

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Provinsi Lampung merupakan daerah yang memiliki bahasa dan aksara daerah. Aksara Lampung atau Had Lampung yang biasa disebut KaGaNga, ditulis dan dibaca dari kiri ke kanan dengan abjad utama 20 huruf. Semua sekolah dasar membekali siswa dengan mata pelajaran bahasa Lampung, termasuk pengenalan aksara Lampung. Pembelajaran aksara Lampung di sekolah dasar merupakan salah satu sarana melestarikan budaya Lampung. Namun, pembelajaran aksara Lampung di sekolah dasar untuk era *modern* ini minat siswa rendah terhadap pelajaran Bahasa Lampung (Mulyanto et al., 2018).

Muli dalam kehidupan masyarakat Lampung mempunyai posisi sangat dijaga oleh keluarga besarnya, terutama seorang muli memiliki mahanai/miyanei. Biasanya seorang muli sangat *protective* terhadap bai/baynya karena seorang muli dalam keluarga adalah kehormatan bagi keluarga besarnya, sehingga segala tindakan muli dibatasi dan diawasi. Seorang muli Lampung haruslah rupawan, putih dan berambut lurus karena semakin cantik muli dalam keluarganya semakin dibanggakan dan semakin tinggi nilai muli tersebut (Dwiyana Habsary, 2016).

Belajar pada arti luas adalah suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku baru yang bukan ditimbulkan oleh kematangan dan suatu hal yang bersifat sementara menjadi hasil berdasarkan terbentuknya respons utama, Perubahan tingkah laku yang baru menjadi hasil berdasarkan perbuatan belajar terjadi secara sadar, bersifat konstan dan fungsional, bersifat positif dan aktif, dan bersifat konstan, bertujuan atau terarah (Hanafy, 2014).

Pembelajaran melalui *game* edukasi berbasis android bertujuan untuk membenamkan siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan. Banyak hal yang dapat dicapai siswa ketika belajar melalui *game* edukasi ini, selain sebagai sarana mereka untuk belajar sambil bermain, juga sebagai kebutuhan hidup seperti gerak dan berfikir (Handriyantini, 2009).

Game atau permainan merupakan sesuatu yang bisa dimainkan menggunakan aturan tertentu sehingga terdapat menang dan kalah, umumnya pada konteks tidak serius dengan tujuan *refreshing*. Bermain *game* telah dikatakan menjadi kebiasaan bahkan pekerjaan pada kehidupan pada masa kini. Dimulai berdasarkan usia anak-anak sampai orang dewasa pun menyukai video *game*. Itu dikarenakan bermain video *game* merupakan hal yang menyenangkan. Ada banyak sekali jenis *game* yang berkembang, baik *game* edukasi, *game* petualangan, *game* strategi, *game* kartu, dan masih banyak lagi jenis *game* lainnya (Setiyawan & Winarno, 2018). Dari beberapa jenis *game* yang ada, salah satunya adalah jenis *game* edukasi dan puzzle yang di manfaatkan untuk metode pembelajaran. *Game* merupakan bidang ilmu yang semakin berkembang pesat dan sangat menarik untuk dipelajari karena memiliki potensi baik dari segi ilmu pengetahuan maupun segi komersil (Asmiatun, 2016).

Teknologi yang sedang berkembang saat ini harus digunakan secara tepat karena penggunaan teknologi dapat membantu dan mempermudah pembelajaran. Salah satu teknologi yang terus berkembang saat ini adalah *game*, karena *game* menggabungkan suara, animasi, dan *game* sedemikian rupa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Jennings et al., 2015). Penggunaan *smartphone*, iPad dan sejenisnya kini semakin marak dengan berbagai alasan

pilihan dibanding PC (*Personal Computer*), Sudah disebutkan bahwa alasannya adalah ringan, cepat, dan mudah digunakan saat bepergian (praktis) adalah 4 alasan yang paling menarik. Selain itu, terdapat banyak fitur *game* yang tidak hanya untuk hiburan tetapi banyak *game* untuk mengasah pemikiran dan logika yang dapat memperkenalkan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama oleh anak-anak yang masih kecil(Erri Wahyu Puspitarini, 2016).

Selain itu, saat membuat *game*, Anda dapat melakukannya dengan berbagai perangkat lunak atau *engine game*, termasuk *construct 2*. *Construct 2* adalah *engine game* yang digunakan untuk membuat *game* berbasis *HTML5*. Salah satu keunggulan utama. *Construct 2* adalah kemampuan untuk mengekspor proyek *game* ke berbagai *platform* seperti browser web, desktop, dan perangkat seluler(Ario Yustin et al., 2016).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka penulis mengambil bebarapa rumusan masalah, sebagai berikut

1. Bagaimana menerapkan metode *collision detection* pada *game* belajar aksara lampung bersama muli ?
2. Bagaimana mengetahui hasil pengujian iso 25010 untuk metode *collision detection* ?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Materi yang disampaikan hanya menjelaskan tentang pengenalan induk aksara lampung.
2. Permainan ini hanya bisa di mainkan di *platform android*.

3. Pada pengujian ISO 25010 hanya menguji pada aspek *functionality* dan *portability*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

1. Menerapkan metode *collision detection* pada *game* belajar aksara lampung bersama muli.
2. Mengetahui hasil pengujian iso 25010 untuk metode *collision detection*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pembuatan *Game* Edukasi ini adalah

1. Sebagai media hiburan serta pembelajaran bagi anak sekolah dasar untuk mengenal Aksara Lampung.
2. Dapat menjadi salah satu media untuk melestarikan warisan budaya lampung.
3. Memberikan media pembelajaran yang lebih menarik dalam mempelajari aksara lampung.