

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi sebagai alat bantu media ajar menjadi daya tarik dalam memotivasi siswa dalam mempelajari sesuatu. Dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran sangat membantu siswa dan guru untuk mempermudah dan memperlancar dalam proses belajar mengajar. Dengan kemajuan teknologi saat ini memungkinkan pembuatan *game* edukasi berbasis *android* dapat digunakan pada *gadget*. Sehingga dapat mempermudah dalam belajar anak dengan model yang menarik dan mengasyikkan sehingga tidak membuat anak-anak cepat merasa bosan (Ariatmanto, et al., 2016).

Bahasa daerah khususnya bahasa lampung adalah aset berharga suatu bangsa. Akan tetapi paradigma masyarakat pada abad ke-21 ini menilai bahwa bahasa asing mempunyai prestasi lebih tinggi di bandingkan bahasa nasional dan bahasa daerah. Bahasa daerah berada di prioritas ke tiga dalam penggunaannya setelah bahasa nasional dan bahasa asing. Bahasa lampung mengalami kemunduran secara signifikan bahkan terancam punah. Bahasa sebenarnya telah di pelajari mulai saat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Salah satunya pada Sekolah Dasar Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung.

Materi yang diajarkan pada mata pelajaran Bahasa Lampung Sekolah Dasar Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung Kelas IV yaitu pengenalan siswa terhadap kosa kata bahasa lampung dan terjemahannya sesuai dengan Silabus Bahasa Lampung Kelas IV. Dalam wawancara yang penulis lakukan kepada guru Sekolah Dasar Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung yaitu Ibu Ria Kartika, penulis

mendapatkan kesimpulan bahwa bahasa daerah tidak terlalu disukai oleh siswa. Oleh sebab itu dibutuhkannya sebuah game edukasi pengenalan bahasa lampung berbasis android.

Menurut (Busran & Yunanda, 2015) Saat ini penggunaan *smartphone* menjadi magnet bagi semua kalangan karena dalam penggunaannya ringan, mudah dibawa, dan praktis menjadi alasan utama pemakainya. *Android* adalah *system* operasi populer saat ini yang sudah di aplikasikan ke dalam *smartphone*, kini *smartphone* tidak hanya dijadikan sebagai alat komunikasi saja, akan tetapi sudah menjadi sarana hiburan dan juga pendidikan, selain itu terdapat banyak fitur *game* untuk mengasah daya fikir dan logika yang dapat memperkenalkan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama oleh anak-anak. Untuk anak-anak sendiri penggunaan *smartphone* lebih cenderung digunakan untuk aplikasi permainan (*Games*). Oleh sebab itu penulis tertarik untuk memanfaatkan penggunaan *smartphone* dan mengatasi masalah pada metode pembelajaran pengenalan bahasa lampung, agar pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dengan teknologi *smartphone*.

Game atau permainan adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan di batasi oleh konteks tertentu. Game mempunyai beberapa genre berdasarkan cara bermainnya diantaranya: *First Person Shooter* (permainan aksi dengan sudut pandang orang pertama), *Role Play Games* (memerankan tokoh), *Arcade* (ketangkasan), *Adventure* (petualangan), *Simulation* (simulasi), *Puzzle* (menggabungkan gambar) dan lainnya. Game edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk meningkatkan daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dalam memecahkan masalah. Game edukasi memiliki

tujuan sebagai alat pendidikan.

Berawal dari permasalahan diatas, peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah game edukasi yang diharapkan dapat mendukung siswa kelas 4 SD untuk melestarikan bahasa lampung. Oleh karena itu, dari penelitian ini penulis mengusulkan pembuatan “ **Game Edukasi Pengenalan Bahasa Lampung Untuk Siswa SD Kelas IV (Studi Kasus : SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu bagaimana membangun game edukasi pengenalan Bahasa Lampung untuk siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung kelas IV yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk melestarikan bahasa lampung ?

1.3 Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan masalah pada pembahasan dalam penelitian ini, agar pembahasannya tidak terlalu meluas atau menyimpang, yaitu:

1. Aplikasi ini akan berjalan pada *smartphone* dengan *system* operasi android minimal versi 5.0 Lollipop.
2. *Game* yang di buat hanya mempunyai 3 level.
3. Pengujian menggunakan ISO 25010 yang di uji dengan kualitas *Functional Suitability*, *Compatibility*, dan *Usability*.
4. *Game* ini di peruntukkan untuk siswa SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung kelas IV.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu dapat menghasilkan *game* edukasi pengenalan bahasa lampung yang mengasikkan dengan konsep bermain dan belajar yang diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa untuk melestarikan bahasa lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu *game* edukasi pengenalan bahasa lampung ini dapat menjadi sarana belajar *alternative* siswa yang dapat dilakukan dimana saja menggunakan teknologi *smartphone* dan meningkatkan minat belajar pengguna untuk mempelajari pengenalan bahasa lampung.

1.6 Kontribusi Penelitian

Kontribusi penelitian ini adalah penerapan game edukasi pada pengenalan bahasa lampung untuk siswa SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung kelas IV.

1.7 Keaslian Penelitian

Keaslian dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang di buat berfokus pada pengenalan bahasa lampung.
2. Basis yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah aplikasi yang berbasis android.
3. Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah adalah menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).