

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia mempunyai beragam budaya dan bahasa mulai dari Sabang hingga Merauke salah satunya budaya dan bahasa Lampung. Aksara Lampung merupakan salah satu bahasa dari sekian banyak bahasa yang ada di Indonesia ini, Aksara Lampung dipengaruhi dua unsur yaitu Aksara Pallawa dan Huruf Arab. Khusus di provinsi Lampung seluruh masyarakat mulai dari anak-anak wajib mempelajari bahasa Lampung (Hadikusuma, 1987).

Saat ini anak-anak cenderung bermain game yang seharusnya tidak dimainkan, sehingga membuat pola berfikir mereka berubah kearah yang tidak seharusnya didapatkan. Untuk mengatasi hal tersebut game edukasi sangatlah tepat sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak seseorang dalam daya motorik, afeksi, kognitif, dan keseimbangan sehingga mencerdaskan kemampuan otak anak. Permainan menurut Andang Ismail (2007:17) adalah bagian mutlak dari kehidupan anak maupun dewasa dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Usia dini adalah usia dimana anak-anak tidak akan terlepas dari permainan. Permainan dulu dikenal dengan nama permainan tradisional dan dengan seiring perkembangannya game yang menarik harus menggunakan console atau mesin pemutar game. Permainan atau game memiliki banyak jenis mulai dari awal perkembangannya hingga saat ini yang sudah banyak memakai teknologi 3D..

*Game* android memiliki daya tarik tersendiri bagi semua orang khususnya untuk anak-anak. Game edukasi android dapat memotivasi anak untuk lebih memahami suatu pelajaran yang tidak terlalu disukai oleh anak-anak khususnya

edukasi tentang bahasa daerah. Berdasarkan penelitian sebelumnya, (Indera, 2016) membuat aplikasi visualisasi kamus bahasa lampung menggunakan andriod. Aplikasi ini dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kemampuan bahasa Lampung, aplikasi ini juga dilengkapi dengan suara. Aplikasi ini mampu membantu masyarakat umum dalam mempelajari bahasa daerahnya melalui *handphone* seluler yang fleksibel. Aplikasi ini juga memberikan sumbangan bagi pemerintah daerah dalam upaya melestarikan budaya daerah yang saat ini hampir tak diperhatikan. Melihat dari penelitian sebelumnya maka pada penelitian ini akan dibuat sebuah **GAME EDUKASI BAHASA LAMPUNG PADA ANAK BERBASIS ANDROID** yang diharapkan akan membantu anak-anak dalam proses pengenalan bahasa lampung.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis merumuskan permasalahan pada proposal skripsi ini yaitu :

1. Apakah game edukasi ini dapat membantu anak dalam mempelajari Aksara lampung ?
2. Bagaimana pengaruh game edukasi ini pada pembelajaran anak-anak tentang Aksara lampung?

## **1.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang dibahas pada penulisan proposal skripsi ini yaitu sebagai berikut :

1. Game ini dimainkan dengan mode *single player* .
2. Game ini hanya membahas Aksara lampung .

3. Game ini diperuntukan bagi anak-anak usia (umur 10 – 12 tahun) .
4. Aplikasi *game* dibangun dengan menggunakan *construct 2* .

#### **1.4. Tujuan**

1. Dapat mengimplementasikan aplikasi *game* aksara lampung sebagai salah satu media untuk mengenalkan dan mempelajari Aksara lampung.
2. Membantu anak-anak untuk bermain sambil belajar tentang budaya indonesia khusus nya bahasa lampung.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai pengetahuan tambahan bagi anak-anak tentang budaya indonesia khususnya budaya dan bahasa lampung.
2. Dapat menjadi salah satu media untuk melestarikan warisan budaya lampung.

#### **1.6. Keaslian Penelitian**

Penelitian tentang *game* yang berhubungan dengan edukasi yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya :

1. *RANCANG BANGUN APLIKASI VISUALISASI KAMUS BAHASA LAMPUNG BERBASIS ANDROID*. Karya Indera, dari IBI Darmajaya Lampung.

Pada penelitian tersebut dilakukan untuk menghidupkan kembali minat masyarakat daerah khususnya daerah lampung untuk mempelajari bahasa daerahnya dengan menggunakan aplikasi berbasis android. Aplikasi ini

memberikan sumbangan bagi pemerintah daerah dalam melestarikan budaya.

2. *MEMBANGUN CD INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG BAGI SISWA SEKOLAH DASAR*. Karya Yuli Syafitri, dari IBI Darmajaya Lampung.

*Game* ini dibuat dengan menggunakan *Macromedia Flash* dan pengolahan audio menggunakan *Adobe Audition CS6*. *Game* ini berjalan dengan baik serta memiliki tampilan yang baik. Penelitian ini menggunakan *Unified Modelling System (UML)* sebagai alat pengembangan sistem.

3. *RANCANG BANGUN GAME EDUKASI “MACHING AKSARA LAMPUNG” BERBASIS ANDROID*. Karya Purno prasetyawan dkk, dari Universitas Teknokrat Indonesia, Lampung.

Penelitian ini membahas tentang tebak gambar aksara lampung. Menggunakan algoritma *Fisher-Yates* sebagai metode untuk mengacak soal.

4. *RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG “AJO DAN ATU-BELAJAR BAHASA LAMPUNG”, BERBASIS ANDROID DENGAN SISTEM MULTI-ENDING MENGGUNAKAN ENGINE REN’PY*. Karya Gigih Forda dari Teknik Informatika Universitas Lampung.

Penelitian ini dibangun menggunakan *Python Programming Language* dan terbukti berjalan baik di *web* maupun *mobile*.

5. *APLIKASI GAME EDUKASI BUDAYA DAN AKSARA LAMPUNG BERBASIS ANDROID*. Karya Ryan Oseadi dari universitas Lampung.

Pada penelitian ini menghasilkan suatu *game* yang menampilkan dan mengenalkan budaya lampung. Aplikasi ini memiliki 3 jenis *game* dan mengenalkan huruf induk dan bacaannya.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan berdasarkan tinjauan studi yang diambil, penelitian yang akan dilakukan ini memiliki perbedaan, yaitu pada penelitian ini akan dilakukan pengacakan soal dengan tebak aksara lampung yang akan diterapkan pada android.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sebagai gambaran untuk membuat laporan ini, sistematika penulisan yang digunakan terbagi atas beberapa bab diantaranya :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan bab pertama yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, keaslian penelitian, tujuan penulisan laporan, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi pembahasan teori-teori yang digunakan sebagai panduan dasar dalam pengembangan sistem.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Membahas tentang gambaran proyek sistem yang diusulkan, semua analisis yang digunakan dan studi kelayakannya. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis hingga testing dan hasilnya.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan tentang kesimpulan yang akan disampaikan dari uraian bab-bab sebelumnya dan saran-saran untuk penyempurnaan lebih lanjut, sehingga kesimpulan dan saran dapat bermanfaat untuk masa yang akan datang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**