

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi informasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dimana banyak aplikasi yang digunakan oleh semua masyarakat menggunakan aplikasi *mobile* untuk mencari sebuah informasi. Banyaknya penggunaan aplikasi *mobile* saat ini dapat mendukung dalam penerapan pembelajaran yang tentunya lebih mudah diterima oleh masyarakat. Salah satu operasi sistem yang sering digunakan dalam aplikasi *mobile* yaitu Android.

Android merupakan salah satu sistem operasi pada perangkat *mobile* yang berkembang pesat saat ini. Android menurut (H, 2015) merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di *smartphone* dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi Symbian di Nokia, iOS di Apple dan BlackBerry OS.

Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan. Teknologi menghubungkan dunia yang melampaui sekat-sekat geografis sehingga dunia menjadi tanpa batas. Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih rendah. Abad 21 merupakan abad pengetahuan, abad dimana informasi banyak tersebar dan teknologi berkembang. Karakteristik abad 21 ditandai dengan semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan, sehingga sinergi diantaranya menjadi semakin cepat.

Dalam konteks pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan, telah terbukti dengan semakin menyempit dan meleburnya faktor "ruang dan waktu" yang selama ini menjadi aspek penentu kecepatan dan keberhasilan ilmu pengetahuan oleh umat manusia (Daryanto & Karim, 2017). Hal ini didukung Trisdiono (2013) bahwa memasuki abad 21 keadaan sumber daya manusia Indonesia tidak kompetitif. Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segi kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran mengenai pengenalan budaya melalui android salah satunya yaitu bahasa Lampung.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki beragam kebudayaan. Kebudayaan tersebut mencakup kesenian, tatanan bahasa, pakaian adat, makanan khas hingga tingkah laku masyarakat. Salah satu bentuk tatanan bahasa yaitu bahasa daerah. Provinsi Lampung merupakan daerah yang memiliki bahasa daerah yang biasa disebut dengan bahasa Lampung. Dimana bahasa daerah ini biasa digunakan oleh masyarakat suku Lampung.

Menurut (Sujadi, 2013) Bahasa Lampung memiliki dua subdialek. Pertama dialek A (api) yang dipakai oleh ulun Sekala Brak, Melinting Maringgai, Darah Putih Rajabasa, Balau Telukbetung, Semaka Kota Agung, Pesisir Krui, Ranau, Komerling dan Daya (yang beradat Lampung Saibatin), serta Way Kanan, Sungkai, dan Pubian (yang beradat Lampung Pepadun). Kedua, subdialek O (nyo) yang dipakai oleh ulun Abung dan Tulangbawang (yang beradat Lampung Pepadun).

Sebagian besar suku Lampung menggunakan Bahasa Lampung hanya dalam berkomunikasi di lingkungan keluarga, sesama Suku Lampung, dan pada upacara adat. Selain itu, Bahasa Lampung hanya berkembang dan dipergunakan di

lingkungan sesuai dialektanya. Di tempat umum jarang sekali terdengar percakapan dalam Bahasa Lampung, terutama dalam pergaulan remaja (Nasution, 2008).

Masyarakat Lampung sebagai pemilik bahasa Lampung seharusnya menjaga kelestarian dan kelangsungan hidup Bahasa Lampung. Kenyataannya justru sebaliknya, saat ini lingkungan keluarga Lampung sendiri sebagian besar tidak menguasai Bahasa Lampung alias gagap berbahasa Lampung. Penggunaan Bahasa Lampung di lingkungan keluarga pun tidak lagi seketat seperti di masa dulu (Handayani, 2016).

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi belajar bahasa Lampung berbasis Android. Dengan aplikasi ini diharapkan agar masyarakat dapat mempelajari dan memahami bahasa Lampung serta agar kelestarian dan kelangsungan hidup bahasa Lampung dapat terus terjaga.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka penulis mengambil suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi belajar bahasa Lampung berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas agar tidak terjadi perluasan masalah, maka batasan masalah yang dibatasi:

1. Penelitian ini hanya mengacu pada aplikasi belajar bahasa Lampung berbasis Android.
2. Aplikasi ini hanya mengenalkan kosakata dan aksara Lampung.

3. Menggunakan model Pengembangan Aplikasi Multimedia Luther-Sutopo.
4. 250 kata dialek A dan dialek O.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah membangun aplikasi belajar bahasa Lampung berbasis Android.

1.5 Manfaat atau Kontribusi Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan ini penting karena hasilnya sangat bermanfaat untuk masyarakat umum yaitu membantu mengenalkan kosakata dan aksara Lampung dan aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja karena aplikasi ini berbasis Android.