

FUNGSI AKSARA LAMPUNG DIGITAL UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DALAM KURIKULUM MERDEKA

Alya Agustina¹, Tri Mukti Aprilia²

^{1,2} Universitas Lampung, Indonesia

Email: alyaagustina936@gmail.com



OPEN  ACCESS



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i4.972>

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 October 2025

Final Revised: 11 November 2025

Accepted: 16 November 2025

Published: 14 December 2025

Keywords:

Family Environment Parental
Attention Learning Interest
Islamic Education



ABSTRAK

This study aims to explore the function and implementation of Digital Lampung Script as a learning medium in the Merdeka Curriculum, which emphasizes flexible, contextual, and competency-oriented learning. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through interviews, observation, and documentation. The results of the study show that the use of digital media such as Android-based applications and augmented reality (AR) effectively increases students' interest, motivation, and learning outcomes in learning Lampung script. Digital Lampung Script is not only a means of preserving local culture, but also supports the objectives of the Merdeka Curriculum in encouraging creativity, independence, and technology-based learning. In addition, this digital media is able to overcome the limitations of teaching staff and expand access to learning to remote areas. The study also revealed that the development of Digital Lampung Script needs to consider aspects of ease of use, interactivity, and user engagement in order to be used effectively in the learning process. Thus, Digital Lampung Script plays an important role as a bridge between tradition and advances in educational technology, as well as a strategy for preserving Lampung's cultural heritage in the digital age in an adaptive and sustainable manner.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi fungsi dan implementasi Aksara Lampung Digital sebagai media pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran fleksibel, kontekstual, dan berorientasi pada kompetensi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti aplikasi berbasis Android dan augmented reality (AR) efektif meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam mempelajari aksara Lampung. Aksara Lampung Digital tidak hanya menjadi sarana pelestarian budaya lokal, tetapi juga mendukung tujuan Kurikulum Merdeka dalam mendorong kreativitas, kemandirian, dan pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, media digital ini mampu mengatasi keterbatasan tenaga pengajar serta memperluas akses pembelajaran hingga ke wilayah terpencil. Penelitian juga mengungkap bahwa pengembangan Aksara Lampung Digital perlu mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan keterlibatan pengguna agar efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, aksara lampung digital berperan penting sebagai jembatan antara tradisi dan kemajuan teknologi Pendidikan, serta menjadi strategi pelestarian warisan budaya lampung diera digital secara adaptif dan berkelanjutan.

Kata kunci: Aksara Lampung, Media Pembelajaran Digital, Kurikulum Merdeka

PENDAHULUAN

Aksara adalah sistem tanda atau lambang yang digunakan manusia untuk merepresentasikan bunyi bahasa secara visual dengan tujuan menyampaikan makna, gagasan, atau informasi (Indriyani, 2018). Dalam perkembangan peradaban manusia, aksara memiliki peranan yang sangat penting karena menjadi dasar dari kegiatan menulis dan membaca, yang pada akhirnya melahirkan berbagai bentuk ilmu pengetahuan, kebudayaan, dan peradaban. Setiap aksara memiliki karakteristik tersendiri yang mencerminkan identitas budaya dan bahasa masyarakat penggunanya. Misalnya, aksara Latin digunakan secara luas di berbagai belahan dunia, sementara aksara Arab, aksara Dewanagari, dan aksara Hanzi digunakan oleh komunitas dengan latar budaya yang berbeda. Di Indonesia sendiri, terdapat beragam aksara daerah seperti aksara Jawa, Bali, Bugis, Rejang, dan Lampung yang menjadi bagian penting dari warisan budaya bangsa (Maulana, 2020). Melalui aksara, manusia dapat mendokumentasikan sejarah, menyebarkan ajaran agama, serta memperkuat jati diri budaya. Oleh karena itu, aksara tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tulis, tetapi juga sebagai simbol identitas dan sarana pelestarian pengetahuan serta nilai-nilai luhur yang diwariskan dari generasi ke generasi.

Aksara Lampung adalah sistem tulisan tradisional yang berasal dari daerah Lampung, Indonesia, dengan sejarah panjang sejak abad ke-17 (Mislian et al., 2017). Saat ini, aksara ini mulai mengalami kemunduran penggunaannya akibat dominasi huruf Latin dan berkurangnya pengguna asli suku Lampung. Hal ini menyebabkan aksara Lampung mulai terlupakan dan terancam punah jika tidak ada upaya pelestarian.

Aksara Lampung memiliki bentuk dan sistem penulisan yang unik, yang mencerminkan kekayaan budaya dan identitas masyarakat Lampung. Aksara ini terdiri atas huruf-huruf dasar yang disebut ka-ga-nga, dan memiliki tanda baca serta sandangan yang berfungsi untuk melambangkan vokal atau bunyi tambahan (Restuningrat, 2017). Secara historis, aksara Lampung digunakan untuk menulis naskah-naskah kuno, surat adat, mantra, dan catatan sejarah yang berkaitan dengan adat istiadat maupun sistem hukum tradisional. Namun, seiring berkembangnya modernisasi dan pendidikan formal yang menggunakan huruf Latin, penggunaan aksara Lampung semakin berkurang, bahkan di kalangan generasi muda Lampung sendiri. Kondisi ini diperparah dengan minimnya pembelajaran aksara Lampung di sekolah-sekolah serta kurangnya media publik yang menggunakan aksara tersebut. Oleh karena itu, diperlukan upaya pelestarian yang konkret melalui pendidikan, digitalisasi naskah, dan pengenalan aksara Lampung dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada papan nama, dokumen resmi, maupun media sosial. Dengan demikian, keberadaan aksara Lampung tidak hanya dipertahankan sebagai warisan budaya, tetapi juga dihidupkan kembali sebagai simbol kebanggaan dan identitas masyarakat Lampung di era modern.

Pemerintah dan beberapa Lembaga Pendidikan telah berusaha untuk melestarikan aksara lampung melalui mata Pelajaran muatan lokal disekolah dasar dan menengah (Angga Kurnia, Desti Handayani, Muhammad Andre Wira A, 2015). Namun, masih banyak kendala seperti kurangnya minat siswa dan terbatasnya tenaga pengajar yang menguasai aksara tersebut. Teknologi digital, seperti aplikasi berbasis android dan augmented reality, telah dikembangkan sebagai media pembelajaran inovatif Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang fleksibel dan berbasis kompetensi memberikan peluang bagi pengembangan media pembelajaran aksara Lampung digital sebagai sarana pendidikan budaya lokal. Media digital ini dapat diintegrasikan dalam pembelajaran muatan lokal untuk meningkatkan pelestarian budaya dan bahasa Lampung serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

Oleh sebab itu peneliti tertarik meneliti tentang “Bagaimana fungsi aksara digital pada media pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Penelitian terkait aksara Lampung digital telah dilakukan oleh peneliti lain. Penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran aksara Lampung berbasis Android yang bertujuan melestarikan aksara Lampung dengan media pembelajaran digital menarik minat siswa SD dan SMP. Metode Rapid Application Development digunakan untuk membuat aplikasi yang mudah diakses dan digunakan sehari-hari. Penelitian penerapan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) pada media pembelajaran aksara Lampung berbasis Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan proses pembelajaran aksara Lampung. Pengujian aplikasi menunjukkan hasil sangat baik dalam aspek kemudahan belajar, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Penelitian pembuatan game edukasi belajar bahasa dan aksara Lampung berbasis Android menggunakan metode scrum, yang ditujukan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mempermudah mengenal aksara dan bahasa daerah (Nama et al., 2019). Penelitian pengembangan media permainan edukasi muatan lokal bahasa dan aksara Lampung yang bertujuan mempermudah siswa mempelajari aksara Lampung dengan pendekatan permainan yang menarik dan interaktif (Laila & Azima, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi fungsi Aksara Lampung Digital sebagai media pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan pembelajaran yang semakin adaptif, pemanfaatan aksara daerah secara digital menjadi salah satu upaya untuk melestarikan budaya sekaligus meningkatkan efektivitas proses belajar. Aksara Lampung Digital tidak hanya sebagai sarana pengenalan bahasa dan budaya Lampung, tetapi juga dapat digunakan untuk memperkaya metode pembelajaran yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian, kreativitas, dan relevansi dengan kebutuhan peserta didik.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat masih terbatasnya media pembelajaran yang mengintegrasikan aksara daerah dalam bentuk digital, sehingga potensi konservasi budaya dan pembelajaran berbasis kearifan lokal belum optimal. Dengan menerapkan Aksara Lampung Digital dalam pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami, mengapresiasi, serta mengembangkan identitas budaya daerahnya secara interaktif dan menarik. Selain itu, penelitian ini akan menganalisis bagaimana Aksara Lampung Digital mendukung pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka khususnya dalam aspek kebebasan belajar dan pembelajaran yang bermakna.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada penelitian ini yakni kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mengungkap bagaimana media digital aksara Lampung berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami secara holistik faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas media pembelajaran, termasuk respons peserta didik serta kendala yang dihadapi dalam implementasi pembelajaran aksara Lampung digital. Analisis data dilakukan dengan cara mengkategorikan temuan dan mendeskripsikan fenomena pembelajaran secara sistematis sehingga memberikan gambaran yang komprehensif tentang fungsi media digital dalam melestarikan dan mengajarkan aksara Lampung (Amy & Lisdwiana, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menunjukkan bahwa aksara Lampung digital berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendidikan. Penggunaan teknologi digital seperti aplikasi Android dan augmented reality (AR) membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap aksara Lampung. Media digital ini memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif, mudah diakses, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengenal dan menulis aksara Lampung. Selain itu, aksara Lampung digital mendukung fleksibilitas pembelajaran sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran yang adaptif dan berpusat pada kompetensi. Media pembelajaran digital juga menjadi solusi atas keterbatasan tenaga pengajar yang menguasai aksara Lampung, serta dapat diintegrasikan sebagai muatan lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar dan menengah. Implementasi media ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar serta kesadaran dan kecintaan generasi muda terhadap bahasa dan budaya Lampung.

Temuan penting lainnya mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran aksara Lampung digital harus mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan keterlibatan pengguna agar dapat dijadikan alat bantu efektif dalam proses belajar mengajar. Secara keseluruhan, aksara Lampung digital memiliki peran strategis sebagai media pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka untuk menjaga dan mengembangkan warisan budaya Lampung di era digital.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Bebandung dalam masyarakat Menggala memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai sarana penyampaian nasihat, tujuan, dan informasi kepada pendengar, sekaligus sebagai media pendidikan adat dan penguatan nilai-nilai sosial. Setiap bait tidak hanya menegaskan norma, etika, dan tata krama dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga menanamkan makna moral, seperti kerendahan hati, keadilan, penghormatan terhadap hierarki adat, serta kebersamaan dalam musyawarah. Dengan demikian, Bebandung berperan penting dalam memelihara identitas budaya, menegakkan struktur sosial, dan mentransmisikan nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Lampung Menggala.

Pembahasan

Pembelajaran aksara Lampung digital memegang fungsi penting dalam pelestarian budaya lokal sekaligus mengakomodasi kebutuhan pembelajaran abad 21 sesuai semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran inovatif dan berpusat pada kompetensi. Media digital aksara Lampung tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa daerah, namun juga sebagai sarana interaktif yang menarik minat peserta didik. Dengan media digital, siswa dapat belajar mengenal, menulis, dan memahami aksara Lampung secara mandiri dan fleksibel, sehingga penguasaan aksara ini tidak hanya menjadi kewajiban akademik tetapi juga pengalaman menyenangkan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pemanfaatan teknologi seperti aplikasi berbasis Android dan augmented reality dalam pembelajaran aksara Lampung juga memberikan solusi atas keterbatasan tenaga pengajar yang menguasai aksara tradisional ini. Media digital mampu menjangkau lebih banyak siswa dengan metode pembelajaran yang variatif dan mudah diakses kapan saja. Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang mendukung kebebasan dan kreativitas guru dan siswa dalam memilih dan mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Selain itu, aksara Lampung digital secara signifikan membantu proses adaptasi budaya lokal dalam konteks pendidikan modern, sehingga aksara ini tidak hanya menjadi warisan yang diajarkan secara statis, melainkan berkembang dan hidup dalam teknologi yang setiap hari digunakan siswa. Dengan demikian, fungsi utama aksara Lampung digital dalam media pembelajaran adalah sebagai jembatan penghubung antara tradisi dan kemajuan teknologi pendidikan, menghadirkan pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan.

Pengembangan aksara Lampung digital juga mendorong munculnya inovasi dalam bidang desain grafis, teknologi informasi, dan linguistik daerah. Misalnya, pembuatan font aksara Lampung yang kompatibel dengan berbagai sistem operasi dan platform digital telah memungkinkan penggunaannya dalam penulisan dokumen, media sosial, hingga karya seni digital. Inovasi ini memberikan ruang ekspresi yang lebih luas bagi masyarakat, khususnya generasi muda, untuk menciptakan karya kreatif berbasis kearifan lokal.

Selain itu, penerapan aksara Lampung digital dalam kurikulum pendidikan memperkuat nilai-nilai karakter seperti kebanggaan terhadap budaya sendiri, tanggung jawab dalam melestarikan warisan leluhur, serta kemampuan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Melalui integrasi ini, siswa tidak hanya belajar mengenal aksara sebagai simbol tulisan, tetapi juga memahami filosofi dan sejarah yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak berhenti pada aspek kognitif semata, melainkan juga menyentuh ranah afektif dan psikomotorik yang memperkaya pengalaman belajar siswa.

Keberadaan aksara Lampung digital mencerminkan sinergi antara budaya dan teknologi sebagai upaya konkret untuk menjaga keberlanjutan identitas lokal di era global. Transformasi ini menegaskan bahwa kemajuan teknologi tidak harus mengikis nilai-nilai tradisional, melainkan dapat menjadi sarana strategis untuk memperkuat eksistensi budaya daerah agar tetap relevan, dihargai, dan diwariskan kepada generasi mendatang.

Implementasi aksara Lampung digital dalam media pembelajaran menunjukkan berbagai dampak positif yang mendukung tujuan Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan. Media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan aksara Lampung memungkinkan siswa untuk belajar secara langsung melalui praktik menulis, membaca, dan mengenali simbol aksara dengan metode yang interaktif dan multisensor. Hal ini memperkaya pengalaman belajar, sehingga siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga mengasah keterampilan dalam penggunaan aksara Lampung secara aplikatif.

Selain itu, penggunaan media digital membantu meningkatkan aksesibilitas pembelajaran bagi siswa di berbagai wilayah, termasuk daerah terpencil yang mungkin sulit mendapatkan guru ahli aksara Lampung. Dengan aplikasi mobile dan media augmented reality, siswa dapat belajar secara mandiri dengan fasilitas bimbingan yang terprogram dan sesuai dengan kurikulum. Penelitian mengindikasikan bahwa media ini meningkatkan motivasi belajar, mengurangi kebosanan, dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, yang berdampak pada peningkatan pemahaman dan retensi materi pembelajaran aksara Lampung.

Dari sisi guru, media digital ini berperan sebagai alat bantu yang efisien untuk menyampaikan materi dengan cara yang variatif dan mudah dikembangkan sesuai kebutuhan siswa. Kurikulum Merdeka yang fleksibel mendukung penggunaan teknologi pembelajaran ini untuk meningkatkan kompetensi literasi dan budaya lokal siswa tanpa kehilangan arah pembelajaran yang terstruktur. Media pembelajaran aksara Lampung digital tidak hanya memperkuat literasi aksara daerah, tetapi juga menguatkan identitas kultural peserta didik sebagai bagian integral dari pendidikan berbasis kearifan lokal dalam era digital.

Implementasi pembelajaran aksara Lampung digital dalam Kurikulum Merdeka menghadapi

sejumlah tantangan yang perlu diatasi agar media pembelajaran ini dapat berfungsi dengan optimal. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan sumber daya manusia, khususnya guru dan pengembang yang memiliki kompetensi sekaligus penguasaan teknologi informasi dan aksara Lampung.

Selain itu, infrastruktur teknologi yang belum merata di berbagai wilayah, terutama di daerah-daerah terpencil, menjadi hambatan signifikan dalam akses pembelajaran digital. Keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi menghambat siswa untuk menggunakan media belajar digital secara maksimal. Untuk itu, diperlukan dukungan pemerintah dan institusi terkait dalam peningkatan fasilitas teknologi pendidikan agar proses pembelajaran aksara Lampung dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat pendidikan.

Strategi pengembangan media pembelajaran aksara Lampung digital perlu menitikberatkan pada kolaborasi antara pemerintah, akademisi, dan pengembang teknologi untuk menghasilkan aplikasi yang user-friendly dan sesuai kebutuhan peserta didik. Pengembangan media harus mempertimbangkan kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan tingkat keterlibatan siswa agar media ini dapat menarik minat belajar dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, penggabungan metode pembelajaran digital dan konvensional menjadi pendekatan yang direkomendasikan untuk menjaga nilai-nilai budaya dan tradisi sekaligus memanfaatkan kemajuan teknologi pembelajaran.

Strategi pengembangan media pembelajaran aksara Lampung digital perlu menitikberatkan pada kolaborasi yang sinergis antara pemerintah, akademisi, dan pengembang teknologi, agar produk yang dihasilkan tidak hanya inovatif secara teknis, tetapi juga relevan secara pedagogis dan kultural. Pemerintah berperan dalam menetapkan kebijakan dan menyediakan dukungan sumber daya, baik berupa pendanaan maupun regulasi yang mendorong pelestarian budaya melalui teknologi. Akademisi, terutama dari bidang pendidikan, bahasa, dan kebudayaan, berfungsi sebagai pengembang konten yang memastikan keaslian, ketepatan, serta nilai-nilai edukatif dalam materi ajar. Sementara itu, pengembang teknologi bertanggung jawab dalam merancang aplikasi yang user-friendly, interaktif, dan dapat diakses secara luas oleh berbagai kalangan, termasuk siswa di daerah terpencil.

Dalam proses pengembangannya, media pembelajaran harus memperhatikan tiga aspek utama, yaitu kemudahan penggunaan (usability), interaktivitas, dan keterlibatan siswa (engagement). Kemudahan penggunaan memastikan siswa dapat memahami dan mengoperasikan aplikasi tanpa kesulitan teknis, sedangkan interaktivitas memungkinkan mereka berpartisipasi aktif melalui fitur seperti latihan membaca dan menulis aksara, permainan edukatif, atau kuis berbasis budaya Lampung. Tingkat keterlibatan yang tinggi akan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna.

Selain itu, penggabungan antara metode pembelajaran digital dan konvensional (blended learning) menjadi pendekatan strategis yang sangat direkomendasikan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk tetap merasakan kedekatan dengan tradisi melalui kegiatan langsung seperti menulis aksara di atas media tradisional, sambil memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pendukung yang memperluas pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, nilai-nilai budaya dan identitas lokal tetap terjaga, sementara kemampuan literasi digital siswa terus berkembang sesuai tuntutan zaman.

Maka, aksara Lampung digital sebagai media pembelajaran berperan penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, yang mengedepankan pembelajaran yang fleksibel, adaptif, dan kontekstual sesuai kebutuhan peserta didik. Melalui strategi yang tepat, tantangan yang ada dapat diatasi sehingga pelestarian aksara Lampung dapat berjalan efektif

sekaligus meningkatkan kompetensi literasi digital dan identitas budaya peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan implementasi aksara Lampung digital memiliki peran strategis dalam mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Kehadiran teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai jembatan antara warisan budaya tradisional dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, fleksibilitas, dan kompetensi. Selain memberikan dampak positif terhadap proses belajar, aksara Lampung digital juga memperkuat penerapan Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan pendekatan yang kontekstual dan berorientasi pada kearifan lokal. Media digital ini membantu mengatasi keterbatasan tenaga pengajar yang menguasai aksara Lampung, sekaligus memperluas akses pembelajaran di berbagai daerah. Meski demikian, implementasi aksara Lampung digital menghadapi tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan kompetensi guru, yang perlu diatasi melalui pelatihan, pengembangan media yang mudah digunakan (user-friendly), serta dukungan kebijakan pendidikan daerah.

REFERENSI

- Amy, S., & Lisdwiana, K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Lampung Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, 1(1), 25-33.
- Angga Kurnia, Desti Handayani, Muhamad Andre Wira A, R. M. (2015). Aplikasi Pembelajaran Aksara Lampung Berbasis Android. *Jurnal Karya Ilmiah Mahasiswa*, 4(2), 1-6.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). Kurikulum Merdeka Belajar. 167-186.
- Indriyani, S. (2018). Eksplorasi etnomatematika pada aksara lampung. *UIN Raden Intan Lampung*.
- Khusnul Khotimah, Y. dan. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Pengenalan Aksara Lampung Di Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua Sastra*, 16(2), 116- 125. <https://doi.org/10.47637/elsa.v16i2.100>
- Laila, S. N., & Azima, M. F. (2020). Permainan Pembelajaran Bahasa dan Aksara Lampung Kaganga Mobile Berbasis Android. *TEKNIKA*, 14(2), 113-118.
- Maharani, A. Z. (2023). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 1(938), 6-37.
- Masri, M., Rusdinal, R., & Gistituati, N. (2023). Implementasi Kebijakan Pendidikan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 8(4), 347-352.
- Maulana, R. (2020). Aksara-aksara di Nusantara: Seri Ensiklopedia. Samudra Biru.
- Misliani, L., Kalsum, N. M. U., Saktimulya, S. R., Dewi, T. K. S., Hidayatullah, D., & Hadrawi, M. (2017). Aksara, Naskah, dan Budaya Nusantara. Indigo Media.
- Nama, G. F., Pamungkas, A. D., Septama, H. D., Informatika, T., Lampung, U., Elektro, T., & Lampung, U. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Koleksi Permainan Aksara Lampung (Koper Apung) Berbasis Android Menggunakan

-
- Design and Development of Educational Game " Koleksi Permainan Aksara Lampung (Koper Apung)" Based on Android Using Scrum. 6(4). <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961.096>
- Pitri, M. L., Nordin, N., Langputeh, S., & Rakuasa, H. (2025). Development of E-Module (Electronic Module) Based on Ethnoscience in Natural Science Subject of Human Reproduction for Junior High Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 46–61. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.28>
- Putra, J. M., & Menorizah, M. (2025). An Analysis of the Use of the MyPertamina Application in Reducing the Misuse of Government-Subsidised Pertalite (A Literature Review). *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(2), 62–72. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i2.30>
- Rabbani, M. A., Hamdan, N. M., & Almasi, M. (2025). The Role of Digital Media as A Technological Innovation in Improving the Quality of Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(2), 109–120. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i2.34>
- Rafiu, A. A., Jibril, A. O., & Shehu, S. (2025). Exploring The Impact of E-Banking on The Sustainability of Muslim-Owned Micro Enterprises in Kwara State, Nigeria. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 49–60. <https://doi.org/10.34125/injies.v2i2.23>
- Sholeh, M. I., Habibulloh, M., Sokip, S., Syafi'i, A., 'Azah, N., Munif, M., & Sahri, S. (2025). Effectiveness of Blended Learning Strategy to Improving Students' Academic Performance. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.17>
- Saputra, W., Akbar, A., & Burhanuddin, B. (2024). Modernization of Da'wah Methods in Fostering Interest Among Young Generation (Case Study QS. Al-Ahzab Verse 46). *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 61–70. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.7>
- Septiani, D., Nugraha, M. S., Efendi, E., & Ramadhani, R. (2024). Strengthening Tuition Governance Towards Transparency and Accountability at Ummul Quro Al-Islami Modern Boarding School Bogor. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.10>
- Syafii, M. H., Rahmatullah, A. . S., Purnomo, H., & Aladaya, R. (2025). The Correlation Between Islamic Learning Environment and Children's Multiple Intelligence Development. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 29–38. <https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.17>
- Wiresti, R. D., Zakiyyah, A. H., Athari, Z., & Kohhar, W. W. A. (2025). Factors That Affect the Learning of Religious Values in Raudathul Athfal Bunayya Bin Baz Yogyakarta. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 93–106. <https://doi.org/10.34125/injies.v2i2.35>
- Yulia, N. M., Asna, U. L., Fahma, M. A., Reviana, P. A., Cholili, F. N., Halimahturrafiyah, N., & Sari, D. R. (2025). Use of Game-Based Learning Media Education as An Effort to Increase Interest Elementary School Students Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 38–45. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.23>
- Yolanda, N. S., & Laia, N. (2024). Practicality of Mathematics Learning Media Using Applications PowToon. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 27–35. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.4>
-

Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise II Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 1(1), 20–26. <https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.3>

Zulkarnaen, I., R, M. Z. M., Syarifudin, S., Rinaldi, S., & Akem, U. (2025). Wireless Fidelity Network Security Threats (Wi-Fi). *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(2), 73–82. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i2.26>

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:
