

## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI GAME EDUKASI BAHASA LAMPUNG DIALEK A DAN DIALEK O BERBASIS ANDROID

Oleh:  
**Dinar Imanda**  
**18312036**

Bahasa Lampung pada saat ini sudah mengalami kemunduran dan sudah sangat jarang digunakan dikalangan masyarakat. Hal ini disebabkan masyarakat khususnya anak usia dini sangat kurang dalam melestarikan Bahasa Lampung hal ini terjadi disebabkan dari cara pengenalkan sedini mungkin dengan anak-anak dan masyarakat dalam menggunakan bahasa lampung maupun dari segi mengenal aksara lampung dan menggunakan Bahasa Lampung. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk membuat suatu media aplikasi yang dapat menerapkan dan memperkenalkan serta melestarikan bahasa lampung kepada anak-anak usia dini khususnya siswa SD 02 Pardasuka.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis pada penelitian ini adalah berdasarkan observasi, kuesioner. Sumber data diperoleh dari pelajar siswa SD 02 Pardasuka. Metode pengujian yang diterapkan pada penelitian ini berdasarkan kriteria ISO 25010 dengan 4 aspek penilaian yaitu *functionality*, *efficiency*, *usability*, dan *portability*.

Aplikasi dibangun menggunakan *Construct 2* dan adobe *Photoshop* yang digunakan sebagai pembuatan desain pada *game* hasil penelitian menghasilkan *game* “Petualangan Bahasa Lampung” yang berjalan pada *platform android*. Hasil Pengujian kualitas aplikasi *game* “Petualangan Bahasa Lampung” dilakukan berdasarkan kriteria pengujian ISO 25010 yaitu berdasarkan 4 aspek *Functionality* memiliki bobot nilai rata-rata yaitu 100%, *Efficincy* memiliki bobot rata-rata nilai 89%, *Usabillity* memiliki bobot nilai rata-rata yaitu 87% , dan *Portability* memiliki bobot nilai 94% menyatakan bahwa model permainan *game* “Petualangan Bahasa Lampung” sudah layak dijadikan penerapan media dalam pengenalan Bahasa Lampung.

Kata Kunci : Game Edukasi, Pengenalan Bahasa Lampung Dialek A dan O  
Construct 2.