

## Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Agustina Puspa Mentari, Kartika Chrysti Suryandari, Sri Kamiyati, Mega Meilina Priyanti

Universitas Sebelas Maret  
agustinapuspa\_30@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

---

### Abstract

*The existence of digital media has an important role in learning, helping to understand abstract science concepts. The purpose of this research is to analyze students' perceptions of using digital media in IPA (Science) learning at the elementary school level, specifically focusing on the topic of digestive organs. The goal is to provide teachers with a foundation for developing digital-based learning media. The research method used is descriptive qualitative with fifth-grade students from SDN Srusuh Jurutengah as participants. Data collection was done through a questionnaire that measured scientific process components, scientific products, students' scientific attitudes, and the use of digital media in learning. The questionnaire results indicate that students still face challenges in comprehending and explaining what they have learned about the digestive system. However, using digital media during learning makes students feel comfortable and enhances their understanding. Therefore, incorporating digital media is essential to engage students and improve their perception of the IPA subject.*

**Keywords:** IPA, student perception, digital media

### Abstrak

Keberadaan media digital memiliki peran penting dalam pembelajaran, membantu memahami konsep IPA yang bersifat abstrak. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis persepsi siswa kelas rendah dan kelas tinggi terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan partisipan peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan wawancara dan observasi yang mengukur persepsi siswa dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital memotivasi siswa untuk belajar dalam dan menstimulasi rasa ingin tahu yang tinggi, masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan media digital. Oleh karenanya, penggunaan media digital diperlukan untuk bisa mendorong siswa lebih tertarik dan mudah memahami pembelajaran IPA sehingga persepsi siswa terhadap mata Pelajaran IPA juga akan lebih menyenangkan

**Kata Kunci:** IPA, Persepsi siswa, Media Digital

---



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi turut mendorong perubahan paradigma baru dalam pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran kini sudah menjadi bagian integral dari proses pendidikan di berbagai tingkat, termasuk di sekolah dasar. Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital (Batubara, 2021). Media pembelajaran digital juga dikenal dengan multimedia, yaitu salah satu jenis media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar peserta didik terhadap suatu materi dengan memanfaatkan media digital dalam bentuk gambar, audio, video, maupun animasi (Purwati, 2021; Nurdyansyah, 2019). Pada era pembelajaran abad 21, media digital menjadi salah satu pilihan yang efektif bagi guru. Media pembelajaran digital menciptakan citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan melalui perangkat digital.

Sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mempelajari mengenai gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan hasil percobaan maupun pengamatan yang dilakukan oleh manusia, ilmu pengetahuan alam mendorong siswa untuk bisa memahami hal yang abstrak. Pemahaman tentang ilmu pengetahuan alam memiliki manfaat yang signifikan bagi kehidupan manusia, mengingat manusia selalu berdampingan dengan alam. Oleh karena itu, pendidikan IPA telah diberikan sejak dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Menurut *Programme for International Student Assessment (PISA)* menjelaskan bahwa 35% siswa Indonesia masih berada di kelompok kompetensi tingkat 1a dan 17% di tingkat lebih rendah. Tingkat kompetensi 1a mengacu pada kemampuan siswa dalam menggunakan bahan umum dan pengetahuan prosedural untuk mengenali atau membedakan penjelasan tentang fenomena ilmiah sederhana. Namun, selaras dengan survey PISA rendahnya tingkat persentase berhubungan dengan adanya persepsi dari siswa khususnya terhadap bidang sains. Di sekolah dasar, bidang sains diimplementasikan pada mata pelajaran IPA. Pembelajaran IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari seluruh peristiwa yang terjadi di alam semesta beserta interaksinya dan didasari dengan proses ilmiah, produk ilmiah dan sikap ilmiah (Carin & Sund, 1989). Proses ilmiah berisi cara untuk menginvestigasi masalah, dan mengobservasi, sebagai contoh membuat hipotesis, mendesain dan melakukan eksperimen, mengevaluasi data hasil pengukuran, dan lain-lain. Produk ilmiah, berupa fakta-fakta, prinsip-prinsip, hukum-hukum, dan teori teori. Sedang, sikap ilmiah meliputi percaya diri, nilai-nilai, pendapat. Siswa masih beranggapan bahwa pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sulit dengan segala hal sistematis dan juga abstrak yang harus dipahami sehingga siswa malas untuk belajar.

Persepsi merupakan penafsiran suatu objek, peristiwa atau informasi berdasarkan pengalaman hidup seseorang yang melakukan penafsiran. Menurut Tarmiji (2016) persepsi adalah hasil pikiran seseorang dari situasi tertentu. Suwanto dan Fajri (2018) menuliskan hakikat persepsi sebagai sesuatu yang berkaitan dengan gejala dan pengalaman yang dimiliki. Semakin banyak pengalaman dan ilmu pengetahuan pada diri seorang maka semakin banyak dan kuat persepsinya. Selain ilmu pengetahuan dan pengalaman, persepsi juga dipengaruhi oleh faktor kebutuhan dan psikologi. Dengan demikian persepsi seseorang tentang pendidikan berbeda satu dengan lainnya. Hakikatnya persepsi adalah sesuatu yang berhubungan dengan pengalaman yang dimiliki. Semakin banyak dan kuatnya persepsi seseorang maka semakin banyak juga pengalaman dan ilmu pengetahuan yang dimilikinya.

Pembelajaran IPA termasuk salah satu topik yang kompleks dalam materi di sekolah sehingga membuat siswa mengalami kesulitan belajar (Maryani & Hidayat, 2019). Menurut Puspitasari & Sujarwo (2021) faktor penyebab terjadinya kendala belajar pada siswa ada dua, mencakup: 1) faktor internal ialah faktor dari dalam diri siswa meliputi; siswa malas menyelesaikan tugas yang diberikan guru karena memiliki kondisi mental yang sulit dikendalikan dan cenderung emosional padahal mereka cukup cerdas.

Semangat belajar siswa rendah, sikap belajarnya tidak tertarik penyampaian guru di kelas, dan kurang memperhatikan saat guru sedang mengajar; 2) Faktor eksternal yaitu faktor luar yang mempengaruhi siswa, antara lain pengaruh media sosial, penyajian pada saat guru menjelaskan kurang menarik dan monoton, metode dan media pembelajaran yang tidak menarik sehingga siswa lebih cepat bosan, dan banyak lagi

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), pemanfaatan media pembelajaran menjadi permasalahan yang perlu segera diatasi. Tujuan pembelajaran IPA adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Terutama untuk mendukung pemikiran kritis tingkat tinggi pada peserta didik generasi Z, diperlukan strategi yang ideal. Penggunaan media pembelajaran berbasis media digital memiliki keuntungan meliputi fleksibilitas waktu dan ruang, nantinya pembelajar dapat belajar tanpa terbatas oleh jarak dan waktu. Hadirnya teknologi digital seperti augmented reality, virtual reality, mobile learning, game-based learning, dan artificial intelligence akan memperkaya pengalaman belajar. Selain itu, alat-alat seperti Powtoon, Kahoot!, Quizziz, Power Point, video animasi dan VideoScribe juga dapat mendukung pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Menurut Ati Nurpuspita (2022) penggunaan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran IPA dapat diukur melalui aspek sikap peserta didik, proses pembelajaran, dan sarana prasarana penunjang pembelajaran.

Mengingat urgensi pengadaan media pembelajaran IPA, guru dituntut harus lebih kreatif dan berinovasi dengan kolaborasi teknologi. Pengadaan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan di era teknologi ini penting dilakukan agar siswa selama mengikuti pembelajaran sains tidak monoton hanya melihat dari buku, mendengarkan ceramah dari guru, atau hanya sekedar menghafal materi. Kenyataan seperti ini, memang menjadi salah satu permasalahan umum yang dirasakan oleh siswa. Hal ini juga ditemukan dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ichsan et al. (2018), ditemukan bahwa pembelajaran IPA di lingkungan sekolah dasar di Bekasi, Jawa Barat, masih mengandalkan media konvensional seperti papan tulis dan buku cetak. Dimana penggunaan media pembelajaran digital masih minim, guru merasa kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran IPA dan terbatas oleh waktu yang tersedia. Penelitian ini juga menyoroti bahwa materi IPA di jenjang sekolah dasar melibatkan banyak konsep pengetahuan alam, sehingga memerlukan pendekatan yang cermat dalam penggunaan media pembelajaran.

Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, penelitian yang dilakukan Dwiqi, Sudatha, & Sukmana, (2020) juga menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan oleh guru masih menggunakan media konvensional, seperti bahan ajar cetak. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital seperti media presentasi, video, animasi, ataupun multimedia interaktif lainnya. Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik belum maksimal dan motivasi belajar peserta didik rendah sehingga peserta didik mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran terutama pada materi yang bersifat abstrak. Kurang maksimalnya pemanfaatan media ajar pada setiap mata pelajaran juga ditemukan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Monica, Ricky, & Estuhono (2021).

Adapun faktor yang turut mempengaruhi permasalahan yang ditemui saat ini berkaitan dengan media pembelajaran berbasis teknologi diantaranya masih rendahnya kesadaran guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, belum terbentuknya budaya belajar mandiri pada guru dan siswa, belum adanya kebijakan sekolah yang mendorong pemanfaatan media pembelajaran, dan juga keterampilan beradaptasi dengan teknologi yang masih perlu ditingkatkan baik dari guru maupun siswa. Dalam penelitian sebelumnya terhadap beberapa guru di sekolah dasar di Boyolali, ditemukan bahwa pembelajaran IPA cenderung lebih mengandalkan hafalan daripada eksplorasi. Akibatnya, peserta didik mudah merasa bosan, kurang aktif dalam

memberikan pendapat, dan seringkali kurang tepat dalam mengerjakan soal IPA. Salah satu faktor penyebabnya adalah pemanfaatan dan inovasi media pembelajaran di sekolah yang belum optimal.

Berpijak dari urgensi permasalahan yang telah dipaparkan maka perlu dilakukan analisis Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar khususnya materi organ pencernaan makanan agar bisa dijadikan guru sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis digital guna membantu peningkatan pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPA.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2015), data kualitatif adalah data dalam bentuk kata, skema, dan gambar. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian dengan penekanan pada proses dan makna yang tidak diuji atau diukur dengan setepat mungkin dengan data deskriptif. Dengan demikian, penelitian deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis persepsi siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran IPA materi benda langit kelas V di SDN Srusuh Jurutengah, Kebumen Tahun 2024. Variabel yang diukur berupa persepsi siswa terhadap pembelajaran IPA yang meliputi: proses ilmiah, produk ilmiah dan sikap ilmiah dan angket untuk mengukur persepsi siswa terhadap media digital pembelajaran IPA meliputi aspek: sikap peserta didik, proses pembelajaran IPA, dan sarana prasarana penunjang. Materi pembelajaran yang diukur adalah materi sistem tata surya dan benda langit.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dengan skala likert. Sedangkan untuk analisis data, kami menganalisis dengan menggunakan analisis interaktif menurut Miles and Huberman yang terdiri atas empat komponen proses analisis, yaitu, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.



Gambar 1. Bagan Analisis Interaktif Miles and Huberman

Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 31 Mei 2024 di Puring, Kebumen. Terdapat 17 siswa di kelas V SDN Srusuh Jurutengah terdiri dari 9 perempuan dan 8 laki-laki. Empat kategori skala likert digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Peneliti membuat dua puluh pertanyaan untuk sampel atau responden yang menggunakan empat kategori di atas untuk dijawab. Setiap jawaban sampel memiliki deskripsi kualitatif. Dari empat kategori sebelumnya, negative dua tanggapan: satu positif dan satu negative. Untuk menghitung rata-rata, persentase tanggapan dibagi dengan jumlah pertanyaan dalam angket.

Tabel 1. Presentase dan Kategori Respon Angket

Persentase (%)	Kategori
87% - 100%	Sangat Baik
73% - 86%	Baik
59% - 72%	Cukup
45% - 58%	Kurang

Sumber: Modifikasi Riduwan (2015)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Frekuensi Hasil Angket Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPA

No	Aspek	Frekuensi	Kategori
1.	Proses Ilmiah	80,39%	<b>Baik</b>
2.	Produk Ilmiah	80,88%	<b>Baik</b>
3.	Sikap Ilmiah	82,14%	<b>Baik</b>

Tabel 2. Frekuensi Hasil Angket Persepsi Peserta Didik Terhadap Media Digital Pembelajaran IPA

No	Aspek	Frekuensi	Kategori
1.	Sikap Peserta Didik	91,91%	<b>Sangat Baik</b>
2.	Proses Pembelajaran IPA	94,85%	<b>Sangat Baik</b>
3.	Sarana Prasarana Penunjang	86,76%	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil angket yang dilaksanakan di SD Negeri Srusuhjurutengah, didapati hasil bahwa siswa memiliki persepsi yang baik pada mata pelajaran IPA. Pengukuran persepsi siswa terhadap pembelajaran IPA meliputi tiga aspek yakni: proses ilmiah produk ilmiah dan sikap ilmiah. Adapun indikator proses ilmiah diukur dari kemampuan observasi, interpretasi, prediksi, komunikasi, kemampuan pengambilan hipotesis, dan penerapan konsep. Sedangkan indikator produk ilmiah diukur dari kemampuan siswa dalam menjelaskan mengenai materi pelajaran (sistem tata surya). Sementara itu indikator sikap ilmiah diukur dari sikap rasa ingin tahu, jujur, bertanggung jawab dan bekerjasama dalam kelompok. Ketiga aspek dalam pengukuran persepsi peserta didik terhadap pembelajaran IPA mendapati rerata frekuensi sebesar 81,13 sehingga masuk kedalam kategori baik.

Sementara itu, hasil pada angket pengukuran persepsi peserta didik terhadap media digital pembelajaran IPA mendapati nilai yang sangat tinggi. Pengukuran ini didasarkan pada tiga aspek yang meliputi: sikap peserta didik, proses pembelajaran IPA, dan sarana prasarana penunjang. Indikator yang digunakan pada aspek sikap peserta didik yakni: ketertarikan dan minat serta motivasi dan semangat. Sedangkan aspek proses pembelajaran IPA, indikator yang diukur adalah penyampaian materi IPA oleh guru dengan media digital, interaksi guru dengan peserat didik, metode yang digunakan, serta penugasan kepada peserta didik. Pada indikator penyamapian materi IPA oleh guru dengan media digital respon peserta didik sangat positif dibuktikan dengan ketercapaian angket 100%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pemggunaan media digital sebagai media pembelajaran dapat memudahkan siswa memahami materi sistem tata surya yang abstrak. Dari aspek sarana prasarana penunjang, indikator yang diukur mengenai ketersediaan dan keberfungsian fasilitas pembelajaran selama proses pengajaran berlangsung. Pengukuran ketiga aspek mendapati rerata frekuensi sebesar 91,17% sehingga masuk kedalam kategori "sangat baik".

Hasil angket tadi menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran IPA mendapati respon yang sangat positif bagi peserta didik. Media digital adalah sarana yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran kepada siswa. Materi ini dapat berwujud teks, gambar, animasi, audio, serta video, dan bertujuan untuk

mendukung proses pembelajaran. Pendekatan ini dapat melibatkan interaksi antara siswa dan guru, meskipun tidak selalu melalui kontak fisik langsung. Pada pengukuran ini, media digital yang digunakan adalah media video animasi. Video animasi merupakan media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Melalui penggunaan media video animasi dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk memfasilitasi gaya belajar anak yang berbeda, hal ini dikarenakan dalam video animasi memuat tampilan visual, audio maupun audio-visual.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh De Porter, terungkap manusia dapat menyerap suatu materi sekitar 70% dari apa yang dikerjakan, 50% berdasarkan yang didengar dan dilihat (audio visual), dan hanya sekitar 10% saja dari apa yang mereka baca. Lebih lanjut, penelitian lainnya menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih efektif dan mudah - jika dibantu dengan sarana visual, sehingga 11% dari materi yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran, sedangkan 83% melalui indera penglihatan. Selain itu dikemukakan juga, bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, tapi dapat mengingat sekitar 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Penggunaan media pembelajaran yang dapat menghadirkan visualisasi dari materi pelajaran akan sangat membantu tidak hanya guru dalam menyampaikan materi tetapi juga siswa sebagai subjek pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian ini sesuai dengan teori kognitif multimedia (Multimedia Learning Theory) oleh Richard Mayer: Teori ini menjelaskan bagaimana orang belajar dari teks dan gambar. Prinsip utama teori ini adalah bahwa orang belajar lebih baik dari kombinasi kata dan gambar daripada dari kata-kata saja. Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPA bisa membantu memperjelas konsep-konsep yang abstrak dan kompleks melalui visualisasi dan animasi. Oleh karenanya, dengan hasil yang demikian diharapkan menjadi catatan bagi guru untuk bisa mengembang keterampilan pembuatan media digital guna menunjang proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang ada mengharuskan guru bertindak adaptif dan senantiasa meng-*upgrade* keterampilannya. Sehingga nantinya siswa dapat merasakan keseruan dalam pembelajaran bahkan pada materi yang abstrak sekalipun

### SIMPULAN

Kesimpulan pada observasi ini yaitu peserta didik memiliki persepsi yang baik terhadap pembelajaran IPA. Namun, setelah diberikan media digital berupa video animasi dalam pembelajaran materi sistem tata surya dan benda langit mendapati bahwa persepsi peserta didik terhadap media digital mendapatkan kategori yang sangat baik dengan rerata frekuensi sebesar 91,17%. Media digital berupa video animasi memungkinkan peserta didik dapat terfasilitasi dengan beragam gaya belajar yang berbeda. Ini dikarenakan dalam video animasi bisa memuat konten teks, gambar, animasi, audio, serta video, dan bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran bahkan pada materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Dari observasi ini, diharapkan peran serta pihak terkait baik guru, pemerintah maupun dinas pendidikan untuk mengadakan training, praktikal, dan memberikan pelatihan secara berkesinambungan sebagai upaya melatih keterampilan guru dalam berinovasi melalui media digital.

### DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran Digital. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
Carin, A.A & Sund, R.B. 1989. Teaching Science Through Discovery. Merrill Publishing Company. Columbus

- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Sd Kelas V. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 33–48.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran Ipa Dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pada Sd, Smp, Sma Di Tambun Selatan, Bekasi Ilmi. *Jipva (Jurnal Pendidikan Ipa Veteran)*, 2(2), 131–140.
- Maryani, I., & Hidayat, N. (2019). Interactive Game: A Step To Reduce Science Learning Difficulties of Elementary School Students. *First International Conference on Progressive Civil Society. (ICONPROCS 2019)*, 100–103
- Monica, R., Ricky, Z., & Estuhono. (2021). Pengembangan Modul Ipa Berbasis Model Research Based Learning Pada Keterampilan 4c Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4470–4482
- Purwati, L. M. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–158.
- Puspitasari, R. ., & Sujarwo. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD Swasta Muhammadiyah Pancur Batu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 199–209.
- S. Suwanto And H. Fajri 2018 Persepsi Orang Tua Terhadap Proses Bimbingan Belajar Anak Di Rumah Sap (Susunan Artik. Pendidikan) 3(1) 41–46
- Tarmiji, M. N. Basyah, And M. Yunus 2016 Persepsi Siswa Terhadap Kesiapan Guru Dalam Proses Pembelajaran (Studi Pada Smp Negeri 18 Banda Aceh) *Jurnal Ilm. Mhs. Pendidik. Kewarganegaraan Unsyiah* 1(1) 41–48
- Putri, D. H. (2012). Model Kegiatan Laboratorium Berbasis Problem Solving Pada Pembelajaran Gelombang Dan Optik Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa. *Exacta*, 10(2), 148–155
- Ati Nurpuspita. 2022. Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPA Secara Online Saat Pandemi COVID-19 Di Kelas IX SMP Negeri 28 Bandar Lampung. Skripsi: Universitas Lampung