

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut rijal ismail dan umar (2013) aksara Lampung atau Had Lampung adalah bentuk tulisan yang memiliki hubungan dengan aksara Pallawa dari India Selatan. Aksara Lampung atau Had Lampung memiliki tiga macam unsur yaitu Induk huruf (kelabai surat), anak huruf atau tanda bunyi (benah surat) dan tanda baca. Aksara lampung ditulis dan dibaca dari kiri ke kanan had lampung biasanya disebut juga KAGANGA dan induk hurufnya berjumlah 20 huruf. Sebagai salah satu warisan budaya aksara lampung dipelajari di sekolah-sekolah di provinsi lampung sebagai cara dalam melestarikan aksara lampung. Berdasarkan observasi di lakukan penulissebagian besar siswa menilaipembelajaran 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 diruang 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*.

Menurut Lucky Adhie dan Cecilia Nugraheni (2012) *GameBased Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan penulis melakukan penelitian dengan judul “perancangan aplikasi pengenalan aksara Lampung dengan metode *game based learning*” tujuannya untuk membuat aplikasi pembelajaran aksara Lampung berbasis android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membangun aplikasi pembelajaran aksara Lampung menggunakan metode *game based learning*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian, penulis menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya mempelajari aksara Lampung yaitu induk huruf, anak huruf dan penggabungan.
2. Jenis aplikasi *gameSingle player* dan tidak *online*.
3. materi kompetensi kelas 3 Sekolah Dasar.
4. Aplikasi yang digunakan untuk *platform* Android dibuat menggunakan *construct 2*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi *game* pembelajaran aksara Lampung berbasis android untuk anak kelas tiga sekolah dasar (SD) sehingga meningkatkan minat siswa terhadap aksara Lampung .

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

- a. Dapat mempermudah anak dalam belajar aksara lampung.
- b. Diharapkan mampu memotivasi anak untuk menyenangi pelajaran aksara lampung.
- c. Membuat anak berfikir bahwa *game* bukan hanya permainan yang menghibur tetapi sekaligus juga bisa menjadi sarana belajar.