

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan seperti sekarang ini, kita dituntut harus berhubungan dengan teknologi khususnya teknologi informasi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Citra & Rosy, 2020). Salah satu penerapannya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran (Okra & Novera, 2019). Media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Banyak penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memengaruhi minat belajar siswa. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh (Afaria et al., 2022) yang memiliki kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas X MA Miftahul Huda adalah 89,6%.

Indonesia memiliki banyak keanekaragaman kekayaan intelektual, salah satunya adalah bahasa daerah. Mengutip data yang didapat dari CNN Indonesia berdasarkan pernyataan Kemendikbudristek yaitu Indonesia memiliki 718 bahasa daerah. Dengan berjalannya waktu keanekaragaman bahasa daerah yang ada di Indonesia, perlahan bisa tersingkir bahkan lebih buruk lagi akan hilang bila tidak diperkenalkan dengan budaya sejak dini (Ando et al., 2016). Beberapa di antara

bahasa yang masih hidup tadi diperkirakan berada di ambang kepunahan. Ada yang disebabkan oleh berkurangnya jumlah penuturnya karena penutur aslinya tinggal beberapa orang saja, tetapi ada pula bahasa-bahasa yang terdesak oleh pengaruh bahasa-bahasa daerah lain yang lebih dominan (Tondo, 2009). Bahasa daerah sebagai kekayaan intelektual itu cenderung kurang disadari oleh masyarakat penutur bahasa tersebut, khususnya para generasi muda sehingga ketika ada alat komunikasi lain yang dianggap lebih efektif, Bahasa daerah tersebut sedikit demi sedikit mulai ditinggalkan (Dharma, 2011).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Badar Rohim, S.Pd. selaku penutur sekaligus budayawan asli daerah Lampung mengungkapkan bahwa Lampung yang menjadi gerbang pertama Pulau Sumatra membuat Provinsi Lampung menjadi daerah yang memiliki banyak masyarakat pendatang yang singgah di Lampung sehingga menyebabkan jumlah penduduk asli Lampung menjadi tidak lebih banyak daripada masyarakat pendatang. Hal ini berdampak juga terhadap keanekaragaman bahasa daerah di Provinsi Lampung tetapi menjadi ancaman juga untuk eksistensi Bahasa Lampung itu sendiri. Banyaknya bahasa daerah di Provinsi Lampung menyebabkan Bahasa Lampung jarang digunakan karena terdapat bahasa daerah lain yang digunakan masyarakat pendatang yang mana bahasa tersebut lebih dipahami oleh masyarakat yang tinggal di Provinsi Lampung, misalnya Bahasa Jawa atau Bahasa Sunda. Hal ini didukung oleh sikap masyarakat asli Lampung yang sangat ramah tamah, mereka memilih untuk menggunakan Bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dengan masyarakat pendatang bahkan sampai dengan berusaha untuk menggunakan bahasa daerah masyarakat pendatang jika orang tersebut tidak memahami Bahasa Indonesia. Selain itu, banyak masyarakat

pendatang kurang mempelajari Bahasa Lampung yang mana seharusnya mereka memahami Bahasa Lampung karena Bahasa Lampung adalah bahasa asli Provinsi Lampung. Beliau berharap agar masyarakat yang berada di Provinsi Lampung baik asli ataupun pendatang untuk bersama-sama melestarikan Bahasa Lampung serta bangga menggunakan Bahasa Lampung dengan cara Kerjasama antar masyarakat untuk saling membantu mempelajari dan menanamkan rasa bangga untuk menggunakan Bahasa Lampung. Sependapat dengan beliau, Ikadubas Lampung yang berperan melestarikan bahasa daerah di Provinsi Lampung mengungkapkan bahwa eksistensi Bahasa Lampung mulai terkikis akibat kurangnya pemahaman penutur asli untuk melestarikan Bahasa Lampung dan minat belajar Bahasa Lampung yang rendah pada generasi muda. Oleh sebab itu, Ikadubas Lampung membutuhkan sebuah media untuk generasi muda yang dapat diterapkan untuk belajar Bahasa Lampung demi menjaga kelestariannya.

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan diatas, Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Lampung dengan nama Bersalam (Belajar Bahasa Lampung) dibuat sebagai media pembelajaran interaktif sebagai salah satu langkah untuk melestarikan Bahasa Lampung. Permainan ini dibuat menggunakan perangkat lunak Construct 2 yang dapat dijalankan di platform Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Lampung berbasis Android?

2. Bagaimana kelayakan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Lampung sebagai sarana alternatif untuk media pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin penulis capai dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Membuat Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Lampung berbasis Android
2. Menguji kelayakan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Lampung sebagai sarana alternatif untuk media pembelajaran.

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, yaitu pembuatan Permainan Pengenalan Kata Bahasa Lampung, Penulis membuat beberapa batasan agar pembahasan penelitian ini tidak meluas dan tetap terarah. Batasan masalah dalam penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Permainan Pengenalan Kata Bahasa Lampung berpedoman pada Ikadubas Lampung.
2. Permainan ini dibuat berbasis *platform* Android.
3. Permainan ini hanya dapat dimainkan oleh satu orang pemain atau *single player*
4. Metode pengujian menggunakan ISO 25010
5. Kategori pengenalan kata dalam permainan ini adalah kata kerja berdialek A

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dilihat dari beberapa sisi, yaitu dari sisi masyarakat, Ikadubas Lampung, dan peneliti. Berikut ini penjelasan dari manfaat dari penelitian ini:

1. Bagi Masyarakat

Masyarakat khususnya generasi muda dapat mempelajari Bahasa Lampung dengan media pembelajaran baru yaitu Permainan Pengenalan Kata Bahasa Lampung berbasis Android sebagai media pembelajaran interaktif.

2. Bagi Ikadubas Lampung

Permainan Pengenalan Kata Bahasa Lampung berbasis Android sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pelestarian Bahasa Lampung

3. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan Permainan Pengenalan Kata Bahasa Lampung berbasis Android sebagai media pembelajaran interaktif untuk masyarakat melalui Ikadubas Lampung.