

ABSTRAK

Bahasa dan Aksara Sasak adalah identitas Suku Sasak Lombok, Nusa Tenggara Barat. Era globalisasi dan modernisasi menimbulkan dampak bagi masyarakat, salah satunya cara berkomunikasi antar individu atau kelompok. Bahasa asing dan gaul lebih digunakan dibandingkan bahasa daerah yang mulai ditinggalkan. Bahasa Sasak *Jamaq* lebih banyak digunakan dibandingkan Bahasa Sasak *Alus* dan hanya sebagian masyarakat Sasak yang masih mengenal Aksara Sasak. Jika dibiarkan maka Bahasa Sasak Alus mencerminkan perilaku rendah diri, penghormatan dan penghargaan pada lawan bicara dapat hilang, begitu pula dengan Aksara Sasak. Dengan begitu dilakukan upaya meningkatkan penggunaan bahasa melalui pembelajaran bahasa di semua jenis dan jenjang pendidikan serta pemasyarakatan bahasa ke berbagai lapisan masyarakat di Lombok. Namun, tidak semua sekolah mengajarkan Bahasa dan Aksara Sasak yang seharusnya didapatkan di Sekolah Dasar. Ketersediaan media pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak belum memadai dan terbatas pada buku cetakan lama yang secara visual kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype* aplikasi *mobile* pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak untuk pelajar Sekolah Dasar. Proses pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif yang mencakup observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Data yang diperoleh dianalisis dengan analisis data wawancara, analisis data kuesioner dan analisis matriks dengan tabel untuk perbandingan visual. Kemudian berdasarkan data tersebut dilakukan perancangan dengan metode *Design Thinking*. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan penggunaan Bahasa dan Aksara Sasak.

Kata Kunci : Bahasa Sasak, Aksara Sasak, Aplikasi *Mobile*, Pembelajaran