

ABSTRAK

PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN AKSARA LAMPUNG DENGAN METODE GAME BASED LEARNING

Oleh:
Yuli Hartanto
13312127

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebagian besar siswa menganggap pembelajaran Bahasa Lampung membosankan karena penyampaian materi secara konvensional, serta anak-anak sekarang yang kurang memahami aksara Lampung mereka hanya belajar aksara Lampung menggunakan buku saat di ruang kelas sehingga mereka kesulitan untuk belajar aksara Lampung. Selain faktor penyampaian materi, proses pembelajaran bahasa Lampung juga terkendala dengan sedikitnya media ajar yang tersedia di sekolah, yang sebagian besar hanya mengandalkan buku saja.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem pembelajaran yang memudahkan para siswa untuk belajar aksara Lampung salah satunya dengan menggunakan *game* sebagai media belajar atau biasa disebut *game base learning*. Hasil pengujian aplikasi *game drag and drop* aksara Lampung yang meliputi aspek *functionality*, aspek *usability* dan aspek *portability* yaitu sebagai berikut: Hasil pengujian aspek *functionality* diisi oleh orang yang memiliki keahlian dalam bidang *software engineering*, menunjukkan kualitas perangkat lunak 100%. Pada hasil *usability* menunjukkan bahwa aplikasi *drag and drop* aksara Lampung sangat layak dengan hasil persentase nilai sebesar 94,41%. Dalam aspek *portability* perangkat lunak 100% valid. Metode *game based learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang awalnya dengan metode konvensional minat siswa 21% dengan memanfaatkan *game drag and drop* meningkat menjadi 79% persentase peningkatan 58%.

Kata kunci : Aksara Lampung, *Game Based Learning*, *Drag and drop*, *multimedia development life cycle*, Construct 2.