

ABSTRAK

PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* UNTUK PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG SISWA KELAS III SD AL AZHAR 2 BANDAR LAMPUNG

Oleh :

M. RIDHO DIONTORO SUSANTO

18312081

Pada setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas bahasa dan aksara yang menjadi simbol identitas budaya masing-masing daerah. Provinsi Lampung merupakan salah satu daerah yang memiliki bahasa dan aksara daerah. Aksara Lampung termasuk dalam kurikulum muatan lokal pembelajaran Bahasa Lampung. Mata pelajaran Bahasa Lampung wajib ditempuh siswa Sekolah Dasar dari kelas I sampai kelas VI. Aksara Lampung sudah mulai dipelajari pada saat dibangku kelas 3 Sekolah Dasar. Pembelajaran Aksara Lampung di Sekolah Dasar merupakan bentuk pelestarian dari budaya Lampung.

Dari 24 siswa kelas 3 Sekolah Dasar Al – Azhar 2 Bandar Lampung diperoleh hasil 83% bahwa Aksara Lampung mampu dipahami oleh siswa dan mampu membaca serta memahami teks sederhana berbahasa Lampung. Sisanya 17% siswa masih keliru ataupun lupa bentuk maupun pelafalan Aksara Lampung dan belum sepenuhnya memahami teks sederhana berbahasa Lampung. Adanya media pembelajaran yang sudah dilaksanakan kurang bervariasi, sampai saat ini guru masih kesulitan untuk membuat variasi media pembelajaran Aksara Lampung. Perlu sebuah variasi media pembelajaran yang menarik sesuai dengan konsep mereka agar dapat belajar dengan mudah, cepat, dan menyenangkan. Oleh sebab itu penulis mengusulkan untuk membuat media pembelajaran Aksara Lampung berbasis *Android* untuk siswa yang dapat menampilkan bentuk aksara Lampung secara digital dengan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality*.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *Augmented Reality* Aksara Lampung dapat dijalankan pada *smartphone android* dengan kemiringan kamera maksimal 75° dan dengan jarak maksimal 30 cm antara *marker* dengan kamera. Dari pengujian *blackbox*, aplikasi ini bebas dari kesalahan fungsional dengan nilai 100% dan hasil pengujian ISO 9241;11 dengan Aspek *Learnability* (mudah dipelajari) 4,78, *Efficiency* (efisiensi) 4,75, *Memorability* (mudah diingat) 4,57, *Error* (bebas kesalahan) 4,64, dan *Satisfaction* (kepuasan) 4,69, yang berarti aplikasi ini teruji dalam kategori “Sangat Baik”, sehingga layak untuk media pembelajaran Aksara Lampung.

Kata Kunci : Aksara Lampung, *Augmented Reality*, *Marker Based Tracking*, *Android*.