi sehari-hari siswa, baik di rumah maupun di lingkungan sosial.

b. Kurangnya Kepercayaan

Diri Siswa merasa mak percaya diri guwai cawou menggunakan Bahasou Lappung karena takut salah pengucapan.

c. Keterbatasan Media

Minimnou media pembelajaran sai mendukung praktik cawou Bahasou Lappung.

d. Lingkungan Bahasou

Kurangnya dukungan lingkungan guwai praktik berbahasou Lappung.

2.4.2 Urgensi Pembelajaran Cawou Bahasou Lappung

Pembelajaran keterampilan cawou Bahasou Lappung menjadi sangat penting karena pepirou alasan berikut.

a. Ancaman Kepunahan

Jumlah penutur Bahasou Lappung terus mengalami penurunan, dengan perkiraan hanya sekitar 1,19 juta orang sai masih menggunakan Bahasou ejou. Tanpa watnou upaya pelestarian, Bahasou Lappung diperkirakan akan punah dilom waktu 70 tahun ke depan hal ejou diungkapkan oleh (Hartono. dkk , 2016).

b. Hilangnya Transmisi Antar

Generasi nayah keluarga Lappung sai mak lagi memperkenalkan penggunaan Bahasou Lappung kepada anak-anak mereka, sehingga terjadi kehilangan dilom transmisi Bahasou ejou anjak generasi ke generasi.

c. Dominasi Bahasou Indonesia

Penggunaan Bahasa Indonesia sebagai dominan dalam berbagai ranah komunikasi menyebabkan Bahasa Lampung semakin terpinggirkan dan kurang mendapatkan perhatian.

2.4.3 Relevansi Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat relevan dalam membantu mengatasi kesulitan dalam Bahasa Lampung. Media ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif berlatih dalam. Selain ini, media interaktif membuka kesempatan bagi siswa untuk berlatih dalam berbagai situasi komunikasi, yang mungkin sulit dilakukan dalam waktu terbatas di kelas.

Di sisi lain, media interaktif menawarkan solusi terhadap keterbatasan pembelajaran konvensional, terutama dalam praktik lisan yang memerlukan waktu dan kondisi tertentu. Hal ini sejalan dengan karakter siswa masa kini yang sudah akrab dengan teknologi dan cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif di SMPN 01 Banjar Margo merupakan langkah strategis untuk meningkatkan keterampilan dalam siswa sekaligus mendukung pelestarian Bahasa Lampung sebagai bagian dari warisan budaya daerah.

2.5 Penelitian Relevan

2.5.1 Penelitian tentang Media Pembelajaran Interaktif

- a. Penelitian Rahmi, dkk (2019) mengkaji pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia Flash 8 pada pembelajaran tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 85% dan hasil belajar meningkat 78%. Penelitian ini relevan karena menunjukkan efektivitas media interaktif dalam pembelajaran.
- b. Penelitian Purwati, dkk (2024) tentang pembelajaran Bahasa Indonesia dalam media interaktif berbasis budaya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, khususnya dalam aspek

cawou. Peningkatan sai signifikan terlihat pada aspek kelancaran cawou (82%) rik kepercayaan diri (75%).

2.5.2 Penelitian tentang Pembelajaran Bahasou Lapping

Penelitian Sari, dkk (2023) di SMPN 01 Banjar Margo menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasou Lapping masih menggunakan metode konvensional dengan media terbatas. Siswa mengalami kesulitan dilom cawou Bahasou Lapping karena kurangnya latihan rik media sai menarik.

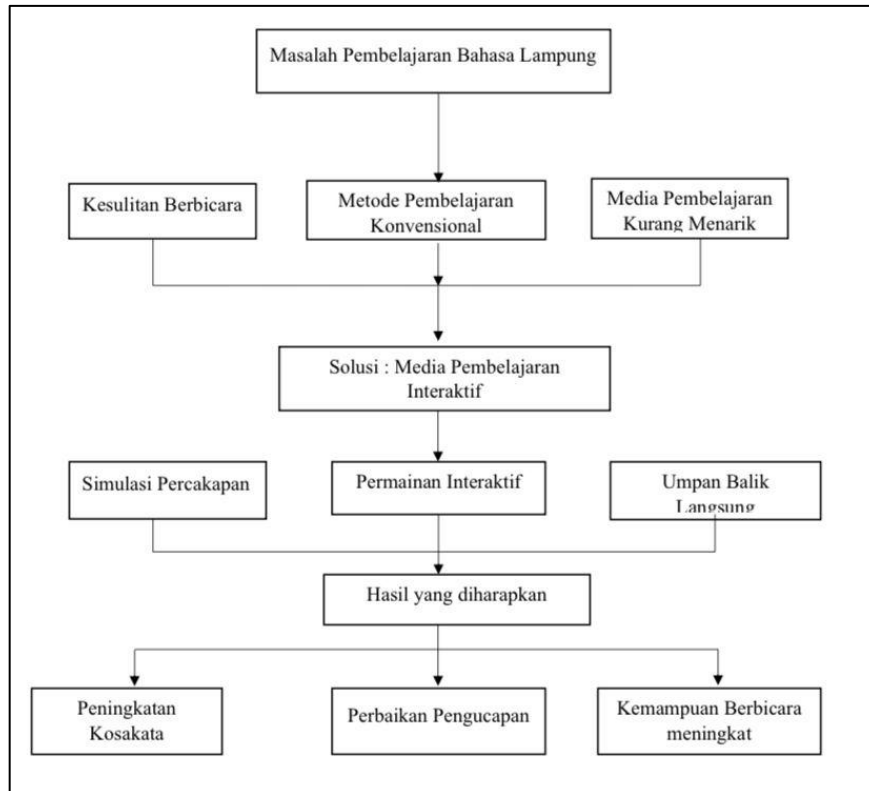
2.6 Kerangka Berpikir

Pembelajaran Bahasou Lapping di kelas VIII SMPN 01 Banjar Margo menghadapi berbagai hambatan. Siswa mengalami kesulitan dilom cawou karena kurangnya penguasaan kosakata, kemaktepatan dilom pengucapan, serta rendahnya rasa percaya diri. Selain ejou, metode pembelajaran sai digunako masih bersifat konvensional rik makkung mampu melibatkan siswa secara aktif dilom proses belajar. Media pembelajaran sai diterapkan pun dejoulai kurang menarik rik makkung sesuai dengan karakteristik siswa masa kejou.

Didasarkan pada teori konstruktivisme rik kognitif, pembelajaran harus mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman langsung rik pemrosesan informasi bermakna. Oleh karena ejou, media pembelajaran interaktif dianggap solusi sai tepat karena menyediakan hal- hal berikut:

- a. Simulasi percakapan dilom Bahasou Lapping,
- b. Permainan edukatif berbasis digital,
- c. Latihan pengucapan dengan perekaman,
- d. Umpan balik langsung,

Diharapkan, penggunaan media ejou dapok ngejuk dampak positif berupa peningkatan penguasaan kosakata, perbaikan dilom aspek pengucapan rik intonasi, meningkatnya rasa percaya diri siswa, serta kelancaran dilom keterampilan cawou Bahasou Lapping secara keseluruhan.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

2.7 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori rik kerangka berpikir sai radu diuraiken, maka hipotesis dilom penelitian ejou iyulah sebagai berikut.

- a. Ha (Hipotesis Alternatif). Media pembelajaran interaktif efektif dilom mengatasi kesulitan cawou Bahasou Lapping pada siswa kelas 8 SMPN 01 Banjar Margo.
- b. Ho (Hipotesis Nol). Media pembelajaran interaktif mak efektif dilom mengatasi kesulitan cawou Bahasou Lapping pada siswa kelas 8 SMPN 01 Banjar Margo. Indikator efektivitas dilom penelitian ejou meliputi:
 - a. Peningkatan penguasaan kosakata Bahasou Lapping,
 - b. Perbaiken pengucapan rik intonasi,
 - c. Peningkatan kelancaran cawou,
 - d. Peningkatan kepercayaan diri dilom cawou Bahasou Lapping,
 - e. Peningkatan pemahaman terhadap konteks komunikasi Bahasou Lapping.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis rick Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ejou mengimplementasikan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan penjelasan oleh Sugiyono (2018), pendekatan kuantitatif merupakan metode sai berpijak pada paradigma positivistik, dengan fokus utama pada pengujian terhadap populasi atau sampel sai sudah ditentukan. Peneliti mengambil sampel melalui proses acak, rik data dikumpulkan menggunakan instrumen sai radu dirancang semakkungnya. Kemudian, menganalisis data sai diperoleh dengan Teknik statistik. Jenis penelitian ejou eksperimen. Pemilihan metode eksperimen didasarkan pada tujuan peneliti guwai menguji efektivitas media pembelajaran interaktif dilom mengatasi kesulitan cawou Bahasou Lappung.

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ejou menerapkan desain Pre-Eksperimental, dengan menggunakan model One Group Pretest-Posttest. Model ejou memungkinkan peneliti guwai melakukan pengukuran pra rik pasca watnou tindakan dilom satu kelompok sai sama. Dengan demikian, peneliti dapok menilai perbedaan kondisi dilom kelompok sai sama, baik pra maupun pasca perlakuan dilakukan. Desain ejou dipilih karena keterbatasan jumlah kelas sai tersedia di sekolah rik guwai memfokusken penelitian pada satu kelompok subjek (Sugiyono, 2013).

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Keterangan:

- a. O_1 = Pretest (tes awal kemampuan cawou Bahasou Lappung)
- b. X = Treatment (pembelajaran menggunakan media interaktif)
- c. O_2 = Posttest (tes akhir kemampuan cawou Bahasou Lappung).

3.2 Waktu rik Tempat Penelitian

Pada semester ganjil tahun akademik 2025/2026 penelitian dilakukan, tepatnya selama empat minggu, ejou pada bulan Agustus hingga September 2025. Lokasi pelaksanaan penelitian iyulah di SMPN 01 Banjar Margo, sai terletak di Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lappung.

3.3 Populasi rik Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi sai menjadi fokus guwai penelitian ejou mencakup semua siswa berada di kelas VIII SMPN 01 Banjar Margo tahun ajaran 2025/2026. Berdasarkan penjelasan Sugiyono (2018), populasi dapok diartiko sebagai keseluruhan wilayah generalisasi sai memuat individu atau objek dengan sifat rik ciri-ciri tertentu. Karakteristik ejou ditentukan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian agar kesimpulan sai diperoleh relevan rik dapok dipertanggungjawabken.

Tabel 3.1 Populasi

Kelas	Jumlah
VIII.1	32
VIII.2	32
VIII.3	32
VIII.4	32
VIII.5	32
VIII.6	32
VIII.7	22
VIII.8	21
Total	235 Siswa

3.3.2 Sampel

Sampel ialah sebagian individu berasal anjak populasi, kemudian ditentukan dengan tujuan merepresentasikan mencakup seluruh populasi secara menyeluruh.

Studi tentang sampel biasanya disebut sebagai sampling. Sampel penelitian yaitu adalah siswa kelas VIII.1 SMPN 01 Banjar Margo berjumlah 32 orang siswa. Pemilihan kelas VIII.1 sebagai sampel penelitian berdasarkan pertimbangan sebagai berikut.

1. Kelas memiliki karakteristik siswa heterogen.
2. Guru Bahasa Lampung mendukung pelaksanaan penelitian.
3. Akses dan waktu pelaksanaan memungkinkan. Metode penentuan sampel yang digunakan yaitu purposive sampling. Pemilihan dilakukan berdasarkan kriteria khusus yang disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan penelitian.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Laki-laki	Perempuan
VIII.1	32 Siswa	16 siswa	16 siswa

Keterangan

Sampel diambil dari kelas VIII.1 SMPN 01 Banjar Margo, dengan 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan berjumlah 32.

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel Bebas

Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kosakata Bahasa Lampung yang ada di platform YouTube yang memiliki karakteristik.

- a. Audio-visual (menggabungkan suara dan gambar)
- b. Interaktif (dapat diputar ulang sesuai kebutuhan)
- c. Fleksibel (dapat diakses kapan saja)
- d. Kontekstual (kosakata disajikan dalam konteks kehidupan sehari-hari)

3.4.2 Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kosakata Bahasa Lampung siswa kelas VIII.1 SMPN 01 Banjar Margo, yang meliputi.

- a. Penguasaan kosakata Bahasa Lampung

- b. Ketepatan pengucapan rik intonasi
- c. Kelancaran dilom cawou
- d. Kepercayaan diri saat cawou
- e. Pemahaman konteks komunikasi

3.5 Media Pembelajaran Interaktif sai Digunako

Media pembelajaran sai digunako dilom penelitian ejou iyulah video kosakata Bahasou Lapping anjak platform YouTube, seperti sai tertera pada tautan video “Kosakata | Bahasou Lapping”. Media audio-visual ejou mendukung pemahaman kosakata, pelafalan, rik intonasi Bahasou Lapping secara langsung, ningkatko motivasi, serta mengaktifken gaya belajar visual rik auditori siswa. Dengan akses gratis rik kemampuan diputar ulang, media ejou menjadi pilihan sai fleksibel dilom proses pembelajaran. Penggunaan video tersebut munih sejalan dengan literatur sai menyebutkan bahwa video pembelajaran ningkatko efektivitas belajar melalui interaktivitas rik visualisasi materi. Namun demikian, guwaiantisipasi kendala jaringan, video disiapkan dilom keadaan offline saat digunako di kelas.

https://youtu.be/oobuyjFHvkM?si=W__c8QQcsiVHjXmh

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Terdapok tiga teknik utama pengumpulan data dilom penelitian ejou tes, observasi, rik dokumentasi. Pemilihan metode ejou ditujuko agar mendapokken hasil data sai akurat rik mendukung analisis penelitian, mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan cawou Bahasou Lapping siswa kelas VIII.1 di SMPN 01 Banjar Margo.

3.6.1 Teknik Tes

Data utama dikumpulkan melalui tes kemampuan cawou Bahasou Lapping sai dilakukan dua kali.

- a. Pretest: dilaksanakan semakkung penerapan media pembelajaran interaktif
- b. Posttest: dilaksanakan seradu penerapan media pembelajaran interaktif

Kedua tes ejou dirancang sesuai indikator keterampilan cawou, meliputi: kosakata, pengucapan, kelancaran, rik kepercayaan diri. Hasil tes kemudian dianalisis guwai mengukur peningkatan kemampuan cawou seradu perlakuan diberikan

3.6.2 Teknik Non Tes

Observasi iyulah Teknik non tes sai dipakai guwai penelitian ejou, sai akan dilakukan langsung dilom masa kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi ejou bertujuan guwai mencermati secara sistematis berbagai aspek sai muncul selama proses pembelajaran, seperti.

- a. Aktivitas siswa selama menggunakan media interaktif
- b. Tanggnyown siswa terhadap media pembelajaran.
- c. Kendala sai muncul dilom penggunaan media Observasi dilakukan dengan panduan lembar observasi terstruktur rik dicatat secara sistematis.

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi digunako sebagai data pelengkap rik pendukung hasil temuan lnyowngan. Bentuk dokumentasi ejou foto kegiatan pembelajaran.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian iyulah alat bantu sai digunako peneliti guwai mengumpulkan data sai diperluken dilom penelitian. Berdasarkan teknik pengumpulan data sai digunako, ejou tes, observasi, rik angket, maka instrumen sai digunako dilom penelitian ejou terdiri atas.

1. Instrumen Tes Lisan

Tes lisan diberikan dua kali, ejou semakkung (pre-test) rik sesudah (post-test) pembelajaran dengan media interaktif. Pada tahap ejou, siswa diberi pertanyaan berupa perintah guwai menyebutkan sejumlah kosakata Bahasou Lapping, misalnya:

“Sebutken 15 kosakata Bahasou Lapping”

Jawaban siswa pada pre-test digunakan guwai mengetahui kemampuan awal kosakata. Seradu pembelajaran dengan media interaktif, siswa kembali diberikan pertanyaan sai sama dilom post-test.

Hasil anjak tes ejou kemudian dianalisis guwai melihat peningkatan penguasaan kosakata siswa. Selanjutnya, siswa diminta menggunakan kosakata tersebut dilom kalimat atau percakapan sederhana, sai kemudian dejoulai menggunakan rubrik keterampilan cawou (tata Bahasou, kosakata, pengucapan, kelancaran, rik pemahaman), rubrik penilaian menggunakan skala 1–4.

Tabel 3.3 Rubrik Penelitian

Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Tata Bahasou	struktur kalimat sangat tepat rik sesuai kaidah.	Struktur kalimat sebagian besar tepat.	Terdapok pepirou kesalahan struktur.	Nayah kesalahan, kalimat sulit dipahami.
Kosakata	Menguasai kosakata dengan sangat baik rik tepat	Menguasai kosakata dengan baik	Menguasai kosakata cukup baik	Penguasaan kosakata masih kurang
Pengucapan	Pengucapan sangat jelas rik tepat	Pengucapan jelas rik tepat	Pengucapan cukup jelas	Pengucapan kurang jelas
Kelancaran	Cawou sangat lancar tanpa hambatan	Cawou sangat lancar tanpa hambatan	Cawou cukup lancar	Sering terhambat saat cawou
Pemahaman	Memahami isi rik merespons dengan tepat.	Memahami sebagian besar isi percakapan.	Pemahaman kurang, respons kurang tepat.	Mak memahami isi, respons mak sesuai.

2. Instrumen Observasi (Instrumen Non-Tes)

Tabel 3.4 Lembar Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator Observasi	Skor (1–4)	Catatan
1.	Partisipasi Siswa	Siswa tampak aktif dilom nuttuk pembelajaran, menjawab soal, mencoba fitur media		
2.	Keterlibatan Operasional	Siswa tampak aktif dilom nuttuk pembelajaran, menjawab soal, mencoba fitur media		
3.	Minat terhadap Media	Siswa tampak tertarik, bersemangat, rik menunjukkan rasa ingin tahu saat menggunakan media		
4.	Keberanian Cawou	Siswa lebih percaya diri guwai cawou dilom Bahasou Lappung saat latihan atau tampil di depan kelas		
5.	Pengucapan rik Kosakata	Siswa berusaha mengucapkan kata dengan benar rik menunjukkan peningkatan dilom pilihan kosakata		

3. Angket Persepsi Siswa (Instrumen Non-Tes)

Angket ejou terdiri anjak 5 pernyataan rik menggunakan skala Likert 4 pilihan: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Mak Setuju (TS), rik Sangat Mak Setuju (STS). Tujuan anjak angket ejou iyulah guwai mengukur minat siswa terhadap media interaktif, mengetahui respon siswa seradu menggunakan media rik menilai kenyamanan rik kejelasan media dilom pembelajaran Bahasou Lappung.

Angket ejou akan dianalisis secara deskriptif guwai mendukung hasil data tes lisan.

Tabel 3.5 Angket persepsi siswa

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media interaktif ejou nyampaiko tujuan pembelajaran Bahasou Lappung dengan jelas.				
2	Panduan rik petunjuk penggunaan dilom media mudah dipahami.				
3	Fitur-fitur interaktif (audio, animasi, kuis, navigasi) ningkatko minat rik keterlibatan belajar Bahasou Lappung.				
4	Tampilan media (warna, font, tata letak) membantu memahami kosakata rik struktur Bahasou Lappung.				
5	Umpan balik anjak media (misalnya kuis otomatis) membantu saya mengetahui kesalahan rik memperbaikinya.				
6.	Saya merasa lebih percaya diri cawou Bahasou Lappung seradu menggunakan media ejou				
7.	Saya lebih mudah menghafal rik memahami kosakata Bahasou Lappung melalui video ejou.				
8.	Saya tertarik guwai belajar Bahasou Lappung lebih lanjut seradu menggunakan media interaktif ejou.				
9.	Media ejou membuat proses belajar menjadi menyenangkan rik mak membosanken.				
10.	Saya dapok mengulang materi knyown saja sesuai kebutuhan melalui media ejou.				

3.8 Uji Persyaratan Instrumen

a. Validitas

Validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen tersebut mampu mengukur variabel yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan rubrik 29 penilaian sebagai alat untuk mengukur aspek-aspek dalam kemampuan berbahasa Lappung. Uji validitas dilakukan dengan validasi isi, yaitu melalui penilaian dua orang ahli (guru Bahasa Lappung dan dosen pembimbing). Mereka menilai apakah indikator-indikator dalam rubrik sudah sesuai dengan aspek keterampilan berbahasa, yaitu: tata Bahasa, kosakata, pengucapan, kelancaran, dan pemahaman. Sebagai dasar teori, rumus korelasi Product Moment ini dapat digunakan untuk validasi guna mengetahui antar variabel.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 3.2 Rumus Validitas

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara dua variabel

N = Jumlah subjek penelitian

$\sum XY$ = Total hasil perkalian antara skor variabel X dan Y

$\sum X, \sum Y$ = Jumlah keseluruhan skor masing-masing variabel X dan Y

$\sum X^2, \sum Y^2$ = Jumlah kuadrat masing-masing skor variabel X dan variabel Y

Instrumen dinyatakan valid jika hasil penilaian ahli menyatakan indikator sudah tepat, dan nilai r_{xy} lebih besar dari nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% menurut Sugiyono (2018).

b. Reliabilitas

Reliabilitas diartikan sebagai tingkat konsistensi suatu instrumen dalam mengukur hasil yang stabil apabila diterapkan dalam situasi yang serupa. Menurut Sugiyono

$$\text{Reliabilitas} = (\text{jumlah yang sama}) / (\text{total penilaian}) \times 100\%$$

(2018), reliabilitas berkaitan dengan keajegan (konsistensi) hasil instrumen saat digunakan oleh penilai atau dilom waktu sai berbeda. Dilom penelitian ejou, (peneliti rik guru Bahasou Lapping) sebagai penilai, sehingga uji reliabilitas menggunakan teknik inter-rater reliability. Teknik ejou digunakan guwai mengetahui tingkat kesepakatan antara dua penilai terhadap hasil penilaian sai sama. Instrumen dinyatakan reliabel nyowbila hasil penilaian anjak kedua penilai menunjukkan tingkat kesamaan mejournal 75%, sai menunjukkan bahwa rubrik ngejuk hasil sai stabil rik dapok dipercaya.

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif diterapkan guwai menggambarkan data sai diperoleh anjak pretest rik posttest. Analisis ejou mencakup pepirou aspek, ejou.

- a. Mean (rata-rata)
- b. Median
- c. Modus
- d. Standar deviasi
- e. Nilai Minimum rik maksimum

3.9.2 Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas Shapiro-Wilk digunakan sebagai uji normalitas sai dilakukan dilom penelitian ejou, hal ejou karena jumlah sampel kurang anjak 50 responden ($n = 32$). Uji ejou bertujuan guwai mengetahui nyowkah data sai diperoleh terdistribusi secara normal atau mak.

Kriteria keputusan: - Jika nilai signifikansi ($p\text{-value}$) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal - Jika nilai signifikansi ($p\text{-value}$) $< 0,05$, maka data mak berdistribusi normal.

Catatan: Uji homogenitas mak diperlukan dilom penelitian ejou karena menggunakan desain One Group Pretest-Posttest dengan subjek sai sama, sehingga mak ada perbandingan varians antar kelompok berbeda.

3.9.3 Uji Hipotesis

Nyowbila data nuttuk distribusi normal, maka analisis dilakukan dengan Pengujian perbedaan disela hasil pretest serta posttest dilakukan dengan uji Paired Sample t-test, nyowbila data dinyatakan berdistribusi normal. Namun, nyowbila data mak memenuhi asumsi normalitas, maka digunako alternatif non parametrik.

3.9.4 Kriteria Keputusan

- a. Tingkat signifikansi (α) = 0,05
- b. Jika p-value < 0,05, maka H_a diterima (media pembelajaran interaktif efektif)
- c. Jika p-value > 0,05, maka H_o diterima (media pembelajaran interaktif mak efektif)

3.9.5 Interpretasi Efektivitas

Menurut Sugiyono (2018), efektivitas suatu perlakuan dilom penelitian eksperimen ditentukan speperti.

1. Signifikansi

Statistik Jika terdapok perbedaan sai signifikan ($p < 0,05$) antara hasil pretest rik posttest berdasarkan uji Paired t-test atau Wilcoxon, maka media pembelajaran interaktif dianggap efektif secara statistik.

2. Selisih

Rata-Rata (Mean Gain) Efektivitas munih dilihat anjak seberapa besar peningkatan nilai rata-rata anjak pretest ke posttest. Semakin besar perbedaan nilai tersebut, maka semakin tinggi efektivitas media pembelajaran sai digunako.

$$\text{Mean Gain} = \bar{x}_{\text{posttest}} - \bar{x}_{\text{pretest}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_{\text{posttest}}$ = Rata-rata nilai seradu perlakuan

$\bar{x}_{\text{pretest}}$ = Rata-rata nilai semakkung perlakuan

Jika hasil Mean Gain menunjukkan selisih positif yang signifikan diperkuat oleh hasil uji statistik ($p\text{-value} < 0,05$), maka media pembelajaran interaktif yang digunakan dinyatakan efektif.

Catatan: Sugiyono yang menggunakan kategori efektivitas berbasis persentase (seperti sangat efektif, cukup efektif, dst.), melainkan menilai efektivitas berdasarkan analisis nilai aktual yang signifikansi statistik sesuai pendekatan penelitian kuantitatif.

3.9.6 Software Analisis

Analisis data akan dimanfaatkan dengan memakai.

- a. IBM SPSS versi 26 yang akan analisis statistik
- b. Microsoft Excel 2019 yang akan tabulasi data awal
- c. Software pendukung yang akan dokumentasi yang presentasi hasil.

V. SIMPULAN RIK SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dilom ningkatko keterampilan cawou Bahasou Lapping siswa kelas VIII SMPN 01 Banjar Margo, dapok disimpulkan bahwa:

1. Media interaktif berbasis video kosakata Bahasou Lapping anjak YouTube terbukti efektif ningkatko keterampilan cawou siswa, dibuktikan dengan hasil uji paired sample t-test ($t = 20,927$; $p = 0,000 < 0,05$).
2. Rata-rata skor meningkat anjak 12,22 menjadi 15,44 atau naik 26,35%, dengan effect size (Cohen's d) sebesar 1,33. Peningkatan terjadi pada semua aspek cawou, terutama kosakata (53,30%), tata Bahasou (41,78%), pengucapan (37,82%), pemahaman (15,83%), rik kelancaran (12,10%).
3. Media interaktif bersifat audio-visual, kontekstual, rik menarik, sehingga ningkatko motivasi rik partisipasi siswa (hasil observasi rik angket menunjukkan kategori tinggi–sangat tinggi).
4. Penggunaan media ejou selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka sai berorientasi pada pembelajaran fleksibel, kontekstual, rik pelestarian Bahasou daerah melalui P5.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bahwa.

1. Guru Bahasou Lapping dapok menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis video YouTube secara berkelanjutan guwai ningkatko keterampilan cawou siswa. Sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas pendukung rik pelatihan bagi guru agar mampu mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal.

2. Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan desain penelitian eksperimen *sai* lebih kuat rik memperluas kajian pada keterampilan Bahasa lainnya agar hasil penelitian lebih komprehensif rik berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://www.neliti.com/publications/451364/efektivitas-media-pembelajaran-aplikasi-wordwall-terhadap-hasil-belajar-ipa-sisw>
- Akhmad, N. (2021). *Ensiklopedia keragaman budaya*. Alprin.
- Alqadrie, S. (2016). *Bahasa dan budaya lokal: Kajian dialek Bahasa Lampung*. Rajawali Pers.
- Anggraeni, R. (2017). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis model problem based learning (PBL) menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis Ennis pada materi biologi* (Skripsi). UIN Raden Intan Lampung.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran* (Edisi revisi, Cetakan ke-15). Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Aqilla, N. A., Rahmani, N. A., Yusuf, A., & Izzati, N. W. (2024). Relevansi filsafat konstruktivisme dalam meningkatkan Pendidikan siswa di era digital. *Jurnal Genta Mulia*, 15(1), 36–47.
- Batuwael, I. E., Umaternate, A. R., & Sidik, S. (2022). Fungsi Bahasa daerah bagi kalangan generasi muda di Desa Naha I Kecamatan Tabukan Utara Kabupaten Kepulauan Sangihe. *Indonesian Journal of Social Science and Education*, 2(2), 49–57.
- Biantoro, O. F. (2024). Efektivitas media video dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Diniyah. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 222–233.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Ekosantoso, F., Cholik, M., Soeryanto, S., & Arizal, H. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Google Sites terhadap kemandirian belajar siswa teknik kendaraan ringan. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 10(2), 1565–1572.
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan berbahasa Indonesia: Menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar*. Edu Publisher.
- Ghozali, A. M. (2017). Pemberdayaan madrasah melalui digital library di MAN 1 Model Bandar Lampung. *Cendekia: Jurnal KePendidikan dan Kemasyarakatan*, 15.
- Harahap, O. F. M., Napitupulu, M., & Batubara, N. S. (2022). *Media pembelajaran: Teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. Azka Pustaka.

- Harianto, E. (2020). Metode bertukar gagasan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. *Didaktika: Jurnal KePendidikan*, 9(4), 411–422. <https://doi.org/10.58232/27454312.56>
- Hartono, H., Pitoewas, B., & Yanzi, H. (2016). Peranan muatan lokal Bahasa Lampung dalam upaya pelestarian Bahasa dan budaya Lampung. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 4(3), 1–23.
- Huda, A. R. (2017). *Konsep pengembangan perpustakaan digital bertaraf internasional sebagai sarana meningkatkan kualitas Pendidikan di perguruan tinggi*. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Ilham, M., Sari, D. D., Sunrika, L., Rahman, F., Akmal, N., & Fazila, S. (2023). *Media pembelajaran: Teori, implementasi, dan evaluasi*. Jejak Pustaka.
- Inawati, I. (2017). Tantangan dan strategi praktis pemertahanan BahasaLampung. *Jurnal Pesona*, 3(2).
- Insani, N. N., & Ridha, M. R. (2025). Ancaman pergeseran Bahasa daerah dan dampaknya terhadap keberlanjutan warisan budaya di era global. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 91–96.
- Juherni, M. (2021). Pemerintahan nilai kearifan lokal dilom pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Kurnia, P. I. (2020). Meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan metode contextual teaching and learning siswa kelas XI SMK BSI. *Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, Akuntansi dan Bisnis*, 1(1), 14–23.
- Marlina Eliyanti Simbolon, S. S. (2019). *Tuturan dalam pembelajaran berbicara dengan metode reciprocal teaching*. Media Sahabat Cendekia.
- Maghfiroh, A. N., Daksana, M. F. E. H., & Salma, N. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.29323/griya.v4i1.429>
- Nuraejou, A., & Kurniawan, D. (2022). Revitalisasi Bahasa daerah dalam konteks Pendidikan multikultural. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17(1), 55–63.
- Paramita, E., Aminullah, A., Ratnasari, D., & Husna, A. (2025). Transformasi perkembangan kurikulum di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 5(1), 169–184.
- Panggabean, J. Z. Z., et al. (2024). *Teknologi media pembelajaran: Penerapan teknologi media pembelajaran di era digital*. PT Green Pustaka Indonesia.
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran sederhana. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*. <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/10280>
- Purwati, P. D., et al. (2024). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam media interaktifberbudaya*. Cahya Ghani Recovery.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan media pembelajaran fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika)*, 7(1), 17–25.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andejou, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.

- Putri, N. W. (2018). Pergeseran Bahasa daerah Lampung pada masyarakat Kota Bandar Lampung. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 19(2), 77–86. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v19i2.6810>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wagu, E. Y., & Riko, R. (2020). Kemampuan menggunakan metode debat aktif sebagai keterampilan berbicara pada siswa kelas VIII SMP Negeri 32 Surabaya. *Metalingua: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 69–76.
- Wahyono, H. (2017). Penilaian kemampuan cawou di perguruan tinggi berbasis teknologi informasi. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 19–34.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia/article/view>