



**Jurnal PPS-TP**

**Vol 12 Issue 2, 2024**

**DOI: 10.23960/jt.1223**

## **Pengembangan *E-Modul* Pengenalan Budaya Lampung pada Platform Android Untuk Siswa Kelas 5 SD Menggunakan *Ispring* dan *Website 2 Apk Builder***

**Aris Irawan, Meizano Ardhi Muhammad, Iqbal Hilal**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Lampung

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1, Bandarlampung, 35145.

\*Corresponding email: [aris943@fkip.unila.ac.id](mailto:aris943@fkip.unila.ac.id)

*Received: 10 September 2024*

*Accepted: 20 September 2024*

*Online Published: 20 Oktober 2024*

**Abstract:** Lampung culture is one of the identities of the Indonesian nation which has a diversity of customs. e-Modules are interactive media that make it easier for users and one of the transformations of books, or materials that want to be presented to users into digital such as the android platform. The use of android at the level of Ar-Rauf Bandar Lampung Integrated Islamic Elementary School class V reaches 100% when at home. This study developed an e-Module on the introduction of Lampung culture on the android platform and found out the validity and practicality of the e-Module on the introduction of Lampung culture for 5th grade students. The research design used is Design and Development Research (DDR) by adapting the development model by Richey & Klien, there are 4 stages, namely analysis, design, development and evaluation. Questionnaires were used to collect data for material validation and media validation. Interviews and surveys collect data for practicality through distributing questionnaires. e-Module Introduction to Lampung Culture developed on the android platform was declared valid by material validators with an average score of 94.3% with a very valid category while media experts scored 77% with the Valid category. Based on the assessment of media experts e-Module and material introduction to Lampung culture on the android platform shows Sanak Belajar is feasible to use in classroom learning. Based on the results of the practicality test that has been carried out through student response questionnaires and student perceptions, the results of the practicality test can be used in classroom learning.

**Keywords:** e-Module, Lampung culture, android, grade V, DDR

**Abstrak:** Pengembangan *E-Modul* Pengenalan Budaya Lampung Pada Platform Android Untuk Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan *Ispring* Dan *Website 2 Apk Builder*. Budaya Lampung merupakan salah satu identitas bangsa Indonesia memiliki keberagaman adat istiadatnya. e-Modul adalah media interaktif yang memudahkan pengguna dan salah satu transformasi buku, ataupun materi-

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

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

## ▪ PENDAHULUAN

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

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

*e-Modul* merupakan salah satu inovasi teknologi dapat mentransformasikan sumber belajar budaya Lampung ke digital. *Website 2 Apk Builder* merupakan fasilitas teknologi dapat mengubah PPT ke html5 dan menjadi android. *e-Modul* adalah sumber belajar berisi materi, metode, batasan, dan fasilitas penilaian dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi sesuai dengan kesulitan secara elektronik (Laila, 2019). *e-Modul* merupakan media interaktif memudahkan pengguna dan salah satu transformasi buku, ataupun

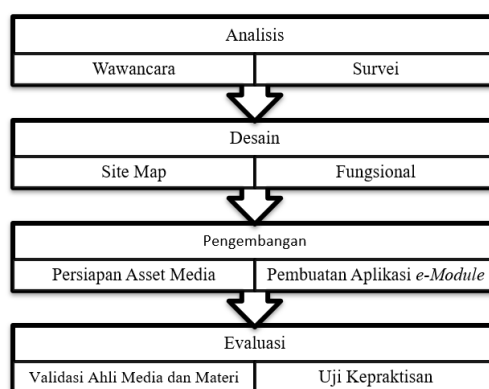
materi-materi yang ingin disajikan kedalam digital. Namun perbedaanya, terletak pada bentukannya, *e-Modul* berbentuk seperti dokumen, pdf, aplikasi, ataupun Gambar berplatform android atau *iOS*, sedangkan modul bisa berbentuk kertas seperti buku.

Berdasarkan masalah yang ada, maka peneliti peneliti melakukan “Pengembangan *e-Modul* Pengenalan Budaya Lampung pada Platform Android untuk Siswa Kelas 5 SD Menggunakan *Ispring* dan *Website 2 Apk Builder*”.

## ▪ METODE PENELITIAN

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

Prosedur pengembangan ini merupakan langkah - langkah dilakukan oleh penelitian untuk membuat suatu produk. Prosedur digunakan oleh peneliti terdiri dari 4 tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, dan *evaluation* (Richey, Rita C, and Klien, 2007) dapat dilihat gambar 1.



**Gambar 1.** Prosedur Pengembangan

### **Analysis**

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

### **Design**

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

### **Development**

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

### **Evaluation**

Evaluasi dilakukan oleh Validasi dan kepraktisan aplikasi.

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

## ▪ HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Hasil**

Produk dari hasil penelitian dan pengembangan ini berupa *e-Modul* Pengenalan Budaya Lampung Pada Platform Android Untuk Siswa Kelas 5

SD Menggunakan *Ispring* dan *Website 2 Apk Builder*. Tahapan pengembangan *e-Modul* dilakukan dengan prosedur penelitian yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, dan *evaluation* (Richey et al., 2007).

### **Analisis (Analysis)**

Analisis dilakukan untuk mengetahui pemahaman dan penerapan budaya Lampung pada kelas V yaitu dilakukan dengan 2 cara, pertama wawancara, kedua survei. Terlihat dari data yang ada pada tahapan *requirements*, implementasi pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework CodeIgniter*, serta menggunakan MySQL sebagai basis data dengan XAMPP v3.2.2 sebagai aplikasi *Web Server*. Hasilnya adalah sistem berbasis *website*.

### **Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan melibatkan guru, yaitu guru mata pelajaran Bahasa Lampung SD IT Ar-Rauf Bandar Lampung. Data yang didapat dari wawancara disajikan secara kualitatif.

Berdasarkan data wawancara bersama guru mata pelajaran bahasa Lampung. Hasilnya secara keseluruhan menunjukkan materi pengenalan budaya Lampung sangat penting untuk dikenalkan ke siswa kelas V. Selain itu, materi pelajaran bahasa Lampung menggunakan buku yang disediakan oleh dinas Pendidikan provinsi Lampung dan terkadang ada penambahan bahan ajar dari guru berupa modul *fotocopy* yang nantinya diperbanyak oleh peserta didik.

Pembuatan aplikasi *e-Modul* selanjutnya diberi nama Sanak Belajar bertujuan untuk melengkapi dan menambah materi diajarkan oleh guru. Namun tetap memperhatikan KI/KD agar sesuai dengan bahan ajar.

### **Survei**

Berdasarkan hasil angket dibagikan, diperoleh data dan informasi 65% siswa menyatakan materi bahasa Lampung kurang menarik untuk dipelajari melihat bahan ajar terbatas seperti gambar kurang berwarna. Gambar 13 menunjukan peneliti bersama siswa kelas V.



**Gambar 2.** Survei siswa kelas V

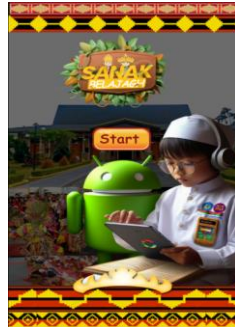
### **Design**

Tahap design dengan menyusun rancangan produk dikembangkan. Pada tahap design terdapat 2 langkah yang dilakukan, yaitu *Sitemap* dan *Fungsional*

### **Sitemap**

*sitemap* merupakan tahapan menampilkan materi (isi) dalam *e-Modul*. *e-Modul* merupakan tampilan awal sebelum *user* lanjut kehalaman utama. Tampilan awal *e-Modul* dilengkapi animasi Sekolah Dasar sebagai

simbol objek utama penelitian. Motif tapis, dan *background* museum Lampung sebagai simbol dimiliki adat Lampung. Klik *start* tanda mulainya aplikasi *e-Modul*. Sanak Belajar berasal dari bahasa Lampung yang memiliki arti Anak belajar, dengan harapan anak-anak bisa belajar budaya Lampung dengan mudah ditunjukkan Gambar 3.



**Gambar 3.** Tampilan Halaman Awal

### Halaman Utama

Halaman utama menyajikan tampilan kalimat selamat datang dan penjelasan apa arti Sanak Belajar. Menu utama yaitu Budaya Lampung, *game*, KI/KD, profil penulis dan video yang dapat dilihat gambar 4.



**Gambar 4** Tampilan halaman menu utama

### Tampilan menu

Tampilan menu terdapat logo provinsi Lampung sebagai simbol dan budaya berasal dari Lampung. Terdapat 6 tampilan sub menu dapat dilihat pada gambar 5.



**Gambar 5.** Tampilan Menu Budaya Lampung

### KI/KD

KI/KD memiliki halaman menu Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar berisi tentang pengertian KI dan KD, serta menyesuaikan keterbutuhan

pada mata pelajaran bahasa Lampung kelas V dapat dilihat pada Gambar 6.



**Gambar 6.** Tampilan KI/KD

### **Tampilan halaman video**

Menyajikan tentang budaya Lampung, Ada 4 sub menu video pembelajaran dan hanya tersedia secara *online*. Link youtube [https://youtu.be/cWBb1v3Xp\\_A?si=yPBxemWWL8cFR-S9](https://youtu.be/cWBb1v3Xp_A?si=yPBxemWWL8cFR-S9) tentang asal usul Lampung.

Link youtube [https://youtu.be/Fy99ZMesIv8?si=JJl6dof6j\\_ptPbUI](https://youtu.be/Fy99ZMesIv8?si=JJl6dof6j_ptPbUI) tentang pembelajaran teknologi merupakan karya peneliti bersama kelompok saat mengikuti kegiatan lomba video pembelajaran. Link [https://youtu.be/3c2jsMhhM4U?si=BS7PuP\\_VpsDOpNMO](https://youtu.be/3c2jsMhhM4U?si=BS7PuP_VpsDOpNMO) tentang pengenalan aksara Lampung yang dibuat oleh salah satu guru mata pelajaran bahasa Lampung SD IT Ar-Rauf Bandar Lampung. Bersumber pada link <https://youtu.be/1pwCYEzUPH0?si=nRikjeT1BREEqtuq> tentang budaya Lampung.

### **Game**

Game merupakan kumpulan Gambar budaya Lampung yang didapatkan melalui internet ada beberapa sub menu yaitu *game*, kuis dan petunjuk. *Game* diakses secara *online*. *Game* dalam bentuk pencarian kata dan mengenai materi yang disajikan dapat dilihat Gambar 7.



**Gambar 7.** Tampilan Game

### **Tampilan bagian pengembang**

Menampilkan rincian biodata pengembang tentang informasi singkat mengenai penulis atau bisa disebut juga *developer* yang dapat dilihat Gambar 8.



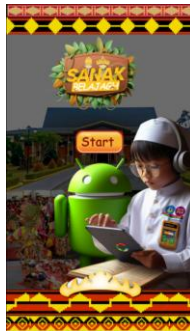
**Gambar 8.** Tampilan Pengembang

### **Fungsional**

Hasil dari pengembangan produk *e-Modul* Pengenalan Budaya Lampung.

### **Splash screen**

Menampilkan logo *Sanak Belajar* serta tombol *star* sebagai memulai aplikasi ditunjukkan Gambar 9.



**Gambar 9.** *Splash Screen*

### **Home screen**

*Home screen* menampilkan beberapa 5 menu yaitu kuis, video, game, profil dan menu budaya Lampung. Ditunjukkan pada Gambar 10 dan menjelaskan secara singkat terkait nama aplikasi *e-Modul*.



**Gambar 10.** *Home Screen*

### **Halaman menu budaya**

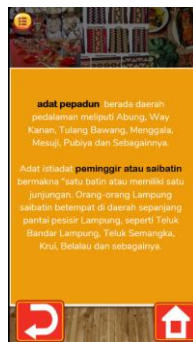
Halaman menu budaya Lampung memiliki 6 tombol navigasi yaitu aksara Lampung, anggota tubuh, adat Lampung, warna, percakapan sehari-hari dan pengenalan kata benda ditunjukkan pada Gambar 11.



**Gambar 11.** Halaman Menu Budaya

### Halaman materi

Halaman materi menyajikan pengertian singkat tentang materi adat Lampung ditunjukkan Gambar 12.



**Gambar 12.** Halaman materi

### Pengembang (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap hasil dari persiapan aset media dan proses pembuatan *e-Modul*.

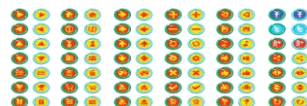
#### Persiapan Aset Media

Warna dasar pada *e-Modul* dipilih berdasarkan domain motif tapis didominasi warna kuning, hitam, dan merah ditunjukkan Gambar 13.



**Gambar 13.** Warna dasar Tapis

Pemilihan tombol navigasi atau *button* beberapa ambil dari internet dan sebagian mengambil dari *insert* bagian *shapes* yang ditunjukkan Gambar 14.



**Gambar 14.** Tombol navigasi

### Persiapan pembuatan Aplikasi *e-Modul*

Langkah-langkah pembuatan aplikasi *e-Modul* setelah persiapan aset media dan perangkat *software* adalah sebagai berikut.

Mempersiapkan Gambar yang disesuaikan dengan materi kemudian mendesain menggunakan *adobe photoshop* yang dapat dilihat pada Gambar 15.



**Gambar 15.** Desain Aksara Lampung

Mempersiapkan materi di word sebelum dimasukan ke *PowerPoint*. Materi didapatkan dari berbagai sumber seperti internet, jurnal, dan buku bahasa Lampung. Berikut Gambar 16 menunjukan persiapan materi.



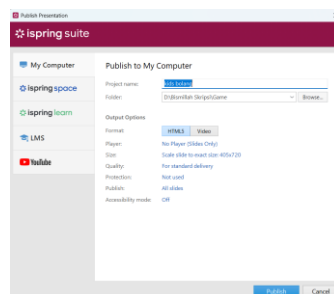
**Gambar 16.** Persiapan Materi

Kemudian masukan ke *PowerPoint* sudah disiapkan pada langkah pertama dan kedua. Sebelum memasukan kedua langkah tersebut terlebih dahulu dibuat dengan *klik slide size* kemudian disesuaikan ukuran android yaitu tinggi 25.4 cm dan lebar 14.8 cm yang ditunjukkan Gambar 17.



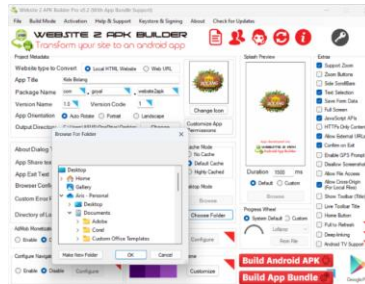
**Gambar 17.** Membuat Ukuran Android

Kemudian mengconvert *powerpoint* ke bahasa *Html5* dengan menggunakan *Ispring suite 11 pro* dan masukan kedalam folder data c agar mudah terbaca dapat dilihat Gambar 18.



**Gambar 18.** Tampilan *Ispring Suite 11 Pro*

Tahapan terakhir dalam pembuatan aplikasi *e-Modul* yaitu menggunakan *website 2 apk builder* untuk dapat diconvert menjadi aplikasi android yang ditunjukkan Gambar 19.



**Gambar 19.** Website 2 Apk Builder

### **Evaluasi (Evaluation)**

Hasil evaluasi validasi ahli media, ahli materi, dan uji kepraktisan sebagai berikut.

#### **Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi diperoleh melalui angket pengujian produk terhadap dua uji ahli materi dan satu pakar materi. Selanjutnya diolah untuk mengetahui validitas produk. Persentase skor dari hasil pengujian validasi ahli materi sebesar 90% dan pakar materi sebesar 95%, kemudian dikonversikan rata-rata menjadi sebesar 93,3% artinya produk *e-Modul* hasil pengembangan memiliki validitas sangat tinggi/sangat baik.

#### **Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media diperoleh melalui angket pengujian produk terhadap ahli media. persentase skor dari hasil ahli media sebesar 77% artinya produk *e-Modul* hasil pengembangan memiliki validitas tinggi/baik.

#### **Uji Kepraktisan**

Persentase sebesar 88,95% untuk prespesi pendidik dan sebesar 90% untuk persepsi peserta didik. Kemudian diambil rata-rata dari kedua skor tersebut menghasilkan skor 89.47 % termasuk kedalam sangat praktis. Hal ini menunjukkan aplikasi *e-Modul* Sanak Belajar dikembangkan dengan baik yang mudah dipahami oleh siswa.

#### **Pembahasan**

Pengujian dari hasil pengembangan ini meliputi produk, uji validitas, respon peserta didik dan prespsi pendidik.

#### **Produk**

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa *e-Modul* dalam bentuk aplikasi pada *platform* android dengan berbantuan *software Ispring* suite untuk mengubah PowerPoint menjadi html, kemudian html diubah ke apk menggunakan *website 2 apk builder* dan berisikan materi tentang budaya Lampung untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Ar-Rauf Bandar Lampung dan mata pelajaran bahasa Lampung. Selanjutnya diberi nama Sanak Belajar yang dapat dijalankan dan diinstal pada *platform* android yang dapat dilihat pada Gambar 20.



**Gambar 20.** Tampilan Halaman Utama

### Uji Validitas

Uji validitas dilakukan terdiri dari validasi media dan validasi materi. Validator dilibatkan perseorangan untuk ahli media dan dua orang ahli materi dan satu orang untuk kepakaraan materi sesuai dibutuhkan dalam evaluasi produk dikembangkan. Validasi media berasal dari dosen Universitas Lampung merupakan ahli media. Sedangkan untuk validator materi pertama dari dosen STKIP PGRI merupakan lulusan Strata Dua di Universitas Lampung dan suku asli pepadun asal dari Jabung. Validator materi kedua merupakan guru mata pelajaran bahasa Lampung dan keturunan adat saibatin berasal dari kota Agung, Tanggamus. Validator untuk kepakaran materi merupakan dosen Universitas Lampung, lulusan Strata Tiga. Hasil uji validasi tersebut diolah menggunakan *software Microsoft Excel* seperti pada Lampiran 6 dan 8.

### Hasil analisis uji ahli materi

Penilaian uji ahli materi dilakukan oleh tiga validator dengan hasil penilaian dapat dilihat Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validasi Ahli Materi

| No               | Validato<br>r | Rata-<br>rata<br>skor<br>penguji | persentas<br>e | Pernyataan<br>Kualitatif       |
|------------------|---------------|----------------------------------|----------------|--------------------------------|
| 1.               | 1             | 3.8                              | 95%            | Validitas Sangat Tinggi        |
| 2.               | 2             | 3.6                              | 90%            | Validitas Sangat Tinggi        |
| 3.               | 3             | 3.8                              | 95%            | Validitas Sangat Tinggi        |
| <b>Rata-rata</b> |               | <b>3.73</b>                      | <b>93.3%</b>   | <b>Validitas Sangat Tinggi</b> |

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor uji ahli materi 1 pada skala likert adalah 3.8 yang dikonversikan ke persentase menjadi 95% dan masuk kedalam kategori validitas sangat tinggi. Validator kedua mendapat nilai rata-rata skor ujinya dengan skala likert 3.6 dan dikonversikan ke persentase sebesar 90% yang dapat dikategorikan validitas sangat tinggi. Validator Ketiga mendapat nilai rata-rata skornya

dengan skala likert 3.8 dan dikonversikan ke persentase sebesar 95% dikategorikan validitas sangat tinggi.

Sehingga rata-rata tiga uji ahli materi mendapatkan 3.73 dan masuk kedalam kategori sangat valid. Kemudian, skor uji dari ketiga validator didapatkan rata-rata persentase adalah sebesar 94.33% termasuk dalam kategori validitas sangat tinggi. Sehingga hal ini dapat diartikan e-Modul dikembangkan sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.1 dan 4.1 sudah layak. Serta materi budaya Lampung sangat layak dikembangkan untuk kelas V sekolah dasar.

#### Hasil analisis uji ahli media

Validasi uji ahli media dilakukan oleh satu orang validator media yang nilainya dapat dilihat Tabel 15.

**Tabel 2.** Hasil Uji Ahli Media

| No               | Validator | Rata-rata skor Penguji | persentase | Pernyataan Kualitatif |
|------------------|-----------|------------------------|------------|-----------------------|
| 1                | 1         | 3.1                    | 77%        | Validitas tinggi      |
| <b>Rata-rata</b> |           | <b>3.1</b>             | <b>77%</b> | <b>Valid tinggi</b>   |

Validitas media merupakan deskripsi mengenai kelayakan penyajian, tampilan dan kebahasaan aplikasi *e-Modul* pada *platform android* untuk kelas V Sekolah Dasar. Skor diperoleh pada uji validasi materi yaitu dengan rata-rata skor 3,1 termasuk kedalam kategori valid skala likert dan kemudian dikonversikan kedalam persentase menjadi 77% dikategorikan validitas sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan nilai rata-rata skor ahli media didapat skor sebesar 3.1 dengan persentase sebesar 77% masuk kedalam kategori validitas sangat tinggi. Demikian dapat diketahui aplikasi *e-Modul* dikembangkan memiliki kualitas media yang baik.

#### Saran dan perbaikan

Saran dan perbaikan selama masa validasi dilakukan oleh validator. Saran dan perbaikan yang diberikan di Tabel 3.

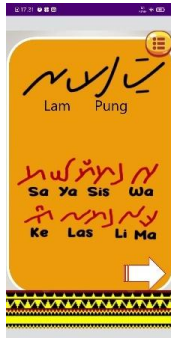
**Tabel 3.** Saran dan Perbaikan

| No. | Saran dan Perbaikan                                                                                           | Perbaikan yang dilakukan                                                 |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Diberikan saran untuk warna konsisten dan jangan banyak warna                                                 | Warna hanya 1 warna utama yaitu orange <i>hide line</i> nya warna putih. |
| 2.  | Diberikan saran anggota tubuh dibuat beberapa bagian jangan satu halaman mengingat sasaran anak Sekolah Dasar | Dibagi menjadi 4 halaman dari 16 macam anggota tubuh.                    |
| 3.  | Diberikan saran untuk                                                                                         | Maka halaman awal                                                        |

| No. | Saran dan Perbaikan                                                       | Perbaikan yang dilakukan                                                                               |
|-----|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | tidak menggunakan aksara Lampung pada penggunaan kalimat bahasa Indonesia | hanya menggunakan kalimat bahasa inonesia tanpa ada aksara namun dengan <i>background</i> adat Lampung |

Berdasarkan Tabel 3, saran dan perbaikan validator dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan aplikasi *e-Modul* Sanak Belajar. Berikutnya merupakan hasil perbaikan yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Saran dan perbaikan

| Saran                                                                               | Perbaikan                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|   |   |
|  |  |
|  |  |

### Uji kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan dengan menggunakan angket yang dibagi menjadi dua, yaitu angket respon peserta didik angket persepsi guru.

### Respon peserta didik

Angket pada peserta didik dibagikan secara konvensional cetak dan diperoleh hasil yang dapat dilihat Tabel 16 dan didetailkan penjumlahannya pada Lampiran 5.

**Tabel 5.** Hasil Respon Peserta Didik

| No. | Pernyataan                                                                          | Jumlah skor pernyataan | persentase | Kategori     |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------------|--------------|
| 1.  | <i>e-Modul</i> dapat membantu saya dalam mempelajari materi Bahasa Lampung          | 88                     | 91.66%     | Sangat valid |
| 2.  | Jenis font yang digunakan mudah saya baca                                           | 83                     | 86.45%     | Sangat valid |
| 3.  | Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>e-Modul</i> Gambar yang digunakan memudahkan | 85                     | 88.54%     | Sangat valid |
| 4.  | dalam memahami Pengenalan Budaya Lampung Penggunaan <i>e-Modul</i> dapat membuat    | 73                     | 76.04%     | Valid        |
| 5.  | saya tertarik dalam mempelajari Budaya Lampung Tampilan <i>e-Modul</i>              | 83                     | 86.45%     | Sangat valid |
| 6.  | menarik bagi saya                                                                   | 85                     | 88.54%     | Sangat Valid |

|                                         |                                                                     |    |               |                     |
|-----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|----|---------------|---------------------|
| 7.                                      | Kalimat yang disajikan dalam <i>e-Modul</i> mudah saya fahami       | 91 | 94.79%        | Sangat valid        |
| 8.                                      | Komposisi warna yang digunakan dalam <i>e-Modul</i> sudah sesuai    | 85 | 88.54%        | Sangat Valid        |
| 9.                                      | Video pada <i>e-Modul</i> mudah dipahami dan diikuti                | 90 | 93.75%        | Sangat valid        |
| 10.                                     | Petunjuk tombol yang disajikan dalam <i>e-Modul</i> mudah digunakan | 91 | 94.79%        | Sangat valid        |
| <b>Rata-rata keseluruhan persentase</b> |                                                                     |    | <b>88.95%</b> | <b>Sangat valid</b> |

Berdasarkan hasil respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 16 menunjukkan skor rata-rata 88.95% termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan aplikasi *e-Modul* Sanak Belajar dapat mudah dipahami oleh peserta didik dengan sangat baik.

a. Prespsi pendidik

Angket persepsi pendidik diberikan kepada guru pengampu mata pelajaran Bahasa Lampung pada kelas V dengan hasil yang dapat dilihat Tabel 17 dan untuk detailnya pada lampiran 18.

**Tabel 1.** Persepsi Pendidik

| No. | Pernyataan                                                     | Jumlah skor pernyataan | persentase | Kategori     |
|-----|----------------------------------------------------------------|------------------------|------------|--------------|
| 1.  | <i>e-Modul</i> yang dikembangkan dapat menambah semangat siswa | 4                      | 100%       | Sangat valid |
| 2.  | Mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap Budaya Lampung        | 3                      | 75%        | Valid        |

| No. | Pernyataan                                                              | Jumlah skor pernyataan | persentase | Kategori     |
|-----|-------------------------------------------------------------------------|------------------------|------------|--------------|
| 3.  | Isi <i>e-Modul</i> Pengenalan Budaya Lampung sesuai untuk siswa kelas 5 | 4                      | 100%       | Sangat valid |
| 4.  | Kemenarikan desain <i>e-Modul</i> Isi <i>e-Modul</i>                    | 4                      | 100%       | Sangat valid |
| 5.  | menjelaskan materi budaya Lampung Isi materi                            | 4                      | 100%       | Sangat valid |
| 6.  | sesuai dengan standar kompetensi                                        | 3                      | 75%        | Valid        |
| 7.  | Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar                               | 3                      | 75%        | Valid        |
| 8.  | <i>e-Modul</i> memberikan daya tarik siswa                              | 4                      | 100%       | Sangat valid |
| 9.  | Kemudahan alur yang disajikan dalam <i>e-Modul</i>                      | 4                      | 100%       | Sangat valid |
| 10. | Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam <i>e-Modul</i> ini | 3                      | 75%        | Valid        |
| 11. | Kalimat <i>e-Modul</i> mudah dipahami                                   | 3                      | 75%        | Valid        |
| 12. | Video pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi                 | 4                      | 100%       | Sangat valid |
| 13. | Bahasa yang digunakan sesuai Ejaan                                      | 3                      | 75%        | Valid        |

| No.                                     | Pernyataan                                                                                                                              | Jumlah skor pernyataan | persentase | Kategori            |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------------|---------------------|
| 14.                                     | Bahasa Indonesia Secara keseluruhan format penulisan dalam <i>e-Modul</i> membantu saya, sehingga mempermudah penggunaan <i>e-Modul</i> | 4                      | 100%       | Sangat valid        |
| 15.                                     | Pembelajaran menjadi lebih mudah dengan <i>e-Modul</i>                                                                                  | 4                      | 100%       | Sangat valid        |
| <b>Rata-rata keseluruhan persentase</b> |                                                                                                                                         |                        | <b>90%</b> | <b>Sangat valid</b> |

Nilai skor rata-rata kepraktisan keseluruhan adalah 90% yang masuk kedalam kategori sangat praktis berdasarkan dari Tabel 18 . *e-Modul* Sanak Belajar yang digunakan untuk kelas V sangat praktis.

#### ▪ KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian *e-Modul* Sanak Belajar memuat 6 materi singkat tentang budaya Lampung yaitu aksara Lampung, anggota tubuh, adat Lampung, warna, percakapan sehari-hari dan kosa kata benda.

Aplikasi *e-Modul* Pengenalan Budaya Lampung dengan berbantuan *Ispring suite* dan *Website 2 Apk Builder* berhasil dikembangkan dengan metode penelitian *Design and Development Research* (DDR) diadaptasi Richey & Klie (2007).

Aplikasi *e-Modul* dinyatakan sangat valid dan praktis karena setelah dilakukan uji validasi didapatkan hasil rata-rata uji ahli materi 94.3% yang sesuai dengan kebutuhan KI/KD 3.6 dan 4.6, dan uji ahli media 77%.

#### ▪ UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam mendukung penyelesaian dan keberhasilan penelitian ini. Kerjasama dan kontribusi dari berbagai pihak tentunya sangat berpengaruh bagi peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Peneliti berharap semoga kerjasama ini dapat terus berkembang dan mampu menghasilkan prestasi yang lebih baik di masa yang akan datang.

## ▪ DAFTAR PUSTAKA

- Abdul W, M Lutfi Kamil (2022). Budaya dan Kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Jurnal Sosial dan Kebudayaan*. Vol 5, no. 1, 788-7909.
- Agus M., & Purwono P (2018). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenai Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *Journal of Computer Engineering System and Science*. Vol. 3 (1), 37-40.
- Bambang Suwondo,. (1980). Adat Istiadat Daerah Lampung. Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah.
- Batubara, K. H., & Hambali, H. (2021). Pengembangan modul pembelajaran instalasi penerangan listrik di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 93–96. <https://doi.org/10.24036/jpte.v2i2.121>.
- Bukri S , Husin S, (2019). Sejarah Sai Bumi Ruwai Jurai. BandarLampung. Gramedia.
- Diah Rizki N., & Aninditya Sri N. (2021). Pengembangan LKPD Tematik Berbasis Kearifan Lokal Budaya Lampung Selatan Tema Indahnnya Keberagaman Kelas IV MI/SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 8 (1), 27-36.
- Farida A, Budi K, Sutiadi R., (2015). Percakapan Sehari-Hari dengan Tiga. Graha Ilmu.
- Kusuma, G. (2020). Aplikasi Komputer Dalam Bisnis (Microsoft Exel dan Microsoft Power Poiny). In *Ahlimedia press*
- Lin Inawati (2017). Tantangan dan Strategi Praktis Pemertahanan Bahasa Lampung. *Jurnal Pesonoa*. Vol 3, no. 2, 164-166.
- Lucky Yudha I., (2017).Media Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*. Vol. 1 (2), 55-57.
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di Sekolah Menengah Atas menggunakan skala *Likert* . *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 1(2), 1–12.
- Metafani, N., Djamaludin, & Hardiyanto, A. (2020). Aplikasi Pengenalan Cagar Budaya Tangerang Berbasis Android di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Teknik*, 1(1), hlm. 66-73.
- Roveneldo, R. (2018). Kajian Makna Pada Aksesori Pakaian Adatlampung Pepadun (*The Study of Semantics on Lampoong Pepadun Clothes Accessories*). *Sirok Bastra*, 6(2), 139–150.
- Sri Watini., & Sri R. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenai Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Nonformal*. Vol. 8 (3). Page 1738-140.
- Suryadi, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Waterfall* (Studi Kasus : Kantor Desa Karangrau Banyumas). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 13–21.

- Ummah, R., Suarsini, E., & Lestari, S. R. (2017). Analisis kebutuhan pengembangan *e-Modul* berbasis penelitian uji antimikroba pada mata kuliah mikrobiologi. *Seminar Pendidikan IPA*, 2, 555–562.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Raneke Cipta.
- .