

## MEDIA PEMBELAJARAN LAGU LAMPUNG, PAKAIAN ADAT, DAN TARIAN LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE ADDIE

**Dela Sukma Rahayu, Ada Udi Firmansyah**

Teknik Informatika, Universitas Dharma Wacana

Jl. Kenanga No.3, Mulyojati, Kec. Metro Barat, Kota Metro, Lampung, Indonesia

della.sukma710@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk media pembelajaran terkait budaya Lampung yang berbasis multimedia interaktif, mencakup Lagu Lampung, Pakaian Adat, dan Tarian Lampung bagi siswa tingkat I di sekolah dasar. Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah minimnya minat serta pemahaman siswa terhadap budaya Lampung akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional dan media yang kurang menarik. Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah (R&D), dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 8 Metro. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif Evaluatif untuk menilai dan mengevaluasi kesesuaian media pembelajaran yang dibuat melalui serangkaian proses penilaian sistematis. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang mendapatkan nilai validasi dari ahli media sebesar 84% dan dari ahli materi sebesar 100%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, persentase tanggapan siswa mencapai 75% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil ini, media pembelajaran budaya Lampung yang berbasis multimedia interaktif dapat dipastikan cocok digunakan dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

**Kata kunci :** ADDIE, Budaya Lampung, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan karakter siswa sejak usia dini. Pada siswa kelas I sekolah dasar, kegiatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik anak yang cenderung menyukai proses belajar yang menarik, menyenangkan, dan bersifat konkret. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi sekaligus meningkatkan minat belajar mereka [1].

Lampung memiliki berbagai budaya daerah yang perlu diperkenalkan kepada siswa sejak dini, seperti lagu daerah Lampung, pakaian adat Lampung, dan tarian tradisional Lampung. Namun, perkembangan teknologi dan masuknya budaya luar menyebabkan ketertarikan siswa terhadap budaya daerah mulai berkurang [2].

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 8 Metro, proses pembelajaran budaya Lampung masih dilakukan menggunakan metode konvensional dengan bantuan buku dan gambar sederhana. Kondisi tersebut membuat pembelajaran kurang menarik sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif selama kegiatan belajar berlangsung.

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi budaya Lampung, terutama pada materi lagu Lampung, pakaian adat Lampung, dan tarian Lampung. Selain itu, guru juga masih mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian sebelumnya

menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena materi disajikan melalui kombinasi audio, visual, animasi, dan interaksi secara langsung [3].

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran menggunakan model ADDIE dan memperoleh hasil yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran [4] : [5].

Akan tetapi, penelitian tersebut masih berfokus pada materi bahasa Lampung dan diterapkan pada siswa kelas atas. Sampai saat ini, pengembangan media pembelajaran budaya Lampung yang memuat materi lagu Lampung, pakaian adat Lampung, dan tarian Lampung secara terpadu untuk siswa kelas I sekolah dasar masih belum banyak dilakukan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran budaya Lampung berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE guna membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap budaya daerah. Upaya penyelesaian masalah dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dihasilkan diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi budaya Lampung dengan lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa serta mendukung pelestarian budaya daerah melalui proses pembelajaran di sekolah dasar.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala macam alat, fasilitas, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Media ini sangat penting untuk merangsang perhatian, minat, dan kemampuan berpikir siswa selama proses pembelajaran. Jika media yang dipilih sesuai dan cocok dengan karakteristik siswa, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih jelas, sistematis, dan menarik, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih lebih menyukai pembelajaran melalui pengalaman dunia nyata [1].

Media audiovisual sangat efektif untuk mengajarkan seni dan budaya karena dapat menyajikan materi melalui kombinasi gambar, suara, dan animasi. Media interaktif yang menggabungkan elemen audio, visual, dan animasi dapat secara signifikan meningkatkan aktivitas dan pemahaman anak-anak, karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui tampilan yang menarik dan interaktif. Pada akhirnya, anak-anak tidak hanya membaca atau mendengarkan materi, tetapi juga melihat, mengamati, dan berinteraksi langsung dengan materi tersebut, yang memaksimalkan pemahaman mereka dan membuatnya benar-benar bermakna [3].

### 2.2. Media Pembelajaran Budaya Lokal

Media pembelajaran berbasis budaya lokal adalah media yang menggabungkan unsur-unsur budaya daerah ke dalam materi dan aktivitas pembelajaran. Penggunaan budaya lokal dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi tetapi juga untuk melestarikannya dan memperkuat rasa identitas siswa dengan daerah mereka. Dengan memperkenalkan budaya lokal sejak usia dini, siswa diharapkan dapat mengembangkan rasa bangga dan kepedulian terhadap warisan daerah mereka [2].

Dalam konteks Budaya Lampung, memperkenalkan Lagu Lampung, Pakaian Adat, dan Tarian Lampung melalui media yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami nilai-nilai budaya secara lebih konkret dan kontekstual. Media yang mempromosikan budaya Lampung juga memungkinkan siswa untuk mempelajari budaya daerah tidak hanya secara teoritis tetapi juga melalui pengalaman visual dan audio yang lebih bermakna.

### 2.3. Karakteristik Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar

Siswa kelas satu memiliki karakteristik perkembangan yang masih dalam tahap awal pendidikan formal. Mereka menikmati belajar melalui bermain, meniru, mengamati, melihat, dan mendengarkan. Pada tahap ini, rentang perhatian mereka relatif pendek dan mereka membutuhkan rangsangan belajar yang menarik dan beragam untuk mempertahankan fokus. Oleh karena itu, pembelajaran yang disajikan harus sederhana, menarik, dan sesuai

dengan tingkat perkembangan otak dan psikologis siswa.

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan audio, visual, animasi, dan interaksi dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman anak karena mereka terlibat langsung melalui tampilan yang menarik dan fitur interaktif, yang pada akhirnya membuat pembelajaran lebih bermakna dan efektif [3].

### 2.4. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE adalah model pembelajaran sistematis yang sering digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Model ini memiliki lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dalam model ADDIE saling terkait dan dirancang untuk memastikan media pembelajaran yang dibuat selaras dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Model ADDIE dianggap efektif karena menyediakan proses pengembangan yang jelas, terstruktur, dan mudah diterapkan, mulai dari analisis kebutuhan pembelajaran hingga evaluasi produk [4]. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan model ADDIE untuk membuat media pembelajaran menghasilkan produk yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar [5].

### 2.5. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian [6] menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur budaya lokal dapat membantu siswa lebih memahami dan mengembangkan sikap positif terhadap budaya daerah mereka sendiri. Media semacam ini membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa belajar dari hal-hal yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini selaras sempurna dengan penelitian saya, yang mengintegrasikan lagu-lagu Lampung, pakaian tradisional, dan tarian ke dalam proses pembelajaran.

Melanjutkan penelitian [7], ia menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang menggunakan multimedia sangat efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa sekolah dasar. Dengan visual, audio, dan animasi, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar. Penelitian ini mendukung penggunaan media budaya Lampung yang menggabungkan lagu dan visual sebagai alat pembelajaran bagi siswa kelas awal.

Penelitian [8] juga menggarisbawahi bahwa mengintegrasikan seni dan budaya lokal ke dalam pembelajaran dapat membantu membangun karakter siswa dan kecintaan terhadap warisan budaya daerah. Pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur artistik seperti lagu dan tari dapat menumbuhkan rasa bangga dan identitas budaya pada siswa. Hal ini

semakin memperkuat landasan teoritis penelitian saya, yang bertujuan untuk menanamkan kecintaan terhadap budaya Lampung sejak kelas satu.

Penelitian [9] menunjukkan bahwa pengajaran lagu-lagu rakyat Lampung (Gamolan Sakti) dengan strategi yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa. Penggunaan lagu-lagu tradisional sebagai media pembelajaran efektif dalam menumbuhkan minat dan pemahaman terhadap budaya lokal. Meskipun penelitian ini dilakukan dengan mahasiswa universitas, temuan ini tetap relevan dengan penelitian saya sendiri, yang menggunakan lagu-lagu Lampung sebagai media budaya.

Terakhir, penelitian oleh menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pengajaran interaktif berdasarkan model ADDIE dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan perkembangan otak pada anak usia dini. Media yang menggabungkan elemen visual, audio, animasi, dan interaktif sebenarnya membuat anak-anak lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi. Hasil uji pada anak-anak kelompok A menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang mereka buat dianggap tepat dan efektif untuk digunakan dalam pengajaran, karena merangsang semua indra anak dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna.

Dari berbagai penelitian sebelumnya yang telah saya bahas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran budaya Lampung yang mengintegrasikan Lagu Lampung, pakaian Adat Lampung, dan Tari Lampung untuk siswa kelas satu sekolah dasar menggunakan model ADDIE masih sangat jarang. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dan relevansi yang kuat, karena dapat mendukung upaya pelestarian budaya Lampung melalui pendidikan dasar.

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pendidikan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran budaya Lampung, meliputi Lagu Lampung, Pakaian Adat Lampung, dan Tari Lampung, yang dirancang khusus untuk siswa kelas satu sekolah dasar, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas awal.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *evaluatif*. Pendekatan *evaluatif* ini digunakan untuk menilai dan mengevaluasi kesesuaian media pembelajaran yang dibuat melalui serangkaian proses penilaian sistematis. Evaluasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi pelajaran, dan pengguna media (siswa) untuk mendapatkan gambaran komprehensif tentang kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Pendekatan ini tidak berfokus pada *pengujian* statistik pengaruh atau efektivitas media, tetapi lebih pada

penilaian kualitas, kesesuaian, dan kelayakan produk pembelajaran sebelum digunakan secara lebih luas.

Dalam proses pengembangan, penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai model pengembangan pembelajaran. Model ADDIE memiliki lima tahapan utama: *Analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model ini dipilih karena memiliki alur kerja yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas satu.

#### 3.2. Objek atau Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran budaya Lampung, yang meliputi Lagu Lampung, Pakaian Adat Lampung, dan Tari Lampung, yang dikembangkan menggunakan model ADDIE.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas satu Sekolah Dasar 8 Metro, yang terlibat dalam fase implementasi media pembelajaran tersebut. Selanjutnya, guru kelas satu bertindak sebagai subjek pendukung, memberikan masukan mengenai kebutuhan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran budaya Lampung di kelas.

#### 3.3. Teknik Pengumpulan Data

Tinjauan pustaka saya mengacu pada berbagai jurnal ilmiah, buku referensi, dan sumber akademis yang berkaitan dengan media pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal, karakteristik siswa kelas satu sekolah dasar, dan model pengembangan ADDIE. Tujuannya adalah untuk memperkuat dasar teoritis penelitian ini, memahami konsep dan temuan penelitian sebelumnya, dan mengidentifikasi kesenjangan yang dapat memberikan landasan untuk mengembangkan media pembelajaran tentang Lagu Lampung, Pakaian Adat Lampung, dan Tari Lampung. Lebih lanjut, saya menggunakan hasil tinjauan pustaka ini sebagai panduan dalam mendesain konten, tampilan, dan fitur media pembelajaran, memastikan semuanya sesuai dengan tahap perkembangan anak kelas satu sekolah dasar.

Untuk observasi, saya memilih pendekatan non-partisipatif, artinya saya hanya mengamati tanpa campur tangan langsung dalam proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan di kelas satu Sekolah Dasar 8 Metro, dengan fokus pada pemahaman kondisi aktual pembelajaran budaya Lampung, seperti metode pengajaran guru, media yang tersedia, dan tingkat minat serta keterlibatan siswa selama kegiatan. Hasil observasi ini akan menjadi dasar untuk fase analisis model ADDIE, khususnya untuk menentukan kebutuhan pembelajaran dan spesifikasi awal media yang akan dikembangkan.

Sementara itu, saya melakukan wawancara secara bebas tanpa struktur yang ketat, dengan informan utama, seorang guru kelas satu di Sekolah

Dasar Negeri 8 Metro . Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi tentang kendala yang dihadapi guru ketika mengajar budaya Lampung, kebutuhan guru akan media pembelajaran yang sesuai untuk siswa kelas awal, serta harapan mereka terhadap media tentang Lagu Lampung, Pakaian Adat Lampung, dan Tari Lampung yang akan dibuat. Saya menggunakan data dari wawancara ini sebagai pertimbangan selama tahap desain dan pengembangan model ADDIE, sehingga media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan situasi pembelajaran di kelas.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

| Persentase | Kategori          |
|------------|-------------------|
| 0-20%      | Sangat Tidak Baik |
| 21-40%     | Tidak Baik        |
| 41-60%     | Cukup             |
| 61-80%     | Baik              |
| 81-100%    | Sangat Baik       |

### 3.4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, saya menggunakan teknik analisis data deskriptif evaluatif untuk memeriksa dan menilai kesesuaian kebutuhan pembelajaran dan media pembelajaran budaya Lampung yang saya kembangkan. Analisis dilakukan secara sistematis berdasarkan data dari studi literatur, observasi, dan wawancara, sambil mengadaptasinya ke dalam tahapan pengembangan model ADDIE.

### 3.5. Analisis Data dari Studi Literatur

Saya menganalisis data yang diperoleh melalui studi literatur dengan mempelajari dan menggabungkan berbagai teori, konsep, dan temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan media pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan budaya lokal, karakteristik siswa kelas satu Sekolah Dasar, dan model ADDIE. Hasilnya akan menjadi dasar untuk menentukan kerangka konseptual penelitian, merumuskan indikator media pembelajaran, dan menetapkan pedoman desain untuk media yang berkaitan dengan Lagu Lampung, Pakaian Adat Lampung, dan Tari Lampung, untuk memastikan landasan teoritis yang kokoh.

### 3.6. Analisis Data dari Observasi

Saya menganalisis data dari observasi non-partisipatif secara deskriptif untuk menggambarkan situasi aktual pembelajaran budaya Lampung pada siswa kelas satu Sekolah Dasar Negeri 8 Metro. Fokusnya adalah pada metode pengajaran yang digunakan oleh guru, ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran, serta tingkat minat dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Saya menggunakan temuan dari analisis ini dalam fase analisis model ADDIE sebagai referensi untuk menentukan kebutuhan pembelajaran dan spesifikasi awal untuk media yang akan dikembangkan.

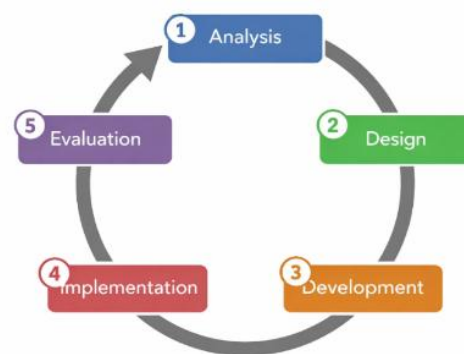
### 3.7. Analisis Data dari Wawancara

Saya menganalisis data dari wawancara guru kelas satu melalui reduksi data, presentasi data, dan kesimpulan. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi hambatan pembelajaran, mengidentifikasi kebutuhan guru terhadap media budaya Lampung, dan mengidentifikasi harapan mereka terhadap media yang dikembangkan. Saya menggunakan temuan ini sebagai umpan balik selama fase desain dan pengembangan ADDIE, yang memungkinkan saya untuk menyempurnakan konten, tampilan, dan presentasi media pembelajaran.

Saya menggabungkan semua hasil analisis dari tinjauan pustaka, observasi, dan wawancara untuk mengevaluasi seberapa baik media pembelajaran budaya Lampung yang saya kembangkan memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa kelas satu sekolah dasar. Data gabungan ini berfungsi sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan media selama fase evaluasi model ADDIE, memastikan media yang dihasilkan berkualitas memadai dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

### 3.8. Alur Atau Tahapan Penelitian

Penelitian ini mengikuti tahapan pengembangan berdasarkan model ADDIE, yang dibagi menjadi lima tahapan utama : analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Saya mengimplementasikan setiap tahapan secara bertahap dan saling terkait untuk menghasilkan media pembelajaran budaya Lampung yang sangat sesuai untuk siswa kelas satu Sekolah Dasar.



Gambar 1. Model ADDIE

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Tahap Analysis (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan kegiatan untuk memahami kebutuhan pembelajaran Lagu Lampung, Pakaian Adat, Dan Tarian Lampung yang diajarkan kepada siswa kelas satu di SD Negeri Metro 8. Tujuan tahap ini adalah untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang kondisi pembelajaran di kelas, khususnya mengenai penyampaian materi kepada siswa. Analisis dilakukan melalui observasi langsung di kelas dan wawancara dengan guru kelas satu, yang berperan sebagai sumber informasi utama.

Observasi mengungkapkan bahwa Pengajaran Lagu Lampung, Pakaian Adat, Dan Tarian Lampung saat ini masih menggunakan metode konvensional. Guru seringkali mengandalkan buku teks dan gambar sederhana sebagai media pembelajaran. Penggunaan media yang terbatas ini membuat materi kurang menarik dan kurang efektif dalam melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, beberapa siswa tampak kurang antusias dan fokus selama pelajaran.

Wawancara dengan guru kelas satu mengungkapkan bahwa pemahaman siswa tentang budaya Lampung, khususnya lagu-lagu Lampung, pakaian tradisional, dan tarian masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas dan menarik. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti yang menggabungkan gambar, audio, dan video, sangat penting untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan diskusi ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan interaktif diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran tentang pembelajaran Lagu Lampung, Pakaian Adat, Dan Tarian Lampung bagi siswa kelas satu sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan minat mereka dalam mempelajari budaya daerah, khususnya budaya Lampung.

#### 4.2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap desain merupakan tahap pembuatan rencana media pembelajaran, yang dilakukan setelah proses analisis kebutuhan selesai. Pada tahap ini, peneliti mulai mendesain media pembelajaran budaya Lampung yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Desain ini bertujuan untuk menciptakan konsep media pembelajaran yang terorganisir, menarik, dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas satu sekolah dasar.

Media pembelajaran Lagu Lampung, Pakaian Adat Lampung, dan Tarian Lampung digunakan untuk menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan media pembelajaran budaya. Tujuan pembelajaran tersebut adalah untuk membantu siswa mengenali dan memahami berbagai unsur budaya Lampung, khususnya yang berkaitan dengan lagu-lagu rakyat Lampung, pakaian tradisional Lampung, dan tarian tradisional Lampung. Lebih jauh lagi, media pembelajaran ini juga dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.

Setelah menentukan tujuan pembelajaran, para peneliti kemudian mengembangkan materi terstruktur untuk disajikan dalam media pembelajaran. Materi yang dipilih disesuaikan dengan tingkat

perkembangan kognitif siswa kelas satu sekolah dasar, memastikan bahwa penyajiannya sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Materi utama yang termasuk dalam media pembelajaran meliputi pengenalan lagu-lagu Lampung, pakaian tradisional Lampung, dan berbagai jenis tarian tradisional Lampung yang populer dalam budaya lokal.

Pada tahap ini, para peneliti juga merancang struktur menu aplikasi yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Struktur menu bersifat hierarkis dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat menggunakannya dengan nyaman. Media pembelajaran terdiri dari beberapa menu utama: menu materi, menu kuis, dan menu profil. Menu materi ini menjelaskan Lagu Lampung, Pakaian Adat Lampung, dan Tarian Lampung disajikan dalam format multimedia yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video. Menu kuis berfungsi sebagai alat penilaian sederhana untuk menentukan pemahaman siswa terhadap materi. Sementara itu, menu profil memberikan informasi tentang media pembelajaran dan pembuatnya.

Sebuah diagram alir dibuat selama tahap desain untuk menggambarkan alur penggunaan aplikasi media pembelajaran. Diagram alir ini menjelaskan bagaimana menu-menu dalam aplikasi saling terhubung dan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, mulai dari membuka aplikasi hingga menggunakan berbagai fiturnya. Alur aplikasi dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan navigasi dan kenyamanan pengguna, memastikan siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah dan tanpa kesulitan.

#### 4.3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap implementasi dari rencana pembelajaran yang telah dikembangkan pada fase sebelumnya. Di tahap ini, peneliti membuat media pembelajaran tentang Lagu Lampung, Pakaian Adat Lampung, dan Tarian Lampung dengan mengintegrasikan teks, gambar, video, dan animasi untuk menarik perhatian siswa kelas satu SD.

Perangkat lunak digunakan untuk mengolah berbagai elemen media, dengan Google Sites sebagai platform utama untuk menyusun materi pembelajaran secara sistematis. Canva juga digunakan untuk menyusun soal latihan. Media pembelajaran mencakup tiga tema utama dalam bentuk multimedia, memudahkan siswa memahami materi.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan pada tahap implementasi.

Berikut merupakan hasil tampilan media pembelajaran yang telah dikembangkan:

#### 4.4. Halaman Utama

Halaman menu utama aplikasi pembelajaran muncul pertama kali ketika pengguna membuka

aplikasi. Desainnya menarik untuk siswa kelas I SD dengan elemen navigasi seperti halaman awal, materi, dan profil. Di tengah halaman terdapat judul “Kenali Budaya Lampung Yuk!” dan deskripsi singkat untuk memberi semangat belajar. Terdapat tombol “Masuk” untuk melanjutkan ke materi belajar.



Gambar 2. Halaman Utama

#### 4.5. Halaman Materi

Halaman materi pembelajaran sebagai pusat penyajian materi terdiri dari pilihan seperti Lagu Lampung, Pakaian Adat Lampung, Tarian Lampung, dan Kuis. Setiap pilihan disertai penjelasan singkat dan tampilan ikon yang menarik. Halaman ini juga memiliki tombol kembali dan dirancang sederhana agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

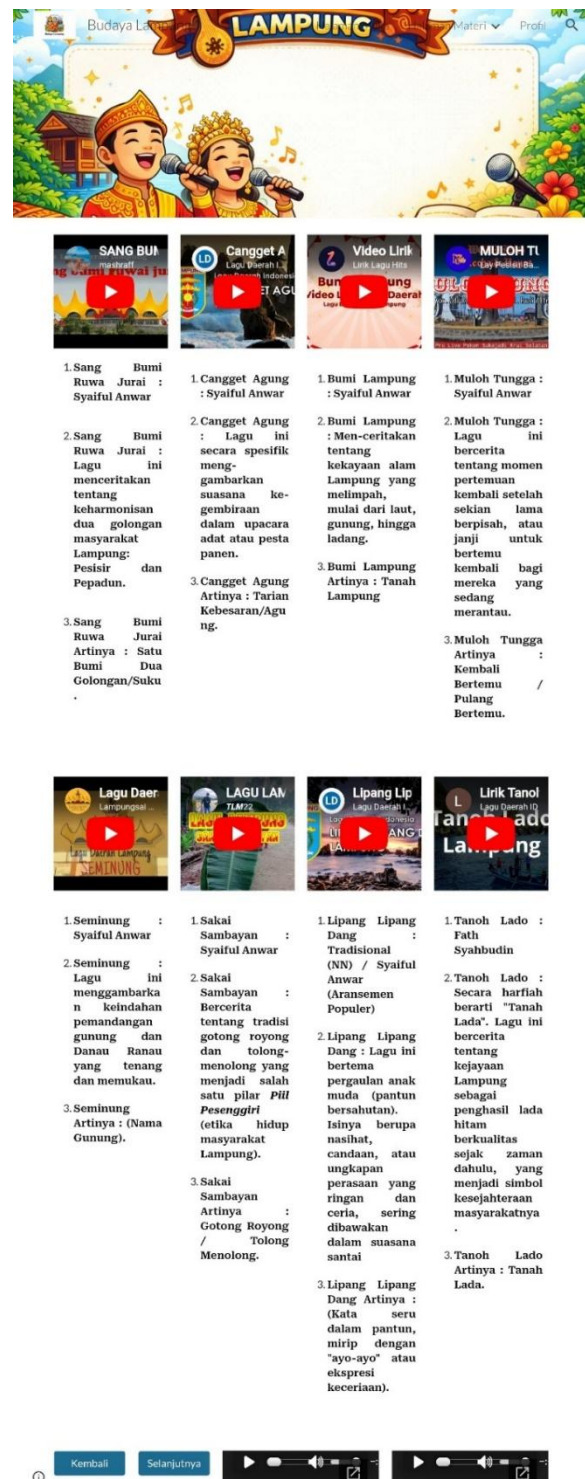


Gambar 3. Halaman Materi

#### 4.6. Halaman Materi Lagu Lampung

Halaman mengenai lagu daerah dalam aplikasi ini menyajikan koleksi lagu tradisional dari Lampung yang dilengkapi dengan fitur pemutaran video atau

audio, memungkinkan pengguna untuk langsung mendengarkan lagu-lagu tersebut. Setiap lagu hadir dengan informasi seperti judul, pencipta, makna atau isi lagu, serta penjelasan tentang arti judulnya, contohnya Sang Bumi Ruwa Jurai, Cangget Agung, Bumi Lampung, Muloh Tungga, Seminung, Sakai Sambayan, dan Lipang Lipang Dang, sehingga membantu pengguna untuk lebih memahami budaya Lampung melalui media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.



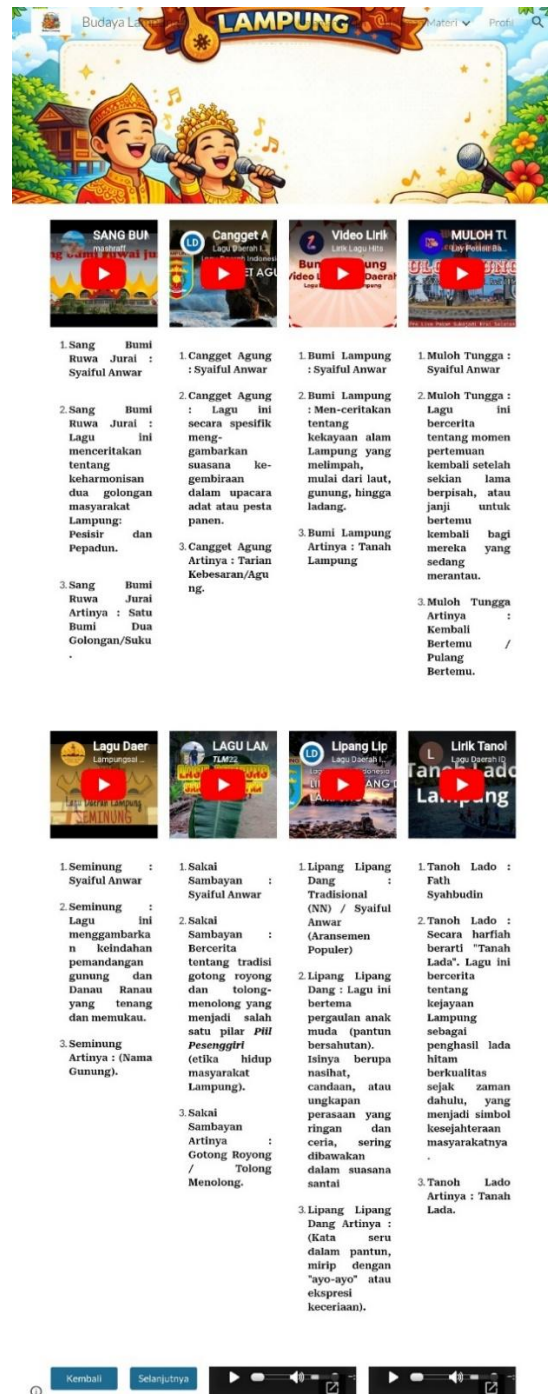
Gambar 4. Halaman Materi Lagu Lampung

#### 4.7. Halaman Materi Pakaian Adat Lampung



Halaman mengenai pakaian tradisional di aplikasi ini menyajikan dua variasi pakaian adat Lampung, yaitu Saibatin dan Pepadun, dalam bentuk gambar yang menarik dan memberikan informasi. Masing-masing pakaian disertai dengan uraian tentang deskripsi, ciri khas warna dan bentuk, aksesori yang dipakai, serta makna filosofisnya, sehingga membantu pengguna untuk lebih memahami identitas dan nilai-nilai budaya Lampung yang terwujud dalam pakaian adat dengan lebih jelas dan mudah Dipahami.

#### 4.8. Halaman Materi Tarian Lampung



Gambar 5. Halaman Materi Pakaian Adat Lampung

Gambar 6. Halaman Materi Tarian Lampung

Halaman tarian dalam aplikasi ini menampilkan berbagai jenis tarian tradisional Lampung yang dibagi berdasarkan wilayah asal, yaitu Saibatin (pesisir) dan Pepadun (pedalaman). Tarian-tarian ini ditampilkan dalam format thumbnail video yang bisa diputar langsung oleh pengguna. Setiap jenis tarian disertai dengan informasi seperti nama tarian, asal daerah, dan fungsi atau maknanya dalam kehidupan, seperti Tari Bedana, Tari Sigeh Pengunten, Tari Cangget Agung, dan Tari Melinting. Tujuan dari penyajian ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang *interaktif* sehingga pengguna tidak hanya melihat gerakan tari, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya yang terdapat di dalamnya.

#### 4.9. Halaman Kuis

Halaman tampilan kuis merupakan bagian dari media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi budaya Lampung yang telah dipelajari. Di halaman ini, terdapat ilustrasi bertema kuis yang dijadikan background untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Bagian utama dari halaman menyediakan tautan untuk akses kuis online dan juga instruksi penggunaan yang disampaikan dengan jelas agar mudah dimengerti oleh siswa. Selain itu, ada tombol “Selanjutnya” yang digunakan untuk melanjutkan ke langkah berikutnya.



Gambar 7. Halaman Kuis

#### 4.10. Halaman Profil



Gambar 8. Halaman Profil

Halaman profil adalah elemen dari media pembelajaran yang berfungsi untuk menunjukkan

identitas pembuat aplikasi. Di halaman ini, informasi yang ditampilkan meliputi nama, tempat serta tanggal lahir, alamat, agama, dan pendidikan tinggi dengan cara yang teratur dan jelas, disertai dengan foto pembuat aplikasi tersebut. Desainnya dilengkapi dengan latar belakang ilustratif yang menarik dan tombol “Kembali” untuk memudahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya.

#### 4.11. Tahap Implementation

Tahap implementasi adalah saat media pembelajaran diterapkan kepada siswa setelah melalui desain, pengembangan, dan validasi oleh ahli. Media yang telah direvisi digunakan di kelas untuk mengamati bagaimana siswa merespons dan menentukan efektivitasnya dalam proses belajar. Peneliti menjelaskan tujuan penggunaan media kepada siswa, kemudian memberikan kesempatan untuk menggunakan dan mengamati media yang telah dikembangkan. Materi yang diajarkan mencakup lagu Lampung, pakaian adat Lampung, dan tarian Lampung, disajikan dengan cara menarik menggunakan gambar, teks, dan informasi yang mudah dipahami.

Selama pelajaran, siswa diharapkan memperhatikan media dan mengikuti penjelasan guru. Siswa juga diajak untuk mengeksplorasi media agar lebih memahami materi. Setelah penggunaan media, peneliti memberikan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka. Tujuan kuesioner ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan komunikasi dan kolaborasi, kesadaran akan pendidikan berbasis teknologi, menjelaskan kebiasaan belajar mandiri, dan meningkatkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Hasil survei kemudian dikumpulkan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan *media* pembelajaran, dengan harapan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya Lampung.

#### 4.12. Tahap Evaluation

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang memeriksa media pembelajaran yang dibuat untuk proses pengajaran. Tujuan evaluasi adalah memahami kesesuaian, efektivitas, serta kekuatan dan kelemahan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis data dari lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan kuesioner umpan balik mahasiswa. Hasil validasi kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat kesesuaian penggunaan media. Kuesioner mahasiswa mengumpulkan tanggapan tentang media pembelajaran. Jika ada saran dari validator, peneliti melakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas media. Analisis kuesioner siswa mengukur minat dan kemudahan penggunaan media. Hasil menunjukkan media tersebut layak dan diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar

materi tentang budaya Lampung, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Dan Respon Siswa

| No | Subjek Penelitian | Skor Presentase | Kategori    |
|----|-------------------|-----------------|-------------|
| 1  | Ahli Media        | 84%             | Sangat Baik |
| 2  | Ahli Materi       | 100%            | Sangat Baik |
| 3  | Respon Siswa      | 75%             | Baik        |

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran budaya Lampung menggunakan model ADDIE, media yang dikembangkan telah melalui tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* dengan materi berupa lagu Lampung, pakaian adat Lampung, dan tari Lampung yang disajikan dalam bentuk multimedia interaktif untuk siswa kelas I sekolah dasar. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 84% dan validasi ahli materi sebesar 100% dengan kategori sangat baik, sedangkan hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran budaya Lampung layak digunakan untuk membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap budaya daerah. Namun, media yang dikembangkan masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti kurangnya variasi fitur interaktif dan belum optimalnya tampilan serta aksesibilitas pada berbagai perangkat. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya disarankan untuk menambahkan permainan edukatif, animasi interaktif, variasi kuis, serta meningkatkan kualitas tampilan, navigasi, dan responsivitas media agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ulya dan K. B. K. Bektiningsih, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PREZI MATERI KERAGAMAN BUDAYA PAKAIAN ADAT MUPEL IPS," *Joyf. Learn. J.*, vol. 12, no. 1, hlm. 36–41, Mar 2023, doi: 10.15294/jlj.v12i1.67923.
- [2] M. M. Y. Fahreza, A. Robbani, dan A. Fahri, "Menyatukan Tradisi dan Teknologi: Pelestarian Budaya Lampung dalam Kerangka Pendidikan Berkelanjutan di Era SDGs".
- [3] N. S. Mahmudin dan U. Saprudin, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII DENGAN METODE RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D)," vol. 11, no. 1, 2023.
- [4] H. Tias dan U. Saprudin, "Interactive Learning Media for Mastering Lampung Language Vocabulary in 4th-5th Grade Elementary School Using the ADDIE Model," *Int. J. Softw. Eng. Comput. Sci. IJSECS*, vol. 5, no. 1, hlm. 429–441, Apr 2025, doi: 10.35870/ijsecs.v5i1.3854.
- [5] S. Wahyuni dan N. Hidayah, "PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA LAMPUNG KELAS V SD/MI," vol. 10, 2025.
- [6] D. Kania, Y. Arnidha, dan E. Wahyuni, "Analisis Unsur-Unsur Etnomatematika Pada Gerak Tari Tradisional Bedana Lampung," *J. Elem. Sch. Educ. Jouese*, vol. 3, no. 2, hlm. 277–289, Agu 2023, doi: 10.52657/jouese.v3i2.2475.
- [7] B. A. Khasanah, N. Nuria, L. Liana, dan I. Iswahyudi, "Etnomatematika pada Pakaian Adat Lampung," *J. E-DuMath*, vol. 7, no. 2, hlm. 71–80, Okt 2021, doi: 10.52657/je.v7i2.1546.
- [8] A. T. Hasnanto, A. F. Dzakiri, dan A. Sodiq, "Innovation of Arts and Crafts Teaching Materials Based on Regional Creative Dance Encyclopedia for Grade V Elementary School Students".
- [9] R. R. Dinata dan H. Murbiyantoro, "STRATEGI PEMBELAJARAN LAGU GAMOLAN SAKTI DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MUSIK UNIVERSITAS LAMPUNG," vol. 5, no. 1, 2022.
- [10] A. A. D. Anggraini, I. Wiryokusumo, dan I. P. Leksono, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL HURUF DAN ANGKA DENGAN MODEL ADDIE," *J. Educ. Dev.*, vol. 9, no. 4, hlm. 426–432, Nov 2021.