

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Aksara Lampung merupakan bentuk tulisan yang memiliki hubungan dengan aksara Pallawa dari India Selatan. Saat ini minat dan keinginan masyarakat terutama di kalangan anak-anak dalam mempelajari Aksara Lampung semakin menurun. Dalam perkembangan teknologi yang ada saat ini, diperlukan sebuah media pendukung pembelajaran yang interaktif dan menghibur dengan tetap mengikuti perkembangan teknologi yang ada (Mulyanto et al., 2018).

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. Materi yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Lampung Sekolah Dasar Negeri 2 Pardasuka berdasarkan silabus yaitu pengenalan dasar kosa kata bahasa lampung. Dalam wawancara yang telah dilakukan oleh penulis kepada guru dan kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Pardasuka berdasarkan kesimpulan bahwa masih ada siswa yang kurang menyukai bahasa lampung tidak terlalu disukai oleh siswa. Oleh sebab itu dibutuhkan aplikasi *Game* edukasi yang dapat memperkenalkan bahasa lampung berbasis android.

Menurut sumber penelitian tentang media pembelajaran berupa game edukasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya penelitian yang

dilakukan (Wulandari, Susilo, 2017) menyatakan bahwa Sebuah game bisa dikatakan media hiburan. Game juga bisa menjadi lebih baik apabila digunakan pemainnya untuk belajar yang di kengemukakan bahwa dengan adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif bermuatan game edukasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Peningkatan aktivitas belajar siswa mendapat perolehan persentase sebesar 85,05% dengan katogeri sangat baik. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk memanfaatkan penggunaan smartphone yang dimana untuk menghasilkan aplikasi yang dapat mengatasi masalah dalam pengenalan bahasa lampung, agar pembelajaran dalam mengenal bahasa lampung dapat dilakukan dimanapun dengan memanfaatkan teknologi smartphone.

Berawal dari permasalahan diatas, peneliti bertujuan untuk menghasilkan suatu aplikasi yang dapat mendukung siswa kelas 1 SD 02 pardasuka untuk mengenal dan melestarikan bahasa lampung.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan maka, dapat disimpulkan dalam rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menghasilkan suatu aplikasi bernama game sebagai media untuk membantu anak-anak mengenal Bahasa Lampung dalam meningkatkan minat siswa untuk mempelajari bahasa lampung.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah penelitian dimaksudkan agar penelitian yang dilakukan akan terfokus pada pokok bahasan yang ditentukan saja. Adapun batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Game* yang dibangun dan dimainkan dengan mode single player.
2. *Game* terdiri dari 6 *stage*.
3. aplikasi ini digunakan untuk pembelajaran Bahasa Lampung.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu Game Edukasi petualangan Bahasa Lampung berbasis android yang mampu diterapkan SD 02 Pardasuka guna membantu anak-anak dalam mengenal dan melestarikan serta meningkatkan minat siswa untuk mempelajari bahasa Lampung

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan Berdasarkan tujuan yang dijelaskan diatas, sebagai berikut:

1. Sebagai media hiburan pengenalan Bahasa Lampung.
2. Memberikan alat media bantu siswa-siswi dalam meningkatkan semangat siswa dalam mengenal Bahasa Lampung

### **1.1 Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan karya ilmiah ini berpedoman pada buku panduan penulisan Proposal dan Skripsi Universitas Teknokrat Indonesia sebagai berikut :

## **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi mengenai pembahasan tujuan dari penelitian ini disertai fakta-fakta yang menjadi latar belakang penelitian. Pada bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian.

## **BAB II Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang dilakukan. Pada bab ini juga dipaparkan mengenai artikel atau jurnal penelitian terdahulu yang membahas topik serupa.

## **BAB III Metodologi Penelitian**

Bab ini berisikan mengenai pemaparan mengenai Kerangka Pemikiran, Analisis Kebutuhan *Game*, Metode Pengumpulan Data, Perancangan *Game*, dan Skenario Pengujian Aplikasi.

## **BAB IV Implementasi**

Bab ini berisi tentang Tahapan Proses pembuatan aplikasi “Petualangan Bahasa Lampung”

## **BAB V hasil dan pembahasan**

Bab ini berisikan mengenai hasil pengujian pada game serta rilis aplikasi ke public.

## **BAB VI Simpulan dan Saran**

Bab ini merupakan bab penutup, berisi mengenai kesimpulan penelitian dan hasil pengujian, serta saran untuk pengembangan aplikasi *game* “Petualangan Bahasa Lampung”.