BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Bangsa Indonesia merupakan bangsa besar yang terdiri dari banyak suku. Salah satu suku yang ada di Indonesia adalah suku Lampung, Lampung merupakan salah satu provinsi yang ada di pulau sumatera yang memiliki kebudayaan unik dan menarik. Salah satu keunikan dari kebudayaaan Lampung adalah dari bahasa dan aksara Lampung, yang biasa dikenal dengan dialek lampung dan had Lampung. Had Lampung terdiri dari huruf induk, anak huruf ganda dan gugus konsonan, juga terdapat lambang, angka dan tanda baca. Had lampung atau biasa disebut juga dengan aksara lampung ditulis dan dibaca dari kiri ke kanan dengan huruf induk yang berjumlah 20 buah.

Aksara Lampung telah mengalami perkembangan dan perubahan. Sebelumnya had lampung kuno jauh lebih kompleks, sehingga dilakukan penyempurnaan. Aksara Lampung merupakan warisan leluhur yang wajib dilestarikan keberadaannya dan keberlangsungannya, sebagian anak - anak kurang mengenal bagaimana bentuk dan cara menulis aksara Lampung karena aksara Lampung yang masih jarang digunakan, selain itu banyaknya anak - anak yang hanya mengenal aksara lampung tetapi tidak mengetahui cara membaca dan menulis aksara serta memiliki keinginan dan tertarik mempelajari aksara lampung tersebut. Banyak juga anak - anak yang mengenal aksara lampung, namun masih terdapat kesalah pahaman, terutama kebayakan anak – anak remaja, anak usia dini, dan orang tua menganggap bahwa aksara lampung hanya berisi ka-ga-nga-

…., maka dari itu diperlukan adanya pembelajaran aksara lampung kepada anak bangsa, agar kebudayaan aksara lampung ini terus mengalir.

Dengan adanya upaya untuk melestarikan kebudayaan Indonesia dan kebudayaan masyarakat Lampung. Seiring pesatnya perkembangan teknologi saat ini, membuat kita tidak berhenti untuk menciptakan sesuatu yang bisa bermanfaat bagi orang lain, dan tentu saja bisa membuat semua orang dalam melakukan apa saja dengan mudah. Berbagai macam pilihan yang ditawarkan untuk mempermudah bagi penggunanya. Terutama bagi pengguna handphone yang semakin menjamur di kalangan masyarakat Indonesia. Dulu handphone hanya bisa digunakan sebagai alat berkomunikasi yang sangat terbatas seperti menerima telepon atau untuk berbalas-balasan sms saja. Tetapi dengan perkembangan zaman handphone sekarang bukan benda yang biasa-biasa saja. Akan tetapi mampu menjadikan handphone mendapat julukan sebagai smartphone.

Handphone menjadi barang canggih yang bisa digunakan untuk beragam keperluan mulai dari telepon, sms, berkirim email, mengakses internet, dan banyak hal yang bisa dilakukan dengan handphone. Tidak hanya itu saja dengan diimbangi banyaknya aplikasi-aplikasi mobile yang digunakan untuk mengakses dan mengelola data. Salah satu aplikasi itu adalah aplikasi yang berbasis ilmu pengetahuan untuk anak – anak untuk mempelajari aksara lampung, aplikasi pembelajaran ini juga sudah banyak dipasarkan namun berbayar, akan tetapi minim nya aplikasi mobile berbasis android untuk mempelajari aksara lampung dasar yang menarik. Menurut data yang dilansir *International Data Corporation* (IDC) 2012, android menguasai sekitar 52,2% dari total sistem operasi *mobile*

phone yang dipakai di Indonesia. Kenapa memilih sistem operasi android, karena salah satu kelebihan yang digunakan sistem operasi android yang tidak ada pada sistem operasi lainnya adalah open source, sehingga bisa dikembangkan oleh siapapun. Menurut riset *Computer Technology Research (CTR)* seseorang mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat.

Selain itu, berdasarkan wawancara terhadap beberapa guru SD di SDN 02 GMP mengenai bagaimana cara untuk anak lebih tertarik dalam media pembelajaran aksara lampung dasar berbasis *mobile phone* dengan menggunakan gambar tulisan, suara , dan latihan yang interaktif untuk mempermudah anak dalam memahami pembelajaran secara mandiri saat dirumah.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dan hasil wawancara, maka dari itu dapat saya simpulkan bahwa perlu adanya sebuah aplikasi pembelajaran aksara lampung dasar yang interaktif dan mempermudah anak dalam memahami pembelajaran secara mandiri saat dirumah. Pembelajaran yang akan dibahas di dalam aplikasi ini mengenai mengenal huruf induk, anak huruf dan gugus konsonan, juga terdapat lambang, angka dan tanda baca. Agar masyarakat, khususnya anak – anak yang ada di lampung maupun diluar lampung lebih mudah dan tertarik untuk mempelajari aksara lampung ini. Maka dari itu, saya akan membuat "**Aplikasi Pembelajaran Aksara Lampung Dasar Berbasis Android (Studi Kasus SD Negeri 02 Gunung Madu)**" . Aplikasi yang saya buat menggunakan Flash sebagai perangkat lunaknya.

1.2. Identifkasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka penulis menemukan kendala atau masalah yang perlu di identifikasikan guna menemukan dan memecahkan masalah yang ada didalamnya, sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Belum banyak aplikasi mobile berbasis android untuk pembelajaran aksara lampung yang menarik.
2. Sebagai alternatif media pembelajaran untuk masyarakat, khususnya anak – Anak saat berada dirumah dalam mempelajari aksara lampung.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran aksara lampung dasar untuk masyarakat, khususnya anak – anak yang berbasis android agar tertarik menggunakan aplikasi ini dalam pembelajarannya.
2. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran aksara lampung dasar berbasis android.
3. Bagaimana menguji aplikasi pembelajaran aksara lampung dasar berbasis android.
4. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi pembelajaran aksara lampung dasar berbasis android kepada masyarakat yang menggunakan aplikasi ini.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Dibawah ini adalah maksud dan tujuan dari penelitian antara lain sebagai berikut

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk memberikan pengenalan mengenai aksara lampung (huruf induk, anak huruf ganda dan gugus konsonan, juga terdapat lambang, angka dan tanda baca) agar masyarakat, khususnya anak – anak lebih mudah dalam memahami pembelajaran ini.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana cara membuat aplikasi pembelajaran aksara lampung dasar berbasis android agar masyarakat khususnya anak – anak tertarik menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran.
2. Untuk mengetahui bagaimana merancang aplikasi pembelajaran aksara lampung dasar berbasis android.
3. Untuk mengetahui bagaimana menguji aplikasi pembelajaran aksara lampung dasar berbasis android.
4. Untuk mengetahui bagaimana mengimplementasikan aplikasi pembelajaran aksara lampung dasar berbasis android kepada masyarakat yang menggunakan aplikasi ini.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Untuk dapat meningkatkan motivasi masyarakat , khususnya anak dalam belajar aksara lampung dasar agar mudah menyerap dalam mempelajari dan tidak mudah bosan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Ilmu Pengembangan dan Ilmu Pengetahuan

Untuk memberikan suatu acuan atau karya penelitian yang dapat mendukung pembelajaran masyarakat khususnya anak – anak sebagai media pembelajaran agar mudah dipahami.

2. Bagi Orang Tua

Untuk dijadikan alternatif bagi para orang tua yang mempunyai handphone berbasis android dalam pembelajaran anak saat ada dirumah.

3. Bagi Anak

Untuk mengasah kembali pelajaran yang diajarkan oleh guru agar tidak mudah lupa, selain itu apliaksi ini disajikan dengan permainan disetiap masing – masing pengenalan.

4. Bagi Penyusun

Untuk menambah wawasan dam pemahaman terhadap bagaimana mengatasi agar masyarakat khususnya anak dapat belajar dan mengulang pelajaran dirumah agar tidak mudah lupa dan bagaimana cara membuat dan merancang aplikasi ini menggunakan *flash* untuk membantu anak dalam pembelajarannya.

1.5. Batasan Masalah

1. Aplikasi ini dirancang untuk pengenalan aksara lampung yaitu huruf induk, anak huruf ganda , tandabaca dan angka (1 – 20).
2. Aplikasi ini dirancang berbasis android dan membuat rancangannya menggunakan *Flash CS6*.

3. desain yang mudah digunakan (user friendly).
4. Aplikasi ini bisa berjalan di hp berbasis android setelah di install aplikasi Adobe AIR.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dibawah ini adalah lokasi dan waktu penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 02 Gunung Madu.

1.6.2. Waktu Penelitian

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	2013																			
	Sept				Okt				Nov				Des				Jan			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Pengumpulan Kebutuhan																				
a. Observasi					■	■	■													
b. Wawancara							■													
c. Studi pustaka							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
2. Membangun Prototyping																				
a.Mendengarkan Pelanggan								■	■											
b.Membangun, memperbaiki Prototype										■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
3. Evaluasi Prototyping																				
a. Uji desain oleh pengguna																	■	■	■	