



APLIKASI PANDAI CAWA LAMPUNG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GURU SEKOLAH DASAR UNTUK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

Ayu Setiyo Putri¹⁾, Heru Prasetyo²⁾

¹⁾²⁾ Universitas Lampung

Email: ayu.setiyo@fkip.unila.ac.id¹⁾, heru.prasetyo59@fkip.unila.ac.id²⁾

Abstract

This study aims to develop the Pandai Cawa Lampung app as an Android-based learning tool to assist in the teaching of the Lampung language and script in elementary schools and to support the strengthening of the Pancasila Student Profile. This development was motivated by the limited availability of learning media for the Lampung language and students' low interest in local content. The application was designed with features including an A and O dialect dictionary, a language and script translator, educational games, animated videos of folk tales, and Lampung oral literature to make learning more engaging and interactive. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the analysis, design, and development stages. Data was collected through observation, interviews, validation by media and language experts, and a pilot test involving 50 elementary school students from five schools. The results showed that the application had a very high level of validity, with ratings of 97.5% from media experts, 96.44% from Lampung language experts, and 87.24% from student responses. These findings indicate that the application is suitable for use as an innovative learning medium to preserve local culture and improve the learning of the Lampung language.

Keywords: Lampung Language, Learning Media, Local Content, Android Application, Pandai Cawa Lampung

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Aplikasi Pandai Cawa Lampung sebagai media pembelajaran berbasis android untuk membantu pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung di sekolah dasar serta mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran Bahasa Lampung dan rendahnya minat belajar siswa terhadap muatan lokal. Aplikasi dirancang dengan fitur kamus dialek A dan O, penerjemah bahasa dan aksara, permainan edukatif, video animasi cerita rakyat, dan sastra lisan Lampung agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, dan pengembangan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi ahli media dan ahli bahasa, serta uji coba terbatas pada 50 siswa sekolah dasar dari lima sekolah. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi memiliki tingkat validitas sangat tinggi, dengan penilaian ahli media 97,5%, ahli bahasa Lampung 96,44%, dan respons siswa 87,24%. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk melestarikan budaya lokal dan meningkatkan pembelajaran Bahasa Lampung.

Kata kunci: Bahasa Lampung, Media Pembelajaran, Mulok, Aplikasi Android, Pandai Cawa Lampung

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar yang banyak dilirik oleh dunia, sebab

Indonesia memiliki keanekaragaman suku, budaya, agama dan etnis di dalamnya. Salah satu berbagai agama dan budaya, agama dan etnis di dalamnya. Salah satu



keanekaragaman budaya yang menjadi permata bumi pertiwi adalah bahasa. Berdasarkan data pemetaan bahasa Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Peter & Simatupang, 2022) di Indonesia terdapat 718 bahasa daerah. Hal tersebut membuat negara Indonesia menjadi negara yang memiliki bahasa daerah paling banyak kedua di dunia setelah negara Papua Nugini dengan 840 bahasa daerah. Keanekaragaman bahasa yang ada di Indonesia merupakan sebuah anugrah yang harus dijaga, dilestarikan dan juga dikembangkan. Namun sisi lainnya, keanekaragaman bahasa memerlukan perhatian khusus sebab apabila tidak dijaga dan dilestarikan secara berkelanjutan maka bahasa akan mengalami kepunahan dan akan berdampak terhadap bangsa dan negara.

Fenomena kepunahan suatu bahasa tidak hanya berdampak pada dimensi bahasa, tetapi dapat berdampak juga pada dimensi kebudayaan masyarakat yang secara tidak langsung melekat pada bahasa yang digunakan dalam masyarakat tersebut (Dixon dalam Tondo, 2009). Hal tersebut terjadi karena melalui bahasa dapat tercermin kepribadian atau ciri khas suatu masyarakat seperti aturan-aturan, tradisi dan kepercayaan yang ada dalam masyarakat tertentu. Di Indonesia terdapat banyak bahasa daerah,

beberapa dari bahasa daerah tersebut memiliki jumlah penutur lebih dari 1.000.000 jiwa, salah satu bahasa yang dimaksud adalah bahasa Lampung dengan jumlah 1.500.000 penutur (SIL Internasional dalam Tondo, 2009). Data tersebut membuktikan keberadaan bahasa Lampung masih terjaga bahkan memiliki penutur yang cukup banyak. Namun, apabila disandingkan dengan jumlah masyarakat Lampung menurut Badan Pusat Statistik (2021), penduduk provinsi Lampung berjumlah 9.081.792 jiwa, maka penutur bahasa Lampung sangat minim dibandingkan dengan jumlah penduduk provinsi Lampung. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya penduduk provinsi Lampung sangat heterogen terdiri dari berbagai suku, keterbatasan sumber bacaan dalam mempelajari bahasa Lampung, dan adanya dialek A dan dialek O yang menjadikan bahasa Lampung lebih beragam namun sulit dipelajari. Faktor-faktor tersebut dikhawatirkan dapat menyebabkan pergeseran bahasa Lampung dan memungkinkan terjadinya kepunahan terhadap bahasa Lampung.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar tidak terjadi pergeseran bahasa dan kepunahan bahasa adalah dengan terus mempelajari bahasa Lampung sejak usia dini. Menurut Peraturan Gubernur Lampung No. 39 tahun 2014 menyatakan bahwa mata



pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung merupakan mata pelajaran muatan lokal (mulok) yang wajib pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung, salah satunya yaitu terbatasnya sumber bacaan dan media pembelajaran bahasa Lampung (Siti Nur Laila & Muhammad Fauzan Azima, 2020). Media pembelajaran merupakan suatu benda, aktivitas atau tindakan dan suasana yang diciptakan secara sengaja guna mencapai tujuan pendidikan (Masykuroh & Wahyuni, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran dengan bijak dapat memberikan dampak yang positif pada proses pembelajaran (Lestari, 2019). Media pembelajaran dapat menjadi motivasi dan daya tarik kuat bagi peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar (Septiana et al., 2023). Selain peserta didik, media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengelola kelas menjadi lebih menyenangkan dan signifikan. Pemanfaatan media pembelajaran secara efektif dapat membangkitkan ranah afektif dan kognitif pada anak serta mengaktifkan psikomotorik anak selama proses pembelajaran (Sari & Fitri, 2023). Salah satu media pembelajaran yang sedang dikembangkan di era digital seperti saat ini adalah media pembelajaran yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi.

Mulok atau muatan lokal merupakan seperangkat rancangan serta harmonisasi tentang tujuan, isi dan bahan ajar yang disusun oleh satuan pendidikan berdasarkan keragaman masing-masing daerah, kebutuhan suatu daerah, karakteristik daerah, karakteristik dan lingkungan suatu daerah serta cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu dengan menjadikannya sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran (Hadi Hartono, Berchah Pitoewas, 2016). Menurut Peraturan Gubernur Lampung No. 39 tahun 2014 menyatakan bahwa mata pelajaran Bahasa dan Aksara Lampung merupakan mata pelajaran muatan lokal (mulok) yang wajib pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Sekolah dasar adalah salah satu lembaga yang melakukan program pendidikan yang mendasar guna mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Hasbi dalam Maskur, 2023). Tujuan sekolah dasar adalah mendidik siswa agar berkepribadian baik dan berkarakter unggul (Ferdiansyah dalam Maskur, 2023). Bahasa Lampung penting untuk dipelajari mulai dari pendidikan sekolah dasar, karena pendidikan sekolah dasar adalah tonggak dan akar bagi pendidikan jenjang selanjutnya. Bahasa Lampung sebaiknya diajarkan mulai dari usia dini agar bahasa Lampung dapat menjadi



bahasa ibu sehingga keberadaannya akan terus terjaga pada setiap generasi.

Pandai Cawa Lampung merupakan suatu program berbasis situs web dan aplikasi android yang digagas untuk mempermudah seseorang dalam belajar Bahasa Lampung baik dialek A maupun dialek O. Selain itu, aplikasi Pandai Cawa Lampung merupakan wadah pemberdayaan putra putri daerah Lampung untuk melestarikan, mengembangkan dan menambah eksistensi bahasa serta budaya Lampung melalui teknologi. Sasaran aplikasi ini adalah untuk semua kalangan. Pandai Cawa Lampung terdiri dari fitur-fitur menarik yang dapat membuat seseorang bersemangat dalam belajar bahasa Lampung, sebab tidak hanya fitur kamus dan terjemahan aksara Lampung saja, namun terdapat permainan bahasa Lampung dan video animasi berupa cerita rakyat Lampung yang cocok untuk anak-anak sebagai media edukasi interaktif sehingga pengguna tidak mudah bosan.

Langkah pembuatan media pembelajaran aplikasi Pandai Cawa Lampung ini harus berkesinambungan dengan silabus mata pelajaran Bahasa Lampung, sehingga aplikasi yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat memudahkan guru sekolah dasar dalam menyampaikan materi Bahasa Lampung. Pengembangan media pembelajaran aplikasi Pandai Cawa Lampung

dalam penelitian ini membutuhkan beberapa tahapan dalam pembuatannya. Tahapan-tahapan tersebut dibagi menjadi tiga bagian, yaitu, (a) Pra Produksi. Pada bagian pra produksi, pembuat media pembelajaran harus memahami dan mengerti apa yang akan dilakukan sebelum pembuatan/produksi, karena untuk menghindari kesalahan serta untuk mempersiapkan kebutuhan yang digunakan dalam proses produksi. Pra produksi ini terbagi menjadi beberapa tahapan, yaitu (1) telaah kurikulum, (2) pemilihan materi/informasi yang akan disajikan, (3) Menganalisis target/sasaran dari media yang dibuat, (4) menganalisa dan mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan, (5) mencari dan mengumpulkan referensi terkait, (6) membuat jadwal produksi. (b) Proses Produksi dilakukan secara berurutan agar sesuai dengan konsep serta jadwal yang telah dibuat sebelumnya pada tahap pra produksi. (c) Pascaproduksi, tahapan terakhir dalam pembuatan aplikasi Pandai Cawa Lampung yaitu tahapan pascaproduksi yaitu tahapan dimana aplikasi Pandai Cawa Lampung ini siap dipublikasikan.

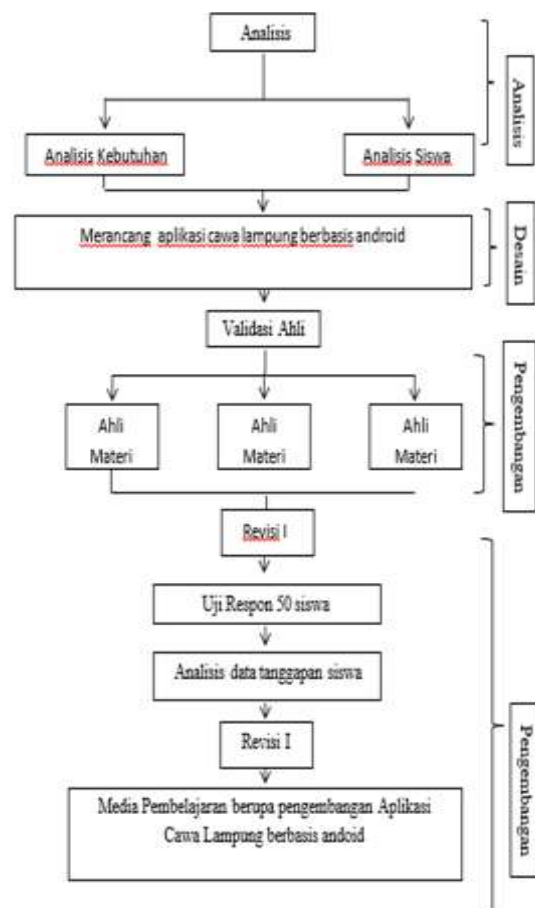
II. METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang tepat digunakan dalam

penelitian ini. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Model ADDIE merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran. Model ADDIE dapat menggambarkan pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional. Desain instruksional adalah suatu proses sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasi masalah, pengembangan, dan pengevaluasian.

Keunggulan model ADDIE adalah prosedur kerjanya yang sistematis, setiap langkah yang akan dilalui mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga memperoleh produk yang lebih efektif. Tujuan pemilihan model ADDIE sebagai model pengembangan media adalah untuk menghasilkan produk yang di uji coba dilapangan secara sistematis, dievaluasi, dan diperbaiki sehingga memenuhi kriteria yang diharapkan terkait keefektifan, kualitas, dan standar yang ditetapkan. Model pada penelitian ini mengadaptasi pada model pengembangan ADDIE (Molenda: 2015). Model ini memiliki 5 tahapan yang meliputi

analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang runut serta adanya validasi dan uji coba yang menjadikan produk pengembangan lebih baik. Tahapan yang dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan. Tahapan dalam prosedur penelitian ditunjukkan pada bagan berikut.



Gambar 1. Langkah-langkah modifikasi model ADDIE sampai pada tahap pengembangan



Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar. Instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran aplikasi Pandai Cawa Lampung yang dikembangkan ini adalah angket penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Untuk mengukur aspek kepraktisan media pembelajaran aplikasi Pandai Cawa Lampung, instrumen yang digunakan adalah angket respon siswa sekolah dasar dan untuk mengukur aspek keefektifan media pembelajaran aplikasi Pandai Cawa Lampung, instrument yang digunakan adalah tes hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau (R&D). Metode R&D didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugioyono, 2018:297). Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan suatu proses dalam pengembangan produk dengan cara memvalidasi perangkat tertentu yang menjadi produknya.

Pengembangan media pembelajaran berupa pengembangan aplikasi berbasis android menggunakan *android studio* untuk materi bahasa dan aksara Lampung siswa SD kelas V yang diuji coba validitas terbatas pada

lima sekolah untuk mendapatkan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan kemudian diujicobakan dengan validitas terbatas kepada 10 responden siswa dari lima sekolah yang telah dipilih, sehingga jumlah keseluruhan sampel dari ketiga sekolah sebanyak 50 responden siswa. Sebelum dilakukan uji coba validitas terbatas pada siswa, media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android menggunakan *android studio* pada materi bahasa dan aksara Lampung siswa SD kelas V terlebih dahulu divalidasi oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli media.

Penelitian pengembangan ini menggunakan Model ADDIE. Model ADDIE merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran. Model ADDIE dapat menggambarkan pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional. Desain instruksional adalah suatu proses sistematis, efektif, dan efisien dalam menciptakan sistem instruksional untuk memecahkan masalah belajar atau peningkatan kinerja peserta didik melalui serangkaian kegiatan pengidentifikasi masalah, pengembangan, dan pengevaluasian.

Penelitian pengembangan ini menggunakan desain model ADDIE yang



terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Namun, penelitian pada pengembangan ini dimulai dari tahap analisis (*Analyze*), desain (*Design*), sampai pada tahap pengembangan (*Development*). Hal ini dilakukan peneliti karena keterbatasan waktu dan biaya. Berikut ini adalah uraian dari ketiga tahapan yang dilakukan.

Analisis (*Analyze*)

Pengembangan aplikasi berbasis android menggunakan *platform Appypie* dengan menggunakan model ADDIE dimulai dengan tahapan analisis yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan dan analisis siswa. Tujuan analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui penyebab permasalahan yang ditemukan sehingga dibutuhkan nya suatu pengembangan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara dengan guru dan siswa, yaitu SDN 3 Kampung Baru, SDN 2 Rawa Laut, SDN 1 Kebon Tebu, SDN 1 Fajar Esuk. Dalam kegiatan ini ditemukan penyebab kesenjangan yang terjadi sebagai berikut, (1) menurunnya pengetahuan dan keterampilan serta motivasi belajar siswa dalam kondisi lingkungan pandemi, (2) pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran bahasa dan aksara Lampung masih kurang menarik sehingga

perlu nya pengadaan media pembelajaran yang menarik dan dapat diakses kapanpun, (3) guru dan siswa belum pernah mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android, (4) keanekaragaman karakteristik peserta didik dan perkembangan siswa dalam pembelajaran berbeda-beda dalam proses penerimaan dan pengolahan informasi.

Sementara dari sisi siswa hasil wawancara terbatas secara tidak langsung dan observasi pada proses pembelajaran di lima sekolah dapat disimpulkan bahwa keterbatasan waktu belajar membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru hingga minimnya variasi media pembelajaran biologi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Terakhir adalah keanekaragaman karakteristik peserta didik dan perkembangan siswa dalam pembelajaran berbeda-beda dalam proses penerimaan dan pengolahan informasi.

a. Perancangan (*Design*)

Tahap Perancangan atau design merupakan tahap pembuatan produk yang dikembangkan. Sebelum merancang media peneliti terlebih dahulu menentukan konsep-konsep dan komponen-komponen penyusun materi kemudian merancang desain aplikasi. Perancangan desain logo dan background disusun sesuai dengan KI dan KD yang berbasis aktivitas belajar mandiri. Adapun

langkah- langkah merancang aplikasi berbasis android sebagai berikut.

1. Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator

Pembuatan suatu produk dalam sebuah pengembangan pendidikan harus berpedoman pada kurikulum, dan Alur Tujuan Pembelajaran. Pemilihan materi pelajaran yang dijadikan topik utama dalam media pembelajaran yang dikembangkan merupakan hasil kesimpulan dari tahap analisis..

2. Mendesain aplikasi serta mengisi komponen inti

Proses merancang atau mendesain produk yang dikembangkan harus berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan. Setelah merancang logo dan background sesuai dengan materi yang dipilih maka langkah selanjutnya mengisi komponen-komponen inti yaitu berupa materi. Adapun desain logo dan background serta tampilan menu aplikasi pada tahap awal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Desain Logo, Background, dan Tampilan Menu pada tahap awal

	<p>Desain Logo pada tahap awal</p>
	<p>Desain menu awal</p>

b. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahapan terakhir pada penelitian ini. Tahap pengembangan bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berupa aplikasi. Setelah media pembelajaran dirancang dan disusun dilakukan validasi media pembelajaran oleh beberapa validator untuk melihat kelayakan dari aplikasi yang dikembangkan dan meningkatkan kualitas aplikasi yang



dikembangkan. Adapun kegiatan yang peneliti lakukan pada tahap pengembangan sebagai berikut.

- 1) Validasi media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android menggunakan *andorid studio* divalidasi oleh satu orang ahli media (Rian Andri Prasetya), satu orang ahli bahasa Indonesia (Muharsyam Dwi Anantama), dan ahli bahasa Lampung (Yinda Dwi Gustira).
- 2) Revisi media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android sesuai dengan saran dan masukan dari validator. Hal ini guna meningkatkan kualitas produk yang sedang dikembangkan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Namun saat melakukan validasi tidak semua validator menyarankan untuk merevisi produk yang dikembangkan.
- 3) Uji coba validitas terbatas produk yang dikembangkan dengan menyebarkan angket respon siswa kepada siswa SD kelas V. Pada tahap ini diambil 10 siswa dari tiap sekolah di 5 kabupaten kota.

Hasil validasi media pembelajaran oleh validator ahli media, validator ahli bahasa lampung dan Indonesia digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi atau

meningkatkan kualitas media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android. Apabila media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kreteria validitas (sangat valid), maka media pembelajaran valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun rata-rata persentase hasil vadiidasi media pembelajaran aplikasi berbasis android tiga validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rata-rata Persentase Penilaian Media Pembelajaran Oleh para Ahli

No	Validator	Rata-rata persentase	Tingkat Validitas
1	Ahli Media	60 %	Cukup Valid
2	Ahli bahasa Lampung	97,5%	Sangat Valid
3	Ahli bahasa Indonesia	96,44%	Sangat Valid

Validator ahli bahasa adalah dosen pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung Muharsyam Dwi Anantama. Validasi dilakukan dengan cara memasang apk untuk dilihat kemudian divalidasi oleh ahli media. Validasi oleh ahli media dilihat dari satu aspek yakni aspek kualitas isi dengan menilai butir penyajian materi, kedalaman materi, keakuratan materi, dan kebahasaan. Adapun hasil validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.



Tabel 3. Hasil Penilaian media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android

No	Aspek	Persentase Validitas (%)	Tingkat Validitas
1	Kualitas Isi	60%	Cukup Valid
	Rata-rata validasi media	60%	Cukup Valid

Hasil validasi dari ahli Bahasa terhadap media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android menggunakan *andorid studio* pada aspek kualitas isi mendapat tingkat validitas cukup valid dengan persentase validitas 60% pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Validasi ahli media menyatakan media pembelajaran ini layak diujicobakan tanpa revisi.

Validator ahli media pembelajaran adalah dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Rian Andri Prasetya. Validasi ahli media pembelajaran dilihat dari aspek desain media dan aspek program. Adapun hasil validasi oleh ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil penilaian media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android

No	Aspek	Persentase Validitas (%)	Tingkat validitas
1	Desain Media	95%	Sangat Valid
2	Program	100%	Sangat Valid

Rata-rata validasi media	97,5%	Sangat Valid
--------------------------	-------	--------------

Pada tabel 4 dapat disimpulkan hasil validasi dari ahli media pembelajaran terhadap media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android pada aspek desain media dan program mendapat tingkat validitas sangat valid dengan rata-rata persentase validitas 97,5 % pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Validasi ahli media pembelajaran menyatakan media pembelajaran ini layak diujicobakan tanpa revisi.

Terakhir validasi dari ahli bahasa Lampung bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan. Adapun dosen Pendidikan Bahasa Lampung Yinda Dwi Gustira, M.Pd. memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan cara memasang aplikasi kemudian menilai media pembelajaran pada lembar validasi yang telah disediakan oleh peneliti.

Tabel 5. Hasil Penilaian Media Pembelajaran berupa aplikasi berbasis android

No	Aspek	Persentase Validitas (%)	Kualifikasi Validitas
1	Substansi bahasa	96,00%	Sangat Valid
2	Penulisan	100,00%	Sangat Valid



3	Ejaan	93,33%	Sangat Valid
	Rata-rata (%)	96,44%	Sangat Valid

Pada tabel 5 dapat disimpulkan dari hasil validasi media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android memiliki kualifikasi validitas sangat valid. Berdasarkan data hasil validasi hasil persentase rata-rata menyentuh angka 96,44%. **Data Hasil Uji Coba Media Pembelajaran**

Tahap uji coba validitas media pembelajaran kepada sampel terbatas. Data diperoleh dari uji coba terbatas pada media pembelajaran berupa aplikasi berbasis

android menggunakan angket respon siswa yang dibagikan kepada siswa. Hasil uji coba validitas terbatas merupakan hasil tanggapan dari siswa mengenai media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Uji coba dilakukan secara langsung dengan memasang aplikasi disetiap *smartphone* pada setiap masing-masing siswa lalu menyebarkan angket respon siswa untuk menilai media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Hasil analisis penilaian siswa terhadap cakupan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android dapat dilihat pada tabel

Tabel 6. Rata-rata Persentase Hasil Uji Coba Terbatas Media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android.

No	Aspek	Persentase Validitas (%)					Rata-rata (%)	Kategori
		S1	S2	S3	S4	S5		
1	Kualitas Isi	82%	96,5%	88%	86%	87%	87,9%	SV
2	Desain Media	77,66%	95,33%	88%	87%	85%	86,59%	SV
Rata-rata (%)		79,83%	95,91%	88%	86,5%	85%	87,24%	SV
Kategori		V	SV	SV	SV		SV	SV

Keterangan:

S1 : SDN A S4: SDN D

S2 : SDN B S5 : SDN E

S3 : SDN C

Berdasarkan tabel 6. dapat diketahui bahwa rata-rata respon siswa terhadap media pembelajaran adalah sangat valid dengan persentase validitas 87,24%. Hasil penilaian

yang diberikan siswa dari tiap-tiap sekolah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android sehingga layak untuk digunakan



dalam pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini adalah tersedianya media pembelajaran aplikasi Pandai Cawa Lampung berupa aplikasi berbasis android kelas V yang mungkin masih memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari media pembelajaran biologi yang dikembangkan yaitu.

- 1) Media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android dalam perancangan dan pembuatannya tanpa menggunakan *koding*
- 2) Media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android dapat digunakan secara *online* dan *offline*
- 3) Aplikasi dapat dibuka kapan pun dan dimana pun sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- 4) Dapat digunakan dalam proses pembelajaran mandiri.

IV. SIMPULAN

Penelitian pengembangan Aplikasi Pandai Cawa Lampung bertujuan meningkatkan kualitas media pembelajaran agar layak digunakan di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat validitas sangat tinggi, dengan penilaian ahli media 97,5%, ahli bahasa Lampung 96,44%, dan respons siswa 87,24% (sangat valid). Temuan ini membuktikan bahwa Aplikasi Pandai Cawa Lampung layak digunakan sebagai media

pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Lampung, melestarikan budaya lokal, dan mendukung penguatan karakter Pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Pembelajaran Sastra Lisan Lampung Untuk Siswa Sekolah Dasar*. July, 1–23.
- Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). *Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital Di Kabupaten Pesawaran*. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.1068>
- Hadi Hartono, Berchah Pitoewas, H. Y. (2016). *Peranan Mulok Bahasa Lampung Dalam Upaya Pelestarian Bahasa dan Budaya Lampung* (Studi. *Correspondencias & Análisis, 15018*, 1–23.
- Ika Lestari, R. N. F. (2016). Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 30(1), 21–26. <https://doi.org/10.21009/Pip.301.3>
- Lampung, B. P. (2022). *Provinsi Lampung Dalam Angka Lampung Province In Figures 2022*. Lampung: BPS Provinsi Lampung.
- Maskur, M. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190–203. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.172>
- Maymunah, S., & Watini, S. (2021). *Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan*



- Tambusai, 5, 4120–4127.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1520>
- Nomor, U., Lembaran, T., Republik, N.,
Nomor, I., Negara, L., Negara, T. L., &
Lembaran, T. (2014). *Gubernur
Lampung*.
- Peter, R., & Simatupang, M. S. (2022).
Keberagaman Bahasa Dan Budaya
Sebagai Kekayaan Bangsa Indonesia.
*Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan
Budaya*, 9(1), 96–105.
<https://doi.org/10.33541/dia.v9i1.4028>
- Sari, L. K., & Fitri, I. (2023). *Pengaruh
Media Buku Pop-Up Terhadap
Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6
Tahun Di Ra Nurul Iman Oku Timur*. 3,
5669–5677.
- Septiana, D., Marwa, A. A., Susana, N. A., &
Marini, A. (2023). Pengaruh Metode
Pop Up Dalam Meningkatkan Minat
Belajar Siswa Pada Pendidikan Ilmu
Pengetahuan Alam : Meta Analisis.
*Journal Of Educational And Language
Research*, 2(11), 1169–1188.
- Siti Nur Laila, & Muhammad Fauzan Azima.
(2020). Permainan Pembelajaran
Bahasa Dan Aksara Lampung Kaganga
Mobile Berbasis Android. *Jurnal
Teknika*, 14(2), 113–118.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022).
*Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media
Pembelajaran Berbasis Game Pada
Masa Pandemi Covid-19*. *Scholaria:
Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*,
12(2), 81–88.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Tondo, F. H. (2009). *Kepunahan Bahasa-
Bahasa Daerah: Faktor Penyebab Dan
Implikasi Etnolinguistik*. *Jurnal
Masyarakat & Budaya*, 11(2), 277–
296.