



## PENGEMBANGAN MEDIA *MOBILE LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG DI SD KELAS II

**Author: Farida Ariyani<sup>1</sup>, Renatalia Marselinda<sup>2</sup>, Siti Tiara Ulfa<sup>3</sup>**

**Correspondence:** Universitas Lampung, [farida.ariyani@fkip.unila.ac.id](mailto:farida.ariyani@fkip.unila.ac.id)

---

**Article history:**

**Received**

Maret 2023

**Received in revised form**

Mei 2023

**Accepted**

Mei 2023

**Available online**

April 2023

**Keywords:** *lampung script, mobile learning, development learning resource.*

**DOI**

<http://dx.doi.org/10.23960/tiyuhlampung>

**Abstract**

*This development research describes the problem of limited learning media experienced by students in learning the Lampung script at the State Madrasah Ibtidaiyah (MIN). The method used in this research is the research and development (R&D) method. Sources of data used in the form of interviews and observations. The results of this research and development are in the form of mobile learning media that can be installed on Android devices. Based on the results of the research and development that have been carried out, the mobile learning media that have been developed are feasible as a medium for learning the Lampung script at the Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bandarlampung.*

---

### I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu (Damayanti, M. F. Akbar, 2020). Menurut Badan Pusat Statistik tahun 2012, suku terbesar yang ada di Lampung adalah suku Jawa sejumlah 64.1% sedangkan suku asli Lampung sendiri berjumlah 13.6%. Hal ini menyebabkan banyaknya orang asli suku Lampung jarang menggunakan baik bahasa maupun aksara lampung sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Ardhy & Syahrobi, 2021).

Aksara Lampung pun hanya sebatas digunakan pada sebagai nama bangunan, gedung, nama jalan, penunjuk jalan, iklan, nama komplek permukiman dan lainnya, sesuai bunyi Peraturan Daerah nomor 8 Tahun 2008 tentang pemeliharaan budaya Lampung bab IV pasal 6. Ini memang merupakan salah satu langkah konkret pemerintah untuk mempertahankan aksara Lampung. Oleh karena itu, diperlukannya upaya pelestariannya agar tetap terjaga. Salah satu upayanya dalam menjaga dan melestarikan aksara lampung dengan teknologi adalah dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran aksara lampung berbasis android. Pendidik dan peserta



didik harus memiliki pengetahuan mengenai teknologi yang menjadi kemampuan utama pada abad 21 (Akbar & Noviani, 2019).

Abad 21 berkaitan erat dengan teknologi modern yang mampu menyediakan beragam informasi dengan mudah (Utama, 2015). Teknologi dapat mendorong usaha-usaha pemutakhiran serta menuntut timbulnya inovasi mutakhir. Pendidikan saat ini perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan teknologi.

Dalam pembelajaran, pendidik menggunakan media pembelajaran yang meliputi sarana penunjang pendidik dan saluran pembawa informasi dari sumber belajar ke peserta didik yang berperan sebagai penerima pesan (Suryani, 2018). Menurut Rohani dalam (Syarifuddin & Utari, 2022) secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Media pembelajaran menurut Sadiman, dkk. dalam (Himmah, 2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah penggunaan atau pemanfaatan segala sesuatu untuk menstimulasi pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Macam-macam media pembelajaran digital atau modern antara lain multimedia interaktif, film pendek, *mobile learning*, video animasi, CD interaktif dan lainnya (Hafzah, et. al., 2020). *Mobile learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknologi *mobile device* seperti gawai, tablet, laptop, dan lainnya (Samsinar, 2021). *Mobile learning* memberikan perubahan terhadap pemakaian bahan ajar yang kini tidak hanya dalam bentuk cetak saja, tetapi dapat dikembangkan menjadi bahan ajar berupa aplikasi yang dapat melengkapi proses pembelajaran (Irwan & Nasution, 2016). Selain itu, *mobile learning* dapat menjelaskan materi pelajaran yang biasanya disampaikan oleh pendidik didalam kelas sehingga pendidik akan berperan sebagai fasilitator dalam belajar. O'Malley, dkk. dalam (Prisma, 2020) menyatakan bahwa *mobile learning* memberikan berbagai manfaat, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik.

Di provinsi Lampung, mata pelajaran yang mempelajari aksara Lampung ada di dalam pelajaran muatan lokal (mulok) bahasa dan aksara Lampung, pelajaran ini selalu ada di satuan tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) namun tidak begitu halnya ketika di Sekolah Menengah Atas (SMA). Mata pelajaran mulok bahasa Lampung ini sempat hilang dari kurikulum SMA sekitar tahun 2004 sampai 2013. Kemudian pemerintah daerah mengeluarkan Pergub Nomor 39 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran

Bahasa dan Aksara Lampung sebagai Muatan Lokal Wajib pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang berarti pelajaran mulok kembali diadakan di SMA. Namun ternyata, pada jenjang ini aksara Lampung tidak lagi dipelajari, melainkan diganti dengan materi mengenai sejarah-sejarah provinsi Lampung.

Aksara lampung menurut Hadikusuma dalam (Depdikbud, 1966: 46) merupakan aksara yang dipakai oleh masyarakat di seluruh daerah Sumatra Selatan. Orang – orang tua di daerah Sumatra Selatan kadang-kadang menyebut aksara Lampung dengan “Surat Ulu” atau “Surat Ugan”. Tetapi, Pada kenyataannya sejak masa sebelum perang sampai sekarang aksara ini hanya dipakai oleh orang Lampung. Selanjutnya menurut Arifin (dalam Depdikbud, 1966: 45) aksara Lampung dahulu diciptakan oleh penduduk sebagai tanda-tanda yang digoreskan pada batang kayu dan jalan. Goresan-goresan itu dimaksudkan sebagai petunjuk arah atau tanda agar tidak tersesat. Tanda-tanda berbentuk goresan inilah yang kemudian pada perkembangannya menjadi aksara Lampung yang sekarang.

Pada umumnya orang Lampung berpendapat bahwa bentuk aksara Lampung ada dua macam, yaitu aksara Lampung lama dan aksara Lampung sekarang. Kedua aksara ini memiliki beberapa perbedaan. Perbedaan yang pertama adalah dari segi jumlahnya, aksara Lampung lama terdiri atas 19 huruf, sedangkan aksara Lampung yang sekarang terdiri dari 20 huruf. Yang kedua mengenai tanda bunyi, dan yang ketiga tanda bacanya. Berikut adalah aksara Lampung lama.



Gambar 1. Aksara Lampung Lama (Sumber: Depdikbud 1996/1997)

Berikut ini adalah huruf Aksara Lampung, anak huruf, tanda baca pada Aksara Lampung yang saat ini digunakan oleh guru Bahasa Lampung.



Gambar 2. Aksara Lampung yang digunakan di kelas (Sumber: Buku Pandai Berbahasa Lampung (Marshito dkk, 2020))

Sementara untuk tanda baca Aksara Lampung seperti di gambar 3 berikut.

- (1) *nengen* untuk tanda huruf mati = /
- (2) *kuma* untuk tanda koma = ,
- (3) *beradu* untuk tanda titik = .
- (4) tanda seru = !
- (5) *ngulih* untuk tanda tanya = ?
- (6) *ngemula* untuk tanda permulaan kalimat = \*

Gambar 3. Tanda baca aksara lampung (Sumber : Buku Pandai Berbahasa Lampung (Marshito dkk, 2020))

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti telah lakukan dengan salah satu pendidik bahasa lampung di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bandar Lampung menyampaikan bahwa selama ini, sekolah menggunakan buku tema yang diterbitkan oleh kemendikbud dan *LCD proyektor* sebagai media pembelajaran. Selama penggunaannya, kelemahan yang ditemukan pendidik terhadap media pembelajaran tersebut, yaitu buku pembelajaran bahasa lampung yang kurang menarik dan *LCD proyektor* yang tersedia terbatas jumlahnya.

Selain itu, peserta didik kurang tertarik jika hanya menggunakan buku tema sehingga kelas kurang kondusif. Berdasarkan pemaparan tersebut diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang variatif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran lain dengan memanfaatkan teknologi dirasa perlu untuk mengatasi keterbatasan referensi yang dialami peserta didik. *Media mobile learning* pada pembelajaran bahasa lampung yang akan peneliti



kembangkan diharapkan mampu menambah variasi media pembelajaran, peserta didik dapat lebih tertarik dan kegiatan pembelajaran dapat lebih terarah karena media *mobile learning* memuat materi pembelajaran dan video pembelajaran pada materi terkait.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. (Sugiyono, 2019) menjelaskan bahwa metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* yang disadur dari teori Sugiyono. Prosedur penelitian Sugiyono yang terdiri atas sepuluh langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal.

Pengembangan ini hanya akan menggunakan tiga tahap penelitian. Peneliti mengadaptasi langkah tersebut karena penelitian yang dilakukan merupakan penelitian berskala kecil, peneliti juga mempertimbangkan keterbatasan-keterbatasan pada penelitian seperti estimasi biaya yang akan dikeluarkan selama penelitian dan pengembangan produk. Selain itu, peneliti mempertimbangkan efisiensi waktu agar penelitian tidak memakan waktu lama sehingga produk dapat lebih cepat dihasilkan untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada saat prapenelitian (wawancara pada pendidik). adapun tiga tahap penelitian yang akan dilakukan, yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk (Pendidikan et al., n.d.).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk akhir media *mobile learning* yang dapat dipasang pada gawai android. Hasil penelitian dan pengembangan *Media mobile learning* meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, dan desain produk,

### 1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik bahasa Lampung di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bandar Lampung, diperoleh data bahwa media pembelajaran bahasa Lampung yang digunakan kurang menarik dan variatif, khususnya KI 2.4 menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa dan aksara Lampung yang jelas dan logis, dalam karya yang estetik, dalam



gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia dan KD 2.4.1 mengungkapkan kembali cerita sederhana tentang kerukunan hidup dalam keluarga secara lisan dan tulisan/ aksara Lampung (tema 1) dan 2.4.8 membaca dan menulis aksara Lampung dengan benar sesuai kaidahnya. Media pembelajaran yang digunakan berupa buku bahasa lampung yang kurang menarik dan kurang variatifnya media pembelajaran yang tersedia disekolah khususnya dalam pembelajaran bahasa lampung.

Potensi yang ada di lapangan, yaitu gawai android yang dimiliki oleh setiap pendidik dan wali murid sehingga peserta didik dapat lebih mudah mengulas pembelajaran bahasa lampung dari rumah. Kedua potensi tersebut dapat memecahkan masalah yang ada, yaitu media pembelajaran yang kurang menarik dan variatif yang digunakan disekolah maupun dirumah. Potensi kedua, pendidik bahasa lampung, peserta didik dan wali murid di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bandarlampung dalam kesehariannya sudah terbiasa menggunakan gawai android.

## 2. Pengumpulan Data

Hasil pengumpulan data dilakukan kepada pendidik bahasa lampung di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bandarlampung meliputi jaringan internet diruang pendidik dan perangkat pembelajaran seperti Kurikulum, Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta buku cetak bahasa lampung kelas II SD.

## 3. Desain Produk

Hasil desain produk media *mobile learning* yang telah dilakukan dengan dua tahap. Tahap pertama, yaitu pengembangan materi media *mobile learning*. Pada tahap ini dilakukan dengan tiga langkah, yaitu penyusunan materi, penyusunan *storyboard*, dan perancangan gambar, teks, dan video. Materi yang dijadikan bahan dalam media *mobile learning* diangkat dari buku pandai berbahasa lampung. Penyusunan *storyboard* digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan gambaran visual aplikasi secara umum. Perancangan gambar, teks, dan video menggunakan platform *Canva Pro* dan *software Kinemaster Pro* dalam pembuatan video animasi pembelajaran sehingga lebih rapih dan menarik.

Proses selanjutnya adalah pengembangan media *mobile learning*. Pada tahap kedua ini dilakukan dengan dua langkah, yaitu penyusunan diagram alir dan mengembangkan aplikasi

berbasis android. Diagram alir digunakan untuk menggambarkan alur pengoperasian dan sebagai acuan dalam memberikan perintah pada aplikasi yang dikembangkan. Setelah menyusun diagram alir, langkah selanjutnya mengembangkan aplikasi berbasis android melalui empat tahapan. Tahap pertama, yaitu mengatur resolusi layar pada *Microsoft Power Point 2013* yang terintegrasi dengan *iSpring Suite 10 Versi Trial* agar aplikasi yang dikembangkan memiliki layout yang tidak berantakan dan sesuai dengan ukuran gawai android. Tekan ikon *slide size* pada menu *design* lalu pilih *on-screen show (16:9)* pada *slide size for* dan pilih *portrait* pada *orientation* kemudian tekan *ok*.

Tahap kedua, yaitu pembuatan produk. Pada tahap ini dilakukan pengetikan materi dan penyisipan gambar dan video. Gambar yang digunakan berformat *.png* dan video yang disisipkan kedalam halaman ini harus terlebih dahulu diunggah kesitus *youtube.com* agar aplikasi yang dihasilkan tidak terlalu berat. Penyisipan video kedalam halaman *Microsoft Power Point 2013* yang terintegrasi dengan *iSpring Suite 10 Versi Trial* dilakukan dengan tekan ikon *youtube* pada menu *insert* lalu salin tautan video tersebut.

Hasil video animasi yang suda diunggah terdapat pada tautan <https://youtu.be/yn14vTRIw8Y>.



Tahap ketiga, yaitu proses ekspor produk menjadi format *HTML5* dengan menekan ikon *Publish* lalu akan muncul halaman *publish presentation*. Pada halaman ini isi nama produk dan folder yang diinginkan untuk menyimpan hasil *publish* lalu pilih format *HTML5* dan tekan tombol *publish* yang berwarna biru di pojok kanan bawah dan tunggu proses ekspor samai selesai. Proses ini dilakukan menggunakan *Microsoft Power Point 2013* yang terintegrasi dengan *Software iSpring Suite 10 Versi Trial* agar dapat nantinya produk yang sudah diekspor dapat diubah kedalam format *.apk* menggunakan *Software Website 2 APK Builder*.

Tahap keempat, yaitu mengubah produk yang sudah diekspor menjadi format *.apk*. Tahap ini dilakukan dengan cara membuka *Software Website 2 APK Builder* lalu pilih *local HTML*



*website* pada kolom *website type to convert*. Tuliskan judul aplikasi pada kolom *app title* dan *package name* yang selaras dengan produk. Pilih *auto rotate* pada kolom *app orientation* agar layar aplikasi ketika digunakan dapat otomatis menyesuaikan layar gawai. Setelah memilih *auto rotate*, isi informasi pada kolom *app share text* dan *app exit text*. *app share text* akan memunculkan informasi yang ditulis ketika aplikasi akan dibagikan dan informasi pada *app exit text* akan muncul persetujuan ketika aplikasi akan keluar.

Setelah mengisi informasi pada kolom *app share text* dan *app exit text*, pilih *custom* pada kolom *custom error page* dan *splash screen*. Pilih gambar yang diinginkan dengan cara menekan tombol *choose folder* pada masing-masing kolom. *Custom error page* adalah tampilan layar yang dimunculkan ketika terjadi kesalahan saat menggunakan aplikasi sedangkan *splash screen* adalah tampilan layar pembuka setiap aplikasi akan dijalankan.

Langkah selanjutnya pada tahap keempat adalah mengubah logo aplikasi. Langkah ini bertujuan agar pengguna dapat dengan mudah mengenali aplikasi. Setelah mengubah logo, tekan *choose folder* pada kolom *directory of local website* lalu pilih folder penyimpanan produk yang sudah diubah menjadi format *HTML5*. Ciri khusus pada folder penyimpanan hasil ekspor dari *Software iSpring Suite 10 Versi Trial* adalah (*published*) pada setiap akhir nama produk. Setelah itu, tekan tombol *generate apk* yang berwarna merah dan berada dipojok kanan bawah layar. Tunggu hingga prosesnya selesai. Jika semua tahapan pada desain produk sudah dipenuhi, aplikasi dapat dipasang pada gawai android. Hasil produk media *mobile learning* dapat dibagikan melalui *bluetooth*, *google drive* dan lainnya.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *mobile learning* berupa aplikasi android yang dapat dipasang pada gawai android menggunakan dua *software utama*, yaitu *Microsoft Power Point 2013* yang terintegrasi dengan *iSpring Suite 10 Versi Trial* dan *Website 2 APK Builder* yang dilakukan dengan tiga tahapan penelitian. Media pembelajaran bahasa lampung dikembangkan agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat bervariasi. Peserta didik dapat mengulas dan memahami materi dengan mudah melalui video pembelajaran yang sudah dibuat. Peserta didik dapat lebih mudah dalam menulis dan mengikuti pelafalan aksara lampung



## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*, 2(1), 18–25.
- Ardhy, F., & Syahrobi, H. (2021). *Rancangan Bangunan Aplikasi Pembelajaran Aksara Lampung Berbasis Android*. 9(1), 2.
- Damayanti, M. F. Akbar, and H. S. (2020). *Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. 7(2), 275–282.
- Hafzah, N., Amalia, K. P., Lestari, E., Annisa, N., Adiatmi, U., & Saifuddin, M. F. (2020). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0:(Meta-analysis Effectiveness of the use of Digital Learning Media in Increasing The Results and In. *Biodik*, 6(4), 541–549.
- Himmah, F. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan iSpring Suite 8 Pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SMP Kelas VIII. *E-Jurnal Unesa*, 5.
- Irwan, M., & Nasution, P. (2016). Strategi pembelajaran efektif berbasis mobile learning pada sekolah dasar. *Umal Iqra' Volume 10 No.01, 10(May)*, 136.
- Pendidikan, P., Indonesia, S., & Keguruan, F. (n.d.). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BIPA BERBASIS LINTAS BUDAYA MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL*-. 342–353.
- Prisma, M. dkk. (2020). Pembuatan Handout Mobile Learning Berbasis Android Untuk Pembelajaran Fisika Pada Materi Gerak Parabola Dan Gerak Melingkar di Kelas X SMA/MA. *Pillar of Physics Education*, 13.
- Samsinar, S. (2021). Mobile learning: Inovasi pembelajaran di masa pandemi COVID-19. *Al-Gurfah : Journal of Primary Education*, 1(1), 41–57.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Edisi Kedua*. Alfabeta.
- Suryani, N. dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.
- Utama, A. B. (2015). *Pemanfaatan Teknologi Informasi di Kalangan Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*. 1–26.