



Editor:  
As. Rakhmad Idris  
Farida Ariyani

**MENEROKA**

**BAHASA, AKSARA,  
DAN SASTRA LAMPUNG**

**MENEROKA BAHASA, AKSARA, DAN  
SASTRA LAMPUNG**

## UU No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

### **Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4**

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

### **Pembatasan Pelindungan Pasal 26**

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. Penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. Penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

### **Sanksi Pelanggaran Pasal 113**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Editor : As. Rakhmad Idris, Farida Ariyani

# **MENEROKA BAHASA, AKSARA, DAN SASTRA LAMPUNG**

Titik Pudjiastuti, Junaiyah H.M, Sudirman AM, Suwarna  
Dwijonagoro, Farida Ariyani, As. Rakhmad Idris, Deris  
Astriawan, Lisa Misliani, Ade Siska, Andi Wijaya, Andriansyah,  
Cece Sobarna, Devi Fauziah Ma'rifat, Dian Indira, Dina  
Ladysa, Eka Sofia Agustina, Elisa Sefriyana, Erizal Barnawi, Evi  
Maha Kastri, Evi Nur Ramadhani, Harits Fadlly, Hazizi, Iing  
Sunarti, Iqbal Hilal, Ira Yusnita, Kiki Zakiah Nur, Megaria, Meli  
Gustina, Mohammad Ridwan, Nirwana Hendrastuty, Novellia  
Yulistin Sanggem, Nurlaksana Eko Rusminto, Rafli Dwi Ardana,  
Ratih Oktasari, Redika Cindra Reranta, Revi Liana, Ridhwan  
Hawari, Ridwan Kesuma, Roby Rakhmadi, Roveneldo, Saka  
Ramadhani Ratululla, Sustiyanti, Tri Wahyuni, Vandan  
Wiliyanti, Yinda Dwi Gustira, Yunita Fitri Yanti, Zaenal Abidin,  
Zulkarnain Yani



*Cerdas, Bahagia, Mulia, Lintas Generasi.*

**MENEROKA BAHASA, AKSARA, DAN SASTRA LAMPUNG**

**Titik Pudjiastuti ... [et al.]**

Editor

**As. Rakhmad Idris, Farida Ariyani**

Desain Cover :

**Syaiful Anwar**

Sumber :

www.shutterstock.com (Muan Sibero)

Tata Letak :

**Cinthia M.S**

Proofreader :

**Tiara Nabilah Azalia**

Ukuran :

**xii, 462 hlm, Uk: 15.5x23 cm**

ISBN :

**978-623-02-7827-3**

Cetakan Pertama :

**Januari 2024**

Hak Cipta 2023, pada Penulis

---

Isi di luar tanggung jawab percetakan

---

**Copyright © 2023 by Deepublish Publisher**

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau  
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini  
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT DEEPUBLISH**

**(Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA)**

Anggota IKAPI (076/DIY/2012)

Jl.Rajawali, G. Elang 6, No 3, Drono, Sardonoarjo, Ngaglik, Sleman

Jl.Kaliurang Km.9,3 – Yogyakarta 55581

Telp/Faks: (0274) 4533427

Website: [www.deepublish.co.id](http://www.deepublish.co.id)

[www.penerbitdeepublish.com](http://www.penerbitdeepublish.com)

E-mail: [cs@deepublish.co.id](mailto:cs@deepublish.co.id)



## SAMBUTAN GUBERNUR LAMPUNG

Sebagaimana kita ketahui bersama, bahwa kebudayaan suatu bangsa merupakan indikator yang mencirikan tinggi atau rendahnya martabat dan peradaban suatu bangsa. Kebudayaan tersebut dibangun oleh berbagai unsur, seperti bahasa, sastra dan aksara, kesenian dan berbagai sistem nilai yang tumbuh dan berkembang dari masa ke masa.

Kebudayaan Nasional kita dibangun atas berbagai kebudayaan daerah yang beragam warna dan corak, sehingga merupakan satu rangkaian yang harmonis dan dinamis. Oleh karena itu, tidak disangkal bahwa bahasa, sastra, aksara daerah, kesenian dan nilai-nilai budaya daerah merupakan unsur penting dari kebudayaan yang menjadi rangkaian kebudayaan nasional.

Provinsi Lampung adalah salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki kekayaan bahasa dan budaya daerah yang patut dibanggakan. Kebanggaan itu direpresentasikan pada moto Provinsi Lampung yang berbunyi "*Sai Bumi Ruwa Jurai*" yang bermakna sebagai satu bumi dengan dua adat budaya yaitu jurai adat Pepadun dan jurai adat Saibatin. *Sai Bumi Ruwa Jurai* juga dimaknai sebagai keberagaman suku yang terdiri atas suku asli Lampung dan pendatang.

Berdasarkan hal tersebut, Provinsi Lampung memiliki kekayaan bahasa dan budaya daerah serta aksara Lampung yang diwarisi oleh para leluhur Bumi Lampung. Dari jumlah bahasa daerah yang ada di Indonesia sebanyak 719 hanya ada 12 aksara daerah termasuk aksara Lampung.

Hal itu memberikan fakta bahwa kekayaan bahasa, budaya, dan aksara Lampung sangat penting untuk tetap dilestarikan dan dikembangkan. Terhadap pelestarian dan pengembangan bahasa Lampung Provinsi Lampung telah mengeluarkan 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.

Dengan demikian, penguatan identitas kedaerahan di Provinsi Lampung melalui bahasa Lampung kepada generasi muda dapat dilakukan secara sistematis dan terukur. Pemerintah Provinsi Lampung terus berupaya menjaga kelestarian bahasa daerah, khususnya bahasa Lampung untuk melakukan pembiasaan menggunakan bahasa daerah dan menjadikannya kebanggaan dengan cara pelibatan ekosistem yang luas yang dimulai dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Sebagai upaya untuk mengoptimalkan hal tersebut, saya bersyukur tahun 2022 yang lalu telah terselenggara Kongres Bahasa Lampung yang Pertama (I). Tentu saja melalui momentum ini diharapkan menjadi tonggak terhadap pelestarian budaya, bahasa dan aksara Lampung di masa mendatang.

Hasil diskusi para peneliti, akademisi, dosen, guru, dan pemerhati bahasa Lampung pada kongres ini telah merumuskan strategi menggali, memelihara, dan mengembangkan bahasa Lampung yang ada di Provinsi Lampung sebagai aset kebudayaan Indonesia. Karya tulis ilmiah tersebut berhasil dibukukan dalam *Bunga Rampai Kongres Bahasa Lampung I: Meneroka Bahasa, Aksara, dan Sastra Lampung*. Saya ucapkan selamat atas terbitnya buku ini sebagai intisari dari Kongres Bahasa Lampung I. Semoga rekomendasi yang dihasilkan mampu menjadi wahana menghidupkan bahasa dan aksara Lampung dalam keseharian.



GUBERNUR LAMPUNG,

ARINAL DJUNAI DI



## **SAMBUTAN KEPALA BIRO KESEJAHTERAAN RAKYAT PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG**

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa ta'ala, yang telah memberikan keberkahan dan kemudahan dalam pelaksanaan Kongres Bahasa Lampung yang bersejarah ini. Pada kesempatan ini, saya, selaku Kepala Biro Kesejahteraan Rakyat Sekretariat Daerah Provinsi Lampung dan Ketua Panitia Kongres Bahasa Lampung, dengan rasa syukur yang mendalam, mempersembahkan buku *Bunga Rampai Kongres Bahasa Lampung I "Meneroka Bahasa, Aksara, dan Sastra Lampung"*.

Buku ini merupakan hasil kolaborasi yang erat antara para penulis, akademisi, praktisi bahasa, serta pemerhati budaya Lampung. Melalui berbagai tulisan yang menggali dan mengulas aspek bahasa, aksara, dan sastra Lampung, buku ini menjadi acuan penting untuk memperkaya pemahaman kita tentang kekayaan dan keunikan Bahasa Lampung.

Mari kita meneroka bahasa, aksara, dan sastra Lampung dalam buku ini. Kami mengajak pembaca sekalian untuk memasuki dunia yang menakjubkan dari aspek kebahasaan, melalui berbagai penelitian linguistik, kajian sastra, dan sejarah serta penggunaan aksara Lampung yang kaya akan sejarah. Buku ini menghadirkan beragam perspektif dan pendekatan yang memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang struktur bahasa, penggunaannya dalam masyarakat, serta nilai-nilai budaya yang melekat dalam setiap kata dan ungkapan dalam Bahasa Lampung.

Buku *Bunga Rampai Kongres Bahasa Lampung I: "Meneroka Bahasa, Aksara dan Sastra Lampung"* ini juga menjadi tonggak penting dalam upaya pelestarian bahasa daerah. Dalam menghadapi tantangan zaman yang terus berubah, keberadaan bahasa daerah menjadi semakin krusial. Oleh karena itu, melalui buku ini, kita dapat memperluas pemahaman, memperkaya kosakata, serta menggali potensi bahasa, aksara, dan sastra Lampung agar tetap hidup dan relevan di tengah perubahan zaman.

Saya ingin menyampaikan apresiasi yang tulus kepada semua penulis dan kontributor yang penuh dedikasi dan semangat berbagi pengetahuan serta pengalaman mereka dalam mengisi halaman-halaman Buku Bunga Rampai ini. Semangat dan kerja keras mereka menjadi landasan bagi upaya kita semua dalam melestarikan serta

mengembangkan bahasa, aksara, dan sastra Lampung sebagai warisan budaya yang tak ternilai harganya.

Tidak lupa, saya juga ingin menyampaikan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada seluruh tim panitia yang telah bekerja keras mewujudkan Kongres Bahasa Lampung yang luar biasa ini, serta mencetak buku *Bunga Rampai Kongres Bahasa Lampung I: "Meneroka Bahasa, Aksara, dan Sastra Lampung"* dengan kualitas yang sangat baik. Tanpa kerjasama, dedikasi, dan semangat juang dari setiap anggota panitia, semua ini tidak akan terwujud.

Akhir kata, saya mengajak seluruh pembaca untuk menjelajahi setiap halaman buku *Bunga Rampai Kongres Bahasa Lampung I "Meneroka Bahasa, Aksara, dan Sastra Lampung"* ini dengan penuh minat dan semangat. Semoga buku ini dapat menjadi sumber inspirasi, pengetahuan, dan apresiasi yang lebih dalam terhadap bahasa, aksara, dan sastra Lampung. Mari kita jaga dan lestarikan bahasa daerah kita sebagai bagian tak terpisahkan dari identitas dan kekayaan budaya kita. Terima kasih.



KEPALA BIRO KESEJAHTERAAN RAKYAT

Ir. RIA ANDARI, M.PD.



## PENGANTAR

Buku *Meneroka Bahasa, Aksara, dan Sastra Lampung* yang ada di hadapan pembaca ini merupakan buku bunga rampai hasil kegiatan Kongres Bahasa Lampung I yang diadakan pada tanggal 8 s.d. 9 Desember 2022 di Hotel Bukit Randu, Bandar Lampung. Buku ini merupakan hasil kolaborasi yang baik antara para penulis, akademisi, praktisi bahasa, serta pemerhati budaya Lampung dalam upaya untuk menggali dan mengungkap kekayaan Bahasa Lampung. Buku ini menghadirkan serangkaian kajian dan tulisan yang beragam, mengulas aspek bahasa, aksara, dan sastra Lampung. Setiap tulisan yang terdapat di dalamnya merupakan kontribusi berharga yang telah melalui proses seleksi ketat, menghadirkan berbagai perspektif dan pendekatan yang menarik.

Di awal buku ini, Anda akan menemukan kajian tentang sejarah dan perkembangan Bahasa Lampung, yang memperlihatkan keunikan serta peran penting bahasa ini dalam konteks sosial dan budaya masyarakat Lampung. Kajian tersebut meliputi aspek fonologi, morfologi, sintaksis, dan leksikon bahasa Lampung. Buku ini diawali dengan tulisan Prof. Titik Pudjiastuti dari Universitas Indonesia.

Selanjutnya, buku ini mengupas tuntas tentang aksara Lampung, yang menjadi salah satu aset budaya yang patut kita lestarikan. Anda akan menemukan tulisan-tulisan yang membahas tentang sejarah, penggunaan, dan upaya pelestarian aksara Lampung. Selain itu, terdapat juga ulasan tentang pengembangan aksara Lampung dalam era digital yang semakin maju.

Tidak hanya itu, buku ini juga menampilkan kajian tentang sastra Lampung. Anda akan menjumpai analisis dan interpretasi berbagai jenis karya sastra, seperti puisi, pantun, dan cerita rakyat Lampung. Melalui tulisan-tulisan ini, kita dapat lebih memahami

nilai-nilai, mitos, serta tradisi yang terkandung dalam sastra Lampung yang menjadi cerminan kehidupan dan budaya masyarakat Lampung.

Selain itu, buku ini juga menghadirkan kajian tentang penerapan Bahasa Lampung dalam konteks kehidupan sehari-hari, seperti dalam pendidikan, media massa, dan komunikasi sosial. Anda akan menemukan pemikiran-pemikiran yang relevan dan solutif terkait pengembangan dan pemberdayaan Bahasa Lampung dalam berbagai bidang.

Melalui buku ini, kami berharap dapat menginspirasi para pembaca untuk lebih mencintai, menghargai, dan mempelajari Bahasa Lampung secara lebih mendalam. Keberadaan buku ini juga diharapkan dapat memberikan dorongan bagi upaya pelestarian dan pengembangan Bahasa Lampung di tengah tantangan zaman yang terus berkembang.

Akhir kata, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua penulis yang telah memberikan kontribusi luar biasa dalam penyusunan buku *Meneroka Bahasa, Aksara, dan Sastra Lampung* ini. Tanpa dedikasi, pengetahuan, dan semangat mereka, buku ini tidak akan menjadi nyata. Saya juga berterima kasih kepada seluruh tim redaksi, penyunting, dan pihak-pihak yang turut serta dalam proses penggarapan buku ini.

Semoga buku *Meneroka Bahasa, Aksara, dan Sastra Lampung* ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi pembaca dan menjadi landasan yang kokoh untuk mengembangkan dan merawat kekayaan Bahasa Lampung sebagai bagian tak terpisahkan dari identitas dan warisan budaya kita. Terima kasih.

**BANDARLAMPUNG, DESEMBER 2022**

**Dr. As. Rakhmad Idris, Lc., M.Hum.**

**Dr. Farida Ariyani, M.Pd.**

## DAFTAR ISI

<b>SAMBUTAN .....</b>	<b>v</b>
<b>GUBERNUR LAMPUNG.....</b>	<b>v</b>
<b>SAMBUTAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KEPALA BIRO KESRA .....</b>	<b>vi</b>
<b>PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG.....</b>	<b>vi</b>
<b>PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
BAHASA, AKSARA, DAN GENERASI MILENIAL LAMPUNG .....	2
MERUNUT BAHASA DAN AKSARA LAMPUNG.....	24
BAHASA LAMPUNG DALAM PERSPEKTIF LINGUISTIK HISTORIS KOMPARATIF.....	46
STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA, AKSARA, DAN SASTRA LAMPUNG DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA.....	60
SOLUSI PEMAKAIAN BAHASA LAMPUNG ATAS DIALEK BERBEDA.....	83
HONORIFIK DALAM BAHASA LAMPUNG DIALEK O: ANTARA BAHASA LAMPUNG DAN BAHASA ARAB.....	96
PENGGUNAAN BAHASA LAMPUNG DIALEK O UNTUK KESENIAN GITAR KLASIK LAMPUNG PEPADUN .....	106
MENGOPTIMALKAN FUNGSI KAMUS DWI BAHASA INDONESIA – LAMPUNG DIALEK WAY KANAN SECARA DIGITAL.....	131

PERAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DALAM UPAYA MENJAGA EKSISTENSI BAHASA DAN BUDAYA LAMPUNG .....	149
AMALGAMASI DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENGUNAAN BAHASA LAMPUNG SEBAGAI BAHASA PERTAMA.....	165
MAKIAN DALAM BAHASA LAMPUNG: KAJIAN SEMANTIK.....	190
BAHASA LAMPUNG DAN PEMBELAJARANNYA DARI MASA KE MASA .....	201
STRATEGI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA LAMPUNG.....	222
STRATEGI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA LAMPUNG DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR.....	228
OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG BERBASIS KOMIK MELALUI PENDEKATAN STEAM.....	238
LANSKAP BAHASA DAN AKSARA LAMPUNG DI RUANG PUBLIK.....	256
AKSARA LAMPUNG DALAM PERSPEKTIF MANUSKRIP KUNO LAMPUNG: KAJIAN AWAL PENYUSUNAN ORTOGRAFI BAHASA LAMPUNG .....	274
EKSISTENSI AKSARA LAMPUNG MELALUI PROYEK <i>PARALLEL UNIVERSE</i> DI BUKIT ASLAN SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN AKSARA LAMPUNG DI RUANG TERBUKA .....	295
PELESTARIAN AKSARA LAMPUNG MELALUI PENULISAN PLANG NAMA DI KOTA BANDAR LAMPUNG.....	301
KEBIJAKAN MENGHAPUS HURUF GHA/KHA SEBAGAI PENEGASAN DALAM PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG YANG AMBIGU .....	311

PEMAHAMAN PENGGUNAAN HAD LAMPUNG UNTUK MEWAKILI BUNYI DIALEK SUKU LAMPUNG .....	332
PERMAINAN SERGAP KARTU UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKSARA LAMPUNG .....	352
PENERAPAN NILAI-NILAI KARAKTER SASTRA LISAN PEPACCOGH DENGAN MENGGUNAKAN <i>MODEL</i> <i>ASSESSMENT AS LEARNING</i> DI SEKOLAH .....	360
KANIK'AN SEBAGAI PIRANTI NENGAH NYAPPUKH BAGI <i>ULUN LAPPUNG SAIBATIN</i> (KAJIAN ETNOSEMANTIS).....	370
PENDIDIKAN KARAKTER DALAM TRADISI LISAN HAHIWANG YANG TERDAPAT DALAM MANUSKRIP.....	380
REVITALISASI SASTRA LISAN BEBANDUNG DI TULANGBAWANG DAN TULANGBAWANG BARAT SEBAGAI UPAYA PELINDUNGAN KHAZANAH BUDAYA LAMPUNG .....	392
PROSESI SENI PADA PERILAKU BUDAYA MASYARAKAT PEPADUN <i>MEGOU PAK</i> TULANGBAWANG DALAM PERSPEKTIF ETNOGRAFI KOMUNIKASI .....	400
PENGEMBANGAN MATERI AJAR BERBASIS <i>PIIL PESENGGIRI</i> .....	423
ANALISIS TINDAK TUTUR DALAM FILM PENDEK <i>KALAH</i> <i>JUDI JUAL BIAS</i> KARYA KREATOR BUMI LAMPUNG .....	444
<b>DAFTAR PENULIS DAN AFILIASI .....</b>	<b>461</b>

# **OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG BERBASIS KOMIK MELALUI PENDEKATAN STEAM**

**Vandan Wiliyanti, Evi Nur Ramadhani, Roby Rakhmadi**

## **Pendahuluan**

Indonesia merupakan negara yang multikultural, yaitu sebuah negara yang memiliki beragam suku, agama, ras, budaya, dan bahasa (Nandita Wana Putri, 2018). Bahasa daerah merupakan suatu lambang nilai sosial budaya yang pemakaiannya mencerminkan kehidupan di kalangan masyarakat. Bahasa Lampung merupakan salah satu identitas yang dimiliki oleh masyarakat Lampung. Terdapat dua jenis dalam bahasa Lampung, yaitu Pepadun dan Saibatin. Perbedaan bahasa Lampung terletak pada geografis. Penggunaan bahasa Lampung dengan Dialek Nyow (Pepadun) adalah bahasa yang dipergunakan oleh masyarakat Lampung di wilayah nonpesisir. Sedangkan penggunaan dialek Api (Saibatin) adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat pesisir.

Provinsi Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang letaknya sangat strategis. Letaknya yang berada di ujung selatan Pulau Sumatera, menjadikan Lampung sebagai satu-satunya pintu gerbang bagi mereka yang ingin masuk ke Pulau Sumatera. Merupakan salah satu faktor yang membuat Lampung ramai didatangi oleh para pendatang dari berbagai macam daerah dan suku. Penurunan jumlah penutur bahasa Lampung di Kota Bandar Lampung ini dapat mengakibatkan punahnya bahasa Lampung sebagai jati diri daerah lampung di kemudian hari. Bahasa Lampung mengalami permasalahan yang terkait dengan pergeseran bahasa yang mengarah pada kematian bahasa. Hal ini

dapat terlihat dari semakin rendahnya tingkat penggunaan bahasa dalam berkomunikasi antarmasyarakat Lampung.

Bahasa Lampung merupakan alat komunikasi masyarakat Lampung, tetapi pada kenyataannya bahasa Lampung sudah jarang digunakan oleh remaja. Sebagian besar hanya mengetahui bahasa Lampung tanpa mampu menuturkannya. Suku Lampung menggunakan bahasa Lampung hanya dalam berkomunikasi di lingkungan keluarga, sesama suku Lampung, dan pada acara tertentu misalnya pada upacara adat. Dalam berkomunikasi dengan masyarakat lain atau pendatang, suku Lampung menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini berhubungan dengan penggunaan bahasa Lampung yang kian menurun.

Generasi Z merupakan individu yang lahir setelah 1995. Generasi Z lebih banyak berinteraksi dengan individu lain melalui dunia maya (*cyberspace*) dan dikelompokkan sebagai salah satu generasi yang kreatif dan inovatif. Pendapat populer terkait generasi ini klaim bahasanya mereka sangat paham teknologi (bahkan lebih dari generasi Milenial) dikarenakan mereka sejak lahir sudah mengenal dan paham akan menggunakan *smartphone* dan media sosial (Zorn, 2017). Generasi Z memiliki peran penting dalam melestarikan bahasa daerah ke generasi selanjutnya. Mengingat perkembangan zaman dan era globalisasi membuat perubahan yang bersifat *regress* terhadap penggunaan bahasa daerah. Penggunaan bahasa daerah di Provinsi Lampung semakin lama ditinggalkan oleh penuturnya maupun calon penuturnya (generasi Z). Dengan adanya masyarakat yang beragam suku (multietnis) pada masyarakat Provinsi Lampung menyebabkan bahasa Lampung mengalami pergeseran dalam penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Lampung merupakan alat interaksi masyarakat suku Lampung namun kenyataannya di lapangan bahasa Lampung sudah sangat jarang digunakan terutama di perkotaan oleh generasi Z. Pemilihan bahasa Indonesia

sebagai bahasa sehari-hari banyak digunakan generasi Z dalam berkomunikasi bukan hanya digunakan untuk masyarakat yang berbeda bahasa ibu, namun komunikasi antarsesama suku Lampung pun menggunakan bahasa Indonesia, bahkan di ranah keluarga. Dengan demikian, sudah terjadi pergeseran penggunaan bahasa khususnya pada generasi Z dari bahasa Lampung ke bahasa Indonesia. Hal tersebut menyebabkan masyarakat yang menggunakan bahasa Lampung semakin rendah seiring dengan lebarnya ruang perkembangan bahasa daerah lain, bahasa Indonesia, dan bahasa asing (Saputra *et al.*, 2022).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi menghasilkan perubahan dalam Pendidikan. Pembaharuan dalam bidang pendidikan harus dilakukan seiring dengan perkembangan zaman dan tantangan dalam menghadapi era *society*. Salah satunya pembelajaran bahasa Lampung memiliki tantangan tersendiri seiring perkembangan teknologi. Dalam pembelajaran bahasa Lampung membutuhkan strategi, inovatif dan meningkatkan komunikasi yang menarik. Berbicara mengenai media pembelajaran dan media visual saat ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya aplikasi Canva yang dapat dikenal dengan berbasis komik. Menggunakan pendekatan STEAM. Dengan pendekatan STEAM diharapkan pembelajaran bahasa Lampung dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pada visual komik bergambar, terutama memvisualkan konsep-konsep bahasa Lampung dalam kehidupan sehari-hari.

### **Tinjauan Pustaka**

Kebudayaan di Indonesia sangatlah banyak dan beragam, salah satu di antaranya yaitu kebudayaan suku lampung. Suku lampung terdiri dari dua kelompok masyarakat, yakni kelompok masyarakat adat Lampung Pepadun, dan kelompok masyarakat adat Saibatin. Dalam kehidupannya masyarakat lampung memiliki



filsafat yang berjudul "*Piil Pesengiri*" yang menjadi *way of life* kehidupan masyarakat lampung (Marzuq, 2019)

Bahasa Lampung merupakan sekelompok bahasa yang dipertuturkan oleh Ulun Lampung di Provinsi Lampung, selatan Palembang, dan pantai barat Banten. Rumpun ini terdiri dari:

1. Bahasa Komering,
2. Bahasa Lampung Api, dan
3. Bahasa Lampung Nyo.

Rumpun bahasa Lampung terbagi menjadi dua dialek, yaitu dialek Api atau Belalau dan dialek Abung atau Nyo (Hartono, Pitoewas and Yanzi, 2016). Dari kedua dialek tersebut bukan hanya perbedaan arti saja, melainkan berbeda dalam pengucapannya. Kedua dialek tersebut dapat digunakan bersama-sama sebagai bahasa sehari-hari oleh masyarakat lampung seperti kegiatan musyawarah adat oleh *prowatan* adat (Rahayu, 2020).

Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). Istilah STEAM dapat didefinisikan sebagai suatu pendekatan pengajaran dan pembelajaran antara dua atau lebih komponen STEAM atau antara satu komponen STEAM dengan disiplin ilmu lain. Menurut Yakman, pembelajaran dengan pendekatan STEAM merupakan pembelajaran kontekstual, di mana siswa akan diajak memahami fenomena-fenomena yang terjadi yang dekat dengan dirinya. Menurut Guy A. Boy dan Yakman, STEAM merupakan pendekatan yang terintegrasi untuk dapat mendorong kreativitas (Dkk., 2016).

Berdasarkan beberapa definisi dari beberapa para ahli, pendekatan STEAM merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan dua atau lebih komponen STEAM agar siswa dapat memahami fenomena-fenomena di sekitar dengan berfikir secara kritis dan kreatif. Dengan menggunakan pendekatan STEAM siswa akan merasa lebih tahu, ingin belajar dan memahami apa yang sedang terjadi, penyebab-penyebabnya, dan dampak yang

ditimbulkan serta berusaha untuk mengatasinya. Hal ini terjadi karena siswa dapat langsung mengaitkan, menghubungkan dan bahkan bisa mencari solusi pada permasalahan yang muncul. Pendekatan STEAM menjadikan siswa merasa terlibat ambil bagian dalam pembelajaran yang terjadi dan akan mencari solusi dari setiap permasalahan yang muncul (Fina Faridatun Nada, 2021)

Komik merupakan media yang memadukan gambar dan ilustrasi untuk mendukung dan mengemas materi pelajaran yang akan disajikan dalam proses kegiatan belajar mengajar (Aslamiyah and Nugroho, 2017). Pembelajaran melalui media komik dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan minat para pembaca, karena komik mampu mengemas konsep maupun persamaan matematis secara visual melalui tokoh, dialog, dan alur cerita. Komik sebagai suatu media pembelajaran sudah dilakukan oleh banyak peneliti. Hasil penelitian oleh Kountnikova (20017: 88-89) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan komik terbukti menjadi strategi dan optimalisasi dalam proses pelaksanaan pembelajaran masa kini. Selain itu juga komik dapat membuat konsep sains menjadi lebih mudah dan menarik untuk dipelajari oleh peserta siswa (Yusman Wiyatmo Sekar Palupi, 2021).

Canva merupakan sebuah program desain *online* yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, resume, poster, komik, pamflet brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, *wallpaper* desktop, *template*, *editing* foto, gambar mini YouTube, cerita Instagram, kiriman Twitter, dan sampul Facebook (Tanjung and Faiza, 2019). Beberapa jenis presentasi yang terdapat dalam Canva antara lain seperti presentasi pendidikan, bisnis, pemasaran, penjualan, periklanan, teknologi, dan lain-lain (Maharani *et al.*, 2022).

## Metode

Pada penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan salah satu bentuk strategi eksplorasi yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk menghasilkan sebuah produk berkualitas kemudian dikaji keefektifan produk maka dinamakan *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2015). Pada penelitian ini, penulis menggunakan model pengembangan 4D. Pada model penelitian dan pengembangan model 4D terdiri dari empat tahapan yaitu: *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Rebecca Hughes, 2008). Dalam penelitian ini, penulis hanya melaksanakan penelitian sampai pada tahap *development*, sehingga jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan desain penelitian model 4D oleh Thiagarajan dan Semmel yang direduksi menjadi model 3D. Pada Gambar 1 diperlihatkan prosedur penelitian dan pengembangan 3D, yakni:



**Gambar 1.** Prosedur Pengembangan 3D

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah menggunakan pendekatan STEAM (*Sains, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) berbasis komik dengan menggunakan aplikasi Canva. Tiga aspek berupa penyajian isi, materi, dan bahasa yang dilakukan menggunakan data angket oleh ahli validitas. Secara deskriptif analisis hasil uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

P merupakan persentase hasil uji validasi, skor total penilaian ahli adalah n dan skor maksimal yang mungkin diperoleh adalah N. Kriteria yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini merupakan hasil validitas yang telah diketahui persentasinya.

**Tabel 1. Kriteria Hasil Validitas**

<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi</b>
0%-25%	Sangat Tidak Baik
26%-50%	Tidak Baik
51%-75%	Baik
76%-100%	Sangat Baik

**Tabel 2. Aspek Kelayakan Isi**

<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi</b>
0%-25%	Sangat Tidak Baik
26%-50%	Tidak Baik
51%-75%	Baik
76%-100%	Sangat Baik

**Tabel 3. Aspek Penyajian**

<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi</b>
0%-25%	Sangat Tidak Baik
26%-50%	Tidak Baik
51%-75%	Baik
76%-100%	Sangat Baik

**Tabel 4. Aspek Bahasa**

<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi</b>
0%-25%	Sangat Tidak Baik
26%-50%	Tidak Baik
51%-75%	Baik
76%-100%	Sangat Baik

Penelitian dapat dikatakan berhasil atau valid apabila dari pengolahan data angket dihasilkan skor antara 51% sampai 100% atau berada pada interpretasi “Baik” dan “Sangat Baik”.

## Hasil dan Pembahasan

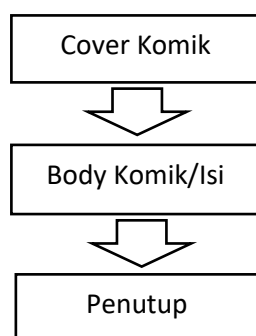
### Hasil

#### 1. Masalah dan Kebutuhan

Informasi didapatkan dengan cara observasi untuk mengetahui potensi masalah dan kebutuhan siswa sebelum merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran.

#### 2. Langkah-Langkah Produk

Sebelum Produk dihasilkan maka dibuat perencanaan produk yang digunakan dalam penelitian merupakan definisi masalah dan kebutuhan yang dilakukan. Desain dibuat dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan STEAM (*Sains, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). Pada Gambar 2 berupa media pembelajaran dengan perencanaan produk yang diharapkan.



**Gambar 2. Perencanaan Produk**

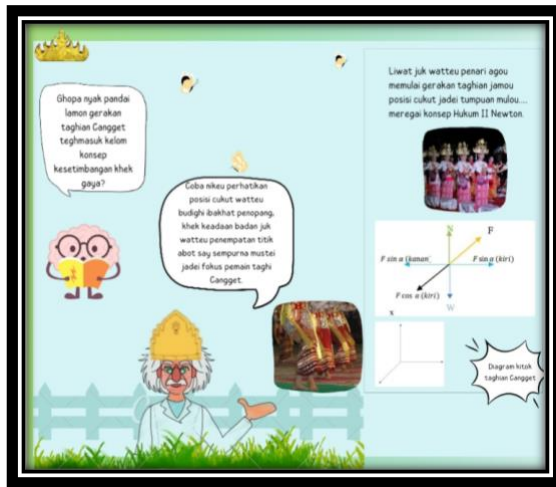
### 3. Pengembangan Produk

Produk yang telah dikembangkan dapat dilakukan pada Gambar 3

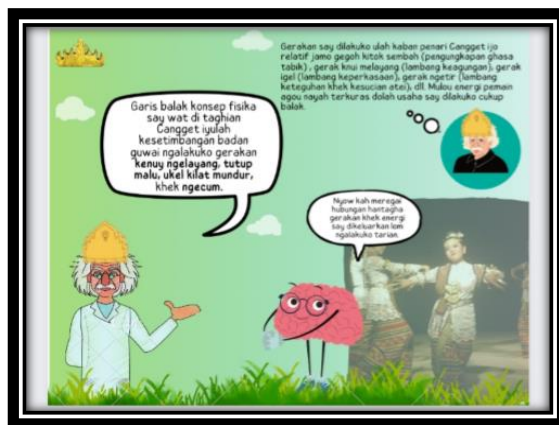


Gambar 3. Tampilan Awal/Cover Komik Menggunakan Aplikasi Canva





Gambar 4. Tampilan *Body/Isi* Komik Menggunakan Aplikasi Canva





**Gambar 5. Tampilan Akhir Komik Menggunakan Aplikasi Canva**

Pada Tabel 5 dapat dilihat 12 kriteria penilaian berupa perhitungan uji validitas untuk aspek materi atau kelayakan isi.

**Tabel 5. Hasil Uji Validitas Aspek Kelayakan Isi**

Validator	Skor Total	Skor Maks	Persentase	Kategori
Ahli Materi I	55	60	91,7%	Sangat Baik
Ahli Materi II	53	60	88,3%	Sangat Baik
Rata-Rata	54	60	90%	Sangat Baik

Pada tingkatan sangat baik atau valid dengan rata-rata persentase 90% terlihat bahwa sudah mencakup kelayakan isi komik pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

Pada Tabel 6 dilihat dari 10 kriteria penilaian dengan perhitungan uji validitas untuk aspek kelayakan penyajian.

**Tabel 6. Hasil Uji Validitas Aspek Penyajian**

Validator	Skor Total	Skor Maks	Persentase	Kategori
Ahli Materi I	40	50	80%	Sangat Baik
Ahli Materi II	37	50	74%	Baik
Rata-Rata	38,5	50	77%	Sangat Baik



Pada tingkatan sangat baik atau valid dengan rata-rata persentase 77% terlihat bahwa sudah mencakup kelayakan penyajian dalam komik pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan.

Pada Tabel 7 dilihat dari 9 kriteria penilaian dengan perhitungan uji validitas untuk aspek bahasa.

**Tabel 7. Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa**

Validator	Skor Total	Skor Maks	Persentase	Kategori
Ahli Materi I	41	45	91%	Sangat Baik
Ahli Materi II	33	45	73%	Baik
Rata-Rata	37	45	82,2%	Sangat Baik

Pada tingkatan sangat baik atau valid dengan rata-rata persentase 82,2% terlihat bahwa sudah mencakup kelayakan bahasa dalam komik pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan.

Pada Tabel 8 dilihat dari 26 kriteria penilaian dengan perhitungan uji validitas untuk aspek kelayakan media.

**Tabel 8. Hasil Uji Validitas Aspek Media**

Validator	Skor total	Skor Maks	Persentase	Kategori
Ahli Media I	107	130	82,31%	Sangat Baik
Ahli Media II	125	130	96,2%	Sangat Baik
Rata-Rata	116	130	89,2%	Sangat Baik

Pada tingkatan sangat baik atau valid dengan rata-rata persentase 89,2% terlihat bahwa sudah mencakup kelayakan aspek media dalam komik pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan.

**Tabel 9. Hasil Total Uji Validitas**

<b>Aspek</b>	<b>Nilai Rata-Rata</b>	<b>Kategori</b>
Kelayakan Isi	90%	Sangat Baik
Penyajian	77%	Baik
Bahasa	82,2%	Sangat Baik
Media	89,2%	Sangat Baik
Rata-Rata	84%	Sangat Baik

Pada tingkatan sangat valid atau layak dengan persentase rata-rata 84% menunjukkan hasil uji validitas komik dengan menggunakan aplikasi Canva yang dilakukan oleh ahli validator. Dipilih 20 peserta didik pada proses ini sebagai sampel.

Untuk media komik ini respons peserta didik sangat tertarik untuk belajar menggunakan media ini. Sehingga dapat dilihat respons peserta didik sangat baik pada segi aspek penyajian, aspek materi, dan aspek kebermanfaatan dengan persentase 83,7%.

### **Pembahasan**

Pembelajaran bahasa Lampung pada pendekatan STEAM (*Sains, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) berbasis komik dengan menggunakan aplikasi Canva sangat dibutuhkan di era pendidikan seperti saat ini, karena dengan adanya media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh pendidik maka dapat memenuhi standar pendidikan yang lebih baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Made Rajendra, I., & Made Sudana, 2018), pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa.

Optimalisasi pembelajaran bahasa Lampung berbasis komik memerlukan validasi ahli materi dan validasi ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran komik dengan pendekatan STEAM (*Sains, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*).

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran komik yang dilakukan oleh (Senjaya *et al.*, 2022), menyatakan bahwa dengan penerapan pembelajaran menggunakan media komik siswa merasa bersemangat karena tampilan komik yang menari dan materi yang dapat dipahami hal ini dipengaruhi dari animasi, karakter, dan alur cerita yang menarik sehingga mendukung siswa dalam pemahaman materi. Penelitian serupa dilakukan oleh (Handayani, Winarni and Koto, 2021), menyatakan bahwa penggunaan media komik digital berbasis STEM dikategorikan sangat praktis, sehingga pengembangan media komik digital dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa.

Setelah pengembangan media pembelajaran selesai dilakukan, selanjutnya adalah tahap validasi ahli materi dan validasi ahli media yang dilakukan oleh dua orang validator. Penilaian validasi ahli materi meliputi tiga aspek kelayakan isi, aspek penyajian, aspek bahasa. Dari aspek kelayakan isi dengan poin kesesuaian materi dengan KD, ketepatan materi, pembaharuan materi, dan mendorong rasa ingin tahu, dari aspek kelayakan isi mendapat skor 90%, kedua aspek kelayakan penyajian dengan teknik penyajian materi, penunjang penyajian, koherensi dan koherensi alur pemikiran, dari aspek kelayakan penyajian mendapat nilai 77%, dan ketiga aspek bahasa dengan poin lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik dan kesesuaian dengan kaidah bahasa, dari aspek kelayakan bahasa mendapat skor 82,2%. Kemudian dilakukan uji validitas aspek media oleh ahli media mendapat nilai 89,2% sehingga rata-rata dari hasil total validitas yang dilakukan oleh para ahli adalah 84%.

## **Simpulan**

Dari Penjelasan di atas dapat ditarik beberapa kesimpulan mengenai penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran bahasa Lampung pada pendekatan STEAM berbasis Komik dengan menggunakan aplikasi Canva. Komik dengan pendekatan STEAM menggunakan aplikasi Canva dikembangkan menggunakan model 4D yang direduksi menjadi 3D. Berdasarkan hasil penelitian dan data yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang dikembangkan adalah kategori sangat baik. Respons peserta didik sangat tertarik untuk belajar menggunakan media komik ini, dapat dilihat respons peserta didik sangat baik pada segi aspek penyajian, aspek materi, dan aspek kebermanfaatan.

Peneliti menyarankan untuk pengembangan media belajar Bahasa Lampung dengan percakapan pada kehidupan sehari-hari yang dikemas dengan pembelajaran sains. Media-media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dengan mengenal bahasa daerah dalam setiap pembelajaran di sekolah. Sehingga bahasa daerah dapat digunakan pada bahasa pengantar setiap pelajaran di sekolah. Kemudian, peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai keefektivitasan dan keefisienan belajar menggunakan komik bahasa Lampung berbasis pendekatan STEAM serta respons peserta didik setelah menggunakan media yang telah dikembangkan.

## **Daftar Pustaka**

Aslamiyah, L. and Nugroho, S. E. (2017). 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Alquran', *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(3), pp. 44-52.

- Dkk, T. H. (2016). *Keterampilan Abad 21 Dan STEAM (Science, Technology, Engineering, art and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia*. Jakarta: LPPM Universitas Jakarta.
- Fina Faridatun Nada. (2021). *IMPLEMENTASI PENDEKATAN STEAM PADA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PRAKTOM 4 ADNIIN PHATNA WITYA DEMONSTRATION SCHOOL YALA THAILAND 2019-2020*.
- Galuh Sukmawati. (2015). 'Pembelajaran Tari Cangget Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe LOC di SMAN 1 Melinting', *Teaching and Teacher Education*, 12(1), pp. 1-17.
- Handayani, T., Winarni, E. W. and Koto, I. (2021). 'Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa', *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(1), pp. 22-29. doi: 10.33369/dikdas.v4i1.14630.
- Hartono, H., Pitoewas, B. and Yanzi, H. (2016). 'Peranan Mulok Bahasa Lampung dalam Upaya Pelestarian Bahasa dan Budaya Lampung', *Jurnal FKIP Unila*, 4(3), pp. 1-13.
- Made Rajendra, I., & Made Sudana, I. (2018). 'The Influence of Interactive Multimedia Technology to Enhance Achievement Students on Practice Skills in Mechanical Technology.', *Journal of Physics Conference Series*, 953(1), pp. 1-5.
- Maharani, H. R. *et al.* (2022). 'Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education', *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), pp. 760-768. doi: 10.31849/dinamisia.v6i3.10084.
- Marzuq, E. A. (2019). *Pengembangan Buku Saku Pembelajaran Bahasa*

*Lampung di Madrasah Ibtidiyah Bandar Lampung.*

- Nandita Wana Putri. (2018). 'Pergeseran Bahasa Daerah Lampung Pada Masyarakat Kota Bandar Lampung', *Jurnal Penelitian Humaniora*, 19(2), pp. 77-86. Available at: <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.
- Rahayu, R. (2020). 'Pelaksanaan Mulok Bahasa Lampung dalam Upaya Pelestarian Bahasa Lampung di Kabupaten Lampung Selatan', *Kelasa*, 15(1), pp. 46-63. doi: 10.26499/kelasa.v15i1.90.
- Rebecca Hughes. (2008). "'Desain Penelitian Pengembangan (R&D),'", *ournal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), p. 287.
- Saputra, A. J. *et al.* (2022). 'Analisis Faktor Pergeseran Penggunaan Bahasa Lampung Pada Generasi Z Di Kota Bandar Lampung', *SOCIOLOGIE: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sosiologi*, 1(1), pp. 43-53. Available at: <https://jurnalsociologie.fisip.unila.ac.id>.
- Senjaya, R. P. *et al.* (2022). 'Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), pp. 99-106. Available at: <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, R. E. and Faiza, D. (2019). 'Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika', *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), p. 79. doi: 10.24036/voteteknika.v7i2.104261.

Yusman Wiyatmo Sekar Palupi. (2021). 'Pengembangan Komik Fisika Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Gelombang Bunyi', pp. 1-7.

, R. L. (2017). 'A New Generation of Graduate Students--The Z Generation', *College & University*, 92(1), pp. 61-63.