

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan sebuah negara di Asia Tenggara yang berada digaris khatulistiwa antara benua Asia dan Australia, antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Indonesia merupakan kepulauan terbesar di dunia dan memiliki beragam kebudayaan yang mencakup kesenian, tatanan bahasa hingga tingkah laku masyarakat. Setiap daerah di Indonesia memiliki khas keistimewaannya masing-masing, salah satunya yaitu tatanan bahasa yang berupa tulisan disebut dengan aksara. Salah satu aksara yang dimiliki Indonesia adalah Aksara Lampung.

Lampung memiliki aksara tersendiri yang disebut Had Lampung dan dipengaruhi dua unsur, yaitu Aksara Pallawa dan Huruf Arab. Karena tulisan aksara berhubungan dengan Aksara Pallawa dari India Selatan dan fonetik tulisannya berjenis suku kata huruf hidup serupa dalam Huruf Arab seperti fathah pada baris atas dan tanda-tanda kasrah pada baris bawah. Had Lampung terdiri dari huruf induk yang berjumlah 20 buah, yakni: ka-ga-nga-pa-ba-ma-ta-da-na-ca-ja-nya-ya-a-la-ra-sa-wa-ha-gha.

Namun ironis, saat ini masyarakat terutama dikalangan anak muda Indonesia mengalami penurunan dalam mempelajari aksara, berdasarkan Survei Sosial Ekonomi Nasional BPS (Badan Pusat Statistik) tahun 2018, jumlah penduduk buta aksara turun menjadi 3,29 juta orang, atau hanya 1,93 persen dari total populasi penduduk. Pada tahun 2017, jumlah penduduk buta aksara tercatat 3,4 juta orang. *(sumber: <https://lampung.antaranews.com/nasional/berita/1041578/kemendikbud-kemas-penuntasan-buta-aksara-dengan-budaya>).*

Karena itu, perlu adanya pelestarian maupun penyebaran untuk melestarikan Aksara di Indonesia terutama Aksara Lampung tersebut, berdasarkan indikator TIK rumah tangga dan individu oleh Balitbang (Badan Penelitian dan Pengembangan) KOMINFO (Kementerian Komunikasi dan Informasi) di Pulau Sumatera mendapati persentase 76,8% pemilik telepon genggam dan 77,0% diantaranya umur

9 – 15 tahun. (sumber: <https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/20170210-Indikator-TIK-2016-BalitbangSDM-Kominfo.pdf>).

Sehingga diperlukan sebuah sistem pembelajaran yang menarik menggunakan media TIK seperti *smartphone* untuk memperkenalkan dan meningkatkan minat anak muda serta masyarakat umum. terutama bagi pengajar untuk memberikan pemahaman dan informasi dengan tetap mengikuti perkembangan teknologi pada setiap sekolah di Provinsi Lampung.

Salah satunya pada Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Bandar Lampung. Dengan dibuatnya Sistem Informasi *Education Game* Beraksara Lampung Berbasis Android harapannya dapat divisualisasikan dan memberikan edukasi sehingga meningkatkan minat bagi siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Bandar Lampung untuk dapat bermain sambil belajar Aksara Lampung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yang ada untuk dijadikan pembahasan dalam penelitian ini, bagaimana membuat sebuah aplikasi edukasi yang di dalamnya terdapat materi Aksara Lampung yang dikemas dalam sebuah permainan, yaitu **“Rancang Bangun Sistem Informasi *Education Game* Beraksara Lampung Berbasis Android”**.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan permasalahan dalam pembuatan aplikasi ini, yaitu:

1. Tempat penelitian SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung kelas 6.
2. Materi berupa Aksara Lampung.
3. Aplikasi yang akan dibangun berbasis android pada *smartphone*.
4. Aplikasi memiliki permainan dengan 2 level.
5. Aplikasi terdapat kuis di dalam permainan dengan soal dan pilihan ganda.
6. Aplikasi terdapat histori *score* permainan.
7. Aplikasi terdapat *highscore* permainan.
8. Aplikasi ini minimal android versi 5.0 (Lollipop)
9. Aplikasi ini minimal mendukung resolusi layar HD 5 inchi atau 1280x720px.

10. Aplikasi ini dibangun dengan *game engine* Construct2.
11. Aplikasi ini dirancang dengan desain gambar 2 Dimensi (2D).
12. Aplikasi yang dibangun dapat memvisualisasikan gambar dan suara.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan dalam penelitian ini, yaitu membuat sebuah aplikasi berupa **“Rancang Bangun Sistem Informasi *Education Game* Beraksara Lampung Berbasis Android”** untuk memberikan edukasi serta meningkatkan minat belajar Aksara Lampung bagi siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Bandar Lampung untuk dapat bermain sambil belajar Aksara Lampung.

#### **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Siswa dapat belajar Aksara Lampung menggunakan aplikasi android *phone*.
2. Siswa dapat mendengarkan audio materi Aksara Lampung.
3. Siswa dapat bermain sambil belajar soal Aksara Lampung.
4. Siswa dapat melihat data hasil setelah bermain.
5. Siswa dapat melihat 10 nilai tertinggi dari data permainan.
6. Siswa dapat menghapus data.
7. Siswa dapat mengakse aplikasi dimanapun dan kapanpun menggunakan *smartphone android*.