

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
BAHASA LAMPUNG KELAS V SD/MI**

Sri Wahyuni¹, Nurul Hidayah², Hasan Sastra Negara³
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri
Raden Intan Lampung

¹sriwahyuni161@gmail.com, ²nurul.hidayah@radenintan.ac.id,

³hasansastranegara@radenintan.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop an interactive e-module for Grade V students in SD/MI to serve as an engaging, contextual, and technology-aligned alternative learning resource for the Lampung Language subject. The study is motivated by students' low interest in learning the Lampung Language, often caused by monotonous, non-interactive teaching materials. Additionally, the scarcity of digital-based learning media and the lack of integration of local cultural content hinder students' comprehension—especially for those who are not native Lampung speakers. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The resulting product is an interactive e-module developed using Canva, centered around the theme "Preserve the Language," and includes materials on Lampung language, script, and culture. This e-module features educational videos, local cultural illustrations, practice questions, and digital quizzes. Validation results indicate that the module is highly feasible: material experts rated it 93.3%, media experts 90%, and language experts 93.3%. Practicality tests from teachers and students both scored 100%, while the readability test reached 90%, suggesting the module is practical, accessible, and attractive. The e-module is expected to enhance independent learning, boost student motivation, and improve achievement in the Lampung Language subject. Moreover, the inclusion of local wisdom aims to foster cultural identity and contribute to preserving the Lampung language and culture in the digital age.

Keywords: *Interactive e-module, Lampung language, Canva, Grade V students.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul interaktif pada mata pelajaran Bahasa Lampung kelas V SD/MI sebagai bahan ajar alternatif yang menarik, kontekstual, dan sesuai perkembangan teknologi. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat belajar siswa akibat media pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Selain itu, keterbatasan bahan ajar berbasis teknologi dan tidak adanya integrasi kearifan lokal menyebabkan lemahnya pemahaman siswa, terutama di sekolah dengan mayoritas siswa bukan penutur asli Bahasa Lampung. Metode yang digunakan adalah Research and Development

(R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Produk yang dikembangkan berupa e-modul interaktif dengan materi “Lestarkan Bahasa, Aksara, dan Budaya Lampung” menggunakan aplikasi Canva. E-modul ini dilengkapi video pembelajaran, gambar budaya lokal, latihan soal, dan kuis digital. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat tinggi, dengan skor dari ahli materi 93,3%, ahli media 90%, dan ahli bahasa 93,3%. Uji kepraktisan oleh pendidik dan peserta didik masing-masing menunjukkan persentase 100%, serta uji keterbacaan siswa sebesar 90%. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa e-modul sangat layak, praktis, dan menarik bagi siswa. Pengembangan e-modul ini diharapkan membantu siswa belajar mandiri, meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta memperkuat identitas budaya melalui integrasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Lampung di era digital.

Kata Kunci: *E-modul interaktif, Bahasa Lampung, Canva, siswa kelas V.*

A. Pendahuluan

Modul adalah bahan ajar yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan serta kompetensi yang ditetapkan. Modul memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan sedikit bimbingan dari guru. Modul disajikan dalam bahasa yang mudah dipahami dan disusun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, modul juga mencakup berbagai metode serta materi pembelajaran. Dalam perkembangannya, modul tidak hanya tersedia dalam bentuk cetak, tetapi juga dalam format digital yang dikenal sebagai E-modul.

E-modul interaktif adalah bahan ajar digital yang dirancang secara sistematis, interaktif, dan fleksibel yang memungkinkan peserta didik

belajar secara mandiri atau dengan bimbingan guru menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone. Modul ini tidak hanya menyajikan teks pembelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan unsur interaktif seperti audio, video, animasi, simulasi, kuis interaktif, dan tautan multimedia yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Kearifan Lokal merujuk pada pengetahuan, nilai, norma, dan kebiasaan yang berkembang dalam suatu komunitas atau masyarakat tertentu, yang diwariskan secara turun-temurun dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal mencakup cara masyarakat berinteraksi dengan lingkungan alam dan sosial mereka, serta bagaimana mereka mengatasi berbagai

tantangan dalam kehidupan mereka. Secara umum, kearifan lokal berfungsi untuk menjaga keseimbangan antara manusia, alam, dan sesama anggota masyarakat.

Bahasa Lampung adalah bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat Lampung sebagai alat komunikasi dan identitas budaya. Namun, seiring perkembangan zaman, penggunaan bahasa Lampung semakin berkurang, terutama di kalangan generasi muda. Hal ini disebabkan oleh dominasi bahasa Indonesia dan kurangnya minat generasi muda dalam mempelajari bahasa daerah (Supriyono et al., n.d.).

Untuk mengatasi masalah ini, pemerintah Provinsi Lampung telah menetapkan bahasa dan aksara Lampung sebagai mata pelajaran muatan lokal wajib di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Kebijakan ini diharapkan dapat membantu melestarikan bahasa dan budaya Lampung dengan mengenalkan dan mengajarkan bahasa tersebut kepada generasi muda sejak dini (Kemdikbud, 2019).

Namun, implementasi pembelajaran bahasa Lampung di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan.

Salah satunya adalah kurangnya sumber belajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Selain itu, masih terdapat kendala dalam hal ketersediaan tenaga pengajar yang kompeten dalam mengajarkan bahasa Lampung (Supriyono et al., n.d.).

Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Lampung di sekolah. Salah satunya adalah dengan mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan menarik, serta menyediakan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pelatihan bagi tenaga pengajar juga penting untuk memastikan mereka memiliki kompetensi yang memadai dalam mengajarkan bahasa Lampung (Kemdikbud, 2019).

Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan pembelajaran bahasa Lampung di sekolah dapat berjalan lebih efektif dan berkontribusi dalam upaya pelestarian bahasa dan budaya Lampung.

Berdasarkan hasil pra-penelitian dengan ibu Tresiya Pratiwi, M.pd selaku wali kelas V di MIN 1 Pringsewu dan Ibu Elita Prima Lesmana S.pd selaku wali kelas di

SDN 1 Tanjung Rusia Timur , peneliti melakukan pra-penelitian dengan cara observasi, dan wawancara . Berdasarkan hasil wawancara pada pra-penelitian yang dilakukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Lampung di MIN 1 Pringsewu dan SDN 1 Tanjung Rusia Timur, terdapat bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak pernah menggunakan modul elektronik berbasis kerarifan lokal. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara berikut:

Proses pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Lampung berjalan cukup baik, namun untuk waktu pembelajaran di siang hari membuat peserta didik merasa bosan, mengantuk, dan kurang memperhatikan guru di depan kelas. Terkadang beberapa peserta didik juga mengobrol dengan teman sebangkunya dan ada beberapa peserta didik yang kesulitan memahami materi yang diberikan oleh guru dan kurangnya fasilitas media pembelajaran serta modul ajar yang kurang menarik yang digunakan oleh guru, dan juga dari hasil pra penelitian terdapat sangat sedikit murid yang asli orang lampung dan dari hasil wawancara juga Dimana di MIN 1 Pringsewu dari 23 siswa hanya

terdapat 9 siswa yang memang orang tuanya asli orang Lampung dan bisa berbahsa lampung dan Sebagian 6 siswa asli sunda dan 8 siswa asli lampung sedangkan di SDN 1 Tanjung Rusia Timur dari 21 siswa hanya terdapat 5 siswa yang org lampung sedangkan 6 siswa orang jawa dan 10 siswa orang sunda, Hal ini menyebabkan siswa cenderung kurang mengerti bahsaa lampung dan siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar, akibatnya tingkat hasil belajar siswa terhadap Pelajaran Bahasa lampung kurang baik. Siswa juga malas mempelajari kembali pelajaran dirumah karna tidak adanya buku siswa yang diperbolehkan untuk dibawa kerumah (Lesmana & Pratiwi, 2025).

Oleh karena itu, perlu adanya bahan ajar yang menarik berupa bahan ajar elektronik dalam pembelajaran, guru dituntut untuk menggunakan berbagai bahan ajar yang menarik untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan lancar.

Penggunaan e-modul diharapkan akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Dengan adanya e-modul ini akan mempermudah siswa untuk belajar

secara mandiri, menimbulkan rasa kesenangan yang akan meningkatkan keefektifan dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ridwan Syukri) yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Kosakata Bahasa Lampung Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini mata pelajaran Bahasa Lampung masih tergolong rendah hal ini dikarenakan kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik sulit memahami materi yang dipelajari. Selain itu pendidik hanya menggunakan buku paket, serta metode yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga membuat peserta didik menjadi pasif dan cepat merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pendidik belum menggunakan modul sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik hal ini yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Metode Penelitian yang digunakan (Syukri, 2025).

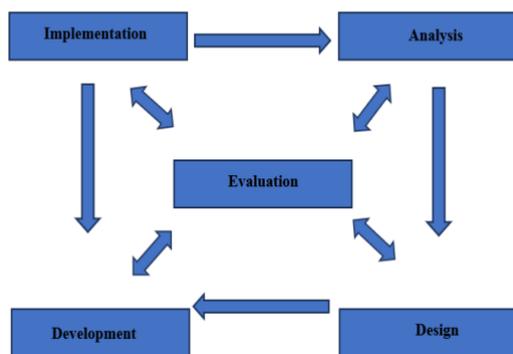
Berdasarkan pada hasil observasi dan penelitian telah dilakukan peneliti terdahulu melalui peneliti akan mengembangkan bahan ajar e-modul dengan aplikasi canva di era digital pada mata Pelajaran Bahasa Lampung materi Lestarian Bahasa, Aksara serta Budaya Lampung agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang ada yang berjudul “Pengembangan E-modul berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Bahasa Lampung Kelas V SD/MI”. Penulis berharap dengan dikembangkan e-modul dengan aplikasi canva ini dapat membantu siswa lebih tertarik dan aktif melakukan kegiatan pembelajaran dimanapun dan kapanpun serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah jenis penelitian Research and Development (R&D), yaitu suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk tertentu

serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2020). Dalam proses pengembangannya, model yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yakni analisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation).

Prosedur Penelitian Pengembangan



Pengembangan Penelitian ini dilakukan MIN 1 PRINGSEWU berada di Jl. Mpu Tantular, Pajar Agung, Barat, Kabupaten Pringsewu, yang dilaksanakan pada semester ganjil dan SDN 1 Tanjung Rusia Timur berada di jalan Durian Payung, kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu, kota bandar Lampung. yang dilaksanakan pada semester ganjil.

Desain yang digunakan dalam model pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yang merupakan salah satu jenis dari model pengembangan dari Research

and Development Implementation Evaluation. ADDIE model penelitian pengembangan yang di mana data yang di kumpulkan oleh peneliti terkait data kevalidan, data keefektifan dan data kepraktisan. Menurut Sugiono dalam model pengembangan ADDIE melalui 5 tahap yaitu tahap analisis (Analyze), tahap perancangan, tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation) (WARDANI, 2021). ADDIE merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang yang berlandaskan pendekatan sistem yang efektif dan efisien (Risal et al., 2022).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua metode utama. Pertama, metode observasi yang diterapkan pada tahap awal prapenelitian. Observasi ini bertujuan untuk mengamati langsung proses pembelajaran di dalam kelas serta menganalisis karakteristik siswa. Informasi dari hasil observasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Kedua, data juga dikumpulkan melalui penyebaran angket yang digunakan

untuk menilai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis angket penilaian yang diisi oleh para ahli, meliputi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta tanggapan dari siswa sebagai pengguna. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui tanggapan terbuka dari para ahli terkait uji kelayakan produk.

Untuk proses analisis data, tahap pertama dilakukan dengan menganalisis lembar validasi yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Analisis ini menggunakan skala Likert dengan rentang penilaian 1 hingga 5. Setiap skor dalam skala tersebut menggambarkan kriteria tertentu yang dijadikan acuan dalam menilai kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan.

No	Pilihan Jawaban	Nilai
1	Sangat Layak (SL)	5
2	Layak (L)	4
3	Cukup layak (CL)	3
4	Kurang Layak (KL)	2
5	Sangat Kurang Layak (SKL)	1

Sedangkan peneliti akan menentukan hasil persentase skor penilain dengan menggunakan rumu sebagai berikut:

$$p = f \times \frac{100\%}{n}$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Jumlah skor dan validator

n = Jumlah skor ideal

Setelah memperoleh hasil dari perhitungan skor dengan menggunakan skala likert kemudian dicari rata-rata dan dikonversikan menjadi sebuah pernyataan untuk menentukan kualitas suatu produk yang dihasilkan menurut tanggapan pengguna sebagai tabel berikut ini:

Tabel 3.8 Interpretasi Skor dan Kriteria Validasi

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Kurang Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

1. Analisis Respon Pendidik dan Peserta didik

Persentase respon pendidik dan peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$p = f \times \frac{100\%}{n}$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Jumlah skor dan validator

n = Jumlah skor ideal

Adapun kinerja yang dapat peneliti gunakan menggunakan tafsiran berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.9

Interpretasi Skor dan Kriteria Respon Pendidik dan Peserta Didik

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Kurang Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagain Hasil penelitian pengembangan E-modul Interaktif berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung Kelas V SD/MI dapat diuraikan berdasarkan langkah langkah dari model ADDIE. Data hasil berdasarkan prosedur penelitian, sebagai berikut:

Hasil penelitian pengembangan E-Modul Interaktif berbasis Kearifan Lokal pada mata pelajaran Bahasa Lampung kelas V SD/MI disusun berdasarkan tahapan model ADDIE. Berikut penjelasannya:

1. Tahap Analisis (Analysis)

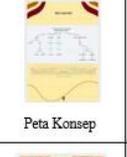
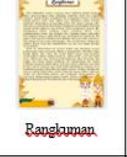
Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap materi pelajaran Bahasa Lampung kelas V dengan tema "*Lestarikan Bahasa, Aksara, serta Budaya Lampung*". Materi yang dianalisis meliputi kosakata sehari-

hari, pengenalan aksara Lampung, serta teks sederhana yang berisi cerita rakyat dan budaya lokal. Selain itu, dianalisis juga alur tujuan pembelajaran (ATP) dan capaian pembelajaran (CP) sesuai Kurikulum Merdeka. Analisis kebutuhan juga dilakukan melalui angket dan wawancara kepada guru Bahasa Lampung untuk mengetahui minat belajar siswa, kesulitan memahami materi, serta kesiapan guru dalam menggunakan media digital interaktif.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap ini bertujuan merancang produk berupa E-Modul Interaktif berbasis kearifan lokal. Modul ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Lampung kelas V SD/MI dan dirancang menggunakan aplikasi tertentu.

Tabel 4.1
Desain Produk E-modul

 Cover desain	 Kata Pengantar	 Petunjuk Penggunaan	 Daftar isi
 CP	 Peta Konsep	 KD & Indikator	 Tujuan Pembelajaran
 Materi	 Rangluman	 LKPD	 QUIZZ
 Tes Formatif	 Penilaian	 Daftar Pustaka	 Tentang Penulis

3. (Development)

Pada tahap pengembangan (Development), produk yang telah dirancang kemudian divalidasi untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Penilaian kelayakan dilakukan melalui penyebaran angket, yang hasilnya dikategorikan berdasarkan skor kelayakan. Jika produk dinyatakan layak, maka dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Validasi e-modul interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Lampung kelas V SD/MI melibatkan beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta respon dari pendidik dan peserta didik.

Hasil validasi oleh ahli materi yang terdiri dari dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan

Lampung dan guru MIN 1 Pringsewu menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi memperoleh skor 86%, penyajian 86,6%, dan keterlaksanaan 90%, semuanya masuk dalam kategori "Sangat Layak". Para validator juga menyarankan agar produk dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Selanjutnya, validasi oleh ahli media yang terdiri dari dua dosen UIN Raden Intan Lampung menunjukkan bahwa aspek tampilan memperoleh skor 94% dan penyajian 100%, keduanya juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Tim validator merekomendasikan produk untuk dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan.

Validasi oleh ahli bahasa, juga oleh dua dosen yang sama, menunjukkan hasil yang sangat positif. Aspek lugas, dialogis dan interaktif, serta kaidah kebahasaan masing-masing memperoleh skor 100%, aspek komunikatif memperoleh 90%, dan kesesuaian dengan perkembangan peserta didik memperoleh 93,3%, seluruhnya termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Rekomendasi dari para validator pun menyarankan untuk dilanjutkan ke tahap uji coba.

Berdasarkan hasil dari seluruh proses validasi, dapat disimpulkan bahwa e-

modul interaktif berbasis kearifan lokal ini layak digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba kepada siswa. Adapun perbaikan dan penyempurnaan produk dilakukan berdasarkan masukan sebelum dan sesudah revisi dari para ahli.

Tabel 4.3

Saran dan Perbaikan Dari Ahli Materi Sebelum Dan Sesudah Revisi Produk

Produk Awal	Produk Setelah Revisi
1. Kurang Kesesuaian Ilustrasi Gambar	1. Sudah sesuai Ilustrasi gambarnya
2. Tata Penulisan kaidah masing-masing masih kurang baik	2. Tata Penulisan kaidah masing-masing sudah diperbaiki

Tabel 4.5

Saran dan Perbaikan Dari Ahli Bahasa Sebelum Dan Sesudah Revisi Produk

Produk Awal	Produk Setelah Direvisi
1. Tidak ada kelas dan nama penulis	1. Produk sudah diberi kelas dan nama penulis
2. Kata Pengantar kurang sesuai dengan penulis	2. Kata pengantar sudah sesuai dengan penulisan
3. Petunjuk penggunaan produk kurang sesuai	3. Petunjuk penggunaan produk sudah sesuai
4. Dikosa kata kurang penggunaan dialek a dan dialek o	4. Sudah menggunakan dialek a dan dialek o
5. Tambahkan referensi di daftar pustaka	5. Sudah menambahkan referensi daftar Pustaka

4. Implementasi

Setelah melalui tahapan pengembangan, e-modul interaktif berbasis kearifan lokal diimplementasikan dalam pembelajaran nyata. Implementasi dilakukan secara bertahap, dimulai dari uji coba kelompok kecil yang

melibatkan 20 siswa kelas V di SDN 1 Tanjung Rusia Timur, setelah e-modul dinyatakan layak oleh tim validator dan dilakukan revisi. Selanjutnya, dilakukan uji coba kelompok besar dengan melibatkan 23 siswa kelas V di MIN 1 Pringsewu. Hasil penilaian menunjukkan bahwa kelayakan e-modul mencapai skor 82,3% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selain itu, pada uji coba kelompok besar, aspek kemenarikan e-modul juga dinilai “Sangat Layak” dengan rata-rata skor sebesar 84%.Evaluasi

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan bagian akhir dari model pengembangan ADDIE yang berfungsi untuk menilai kelayakan e-modul interaktif dalam pembelajaran. Evaluasi ini bersifat formatif, yaitu untuk mengumpulkan data selama proses pengembangan berlangsung. Langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis situasi dan kebutuhan pembelajaran di sekolah, yang menunjukkan perlunya e-modul interaktif berbasis kearifan lokal untuk mata pelajaran Bahasa Lampung kelas V SD/MI.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merancang struktur dan isi e-modul pada tahap desain. Selanjutnya, modul yang telah disusun masuk ke tahap pengembangan, divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah diperbaiki sesuai saran para ahli dan dinyatakan layak, e-modul diuji coba pada tahap implementasi oleh pendidik dan peserta didik sebagai pengguna langsung.

Hasil dari seluruh tahapan menunjukkan bahwa e-modul ini mendapat tanggapan sangat positif dan dinilai praktis serta sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Lampung di kelas V SD/MI.

Validasi para ahli E-modul berbasis kearifan local pada mata Pelajaran Bahasa Lampung kelas V SD/MI serta respon siswa.

Hasil validasi ahli media yang telah dilakukan oleh tim validator pada tabel 4.1 yang terdiri dari dua Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Evaluasi yang diperoleh adalah berikut: diketahui persentase dari Aspek Tampilan memperoleh hasil sebesar 94%

dengan kriteria "Sangat Layak", dan Aspek Penyajian memperoleh hasil sebesar 100% dengan kriteria "Sangat Layak". Hal ini juga diperkuat dengan adanya pernyataan dari tim validator untuk melanjutkan pada tahap uji coba lapangan. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 21 peserta didik kelas V di SDN 1 Tanjung Rusia Timur. Berdasarkan hasil penilaian dari uji coba produk ini, diperoleh persentase kelayakan sebesar 82,3% dengan kriteria "Sangat Layak".

Berdasarkan Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa e-modul interaktif dinyatakan sangat layak, dengan persentase 94% pada aspek tampilan dan 100% pada aspek penyajian, berdasarkan penilaian dua dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Validasi ini juga disertai rekomendasi untuk melanjutkan ke tahap uji coba lapangan. Pada uji coba skala kecil yang melibatkan 21 siswa kelas V SDN 1 Tanjung Rusia Timur, produk memperoleh persentase kelayakan sebesar 82,3%, yang juga termasuk dalam kategori sangat layak.

E. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran, yaitu e-modul interaktif pada mata pelajaran Bahasa Lampung kelas V SD/MI semester I. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa e-modul tersebut sangat layak digunakan. Validasi dilakukan oleh 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa, dengan hasil sebagai berikut: ahli media memberikan nilai 97%, ahli materi 83,53%, dan ahli bahasa 96,6%, semuanya masuk dalam kategori "Sangat Layak".

Selain itu, respon peserta didik terhadap e-modul juga menunjukkan hasil sangat positif. Pada uji coba skala kecil yang melibatkan 21 siswa kelas V SDN 1 Tanjung Rusia Timur, diperoleh skor sebesar 83,3%. Sedangkan pada uji coba skala besar dengan 23 siswa di sekolah yang sama, diperoleh skor 84%. Kedua hasil tersebut masuk dalam kategori

"Sangat Layak", sehingga e-modul ini dinyatakan sangat cocok digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemdikbud. (2019). Bahasa Lampung. *Bahasa Dan Peta Bahasa Di Indonesia*. <https://petabahasa.kemdikbud.go.id/infobahasa.php?idb=45>
- Lesmana, E. P., & Pratiwi, T. (2025). *Hasil wawancara prapenelitian di MIN 1 Pringsewu dan SDN 1 Tanjung Rusia Tiumr*.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R&D) Konsep, Teori-Teori Dan Desain Pnelitian*.
- Supriyono, Anggraini, T. R., Febrianti, A. N., & Yasir, M. (n.d.). *PERANAN MULO K BAHASA LAMPUNG DALAM UPAYA PELESTARIAN BAHASA DAN BUDAYA LAMPUNG DI SD NEGERI 1 PELITA BANDAR LAMPUNG*. 1–16.
- Syukri, R. (2025). *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA LAMPUNG BERBASIS*

*PROBLEM BASED LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR.*

WARDANI, I. K. (2021). FLASH CS6
MATERI JARING-JARING
BALOK DAN KUBUS UNTUK
SISWA KELAS 5 SEKOLAH
DASAR. *Kodifikasia : Jurnal
Penelitian Islam, Vol 15, No. 01
(2021), 133-158, 15(01), 133–
158.*