

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Globalisasi memiliki korelasi dengan peningkatan hubungan saling keterkaitan antar bangsa-bangsa dan orang-orang di seluruh dunia yang mengakibatkan batas suatu negara menjadi memudar. Dengan terjadinya perkembangan dan perubahan sosial yang signifikan mengakibatkan budaya lokal terancam punah. Hal ini bisa terjadi dikarenakan pelaku utama dalam proses globalisasi adalah negara-negara maju. Negara-negara maju dengan mudah menyebarkan budaya yang mereka miliki dengan kemajuan teknologi yang mereka miliki.

Dengan masuknya budaya asing ke Indonesia sebagai salah satu akibat derasnya arus globalisasi sedikit banyak mengancam eksistensi budaya lokal. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Budiarto, 2020) disampaikan bahwa invasi budaya dapat menghasilkan interferensi di masyarakat. Hal ini bisa terjadi karena gerak globalisasi akan membawa pengaruh-pengaruh asing ke suatu negara. Jika negara tersebut lemah dalam memfilter pengaruh-pengaruh yang masuk, maka budaya-budaya pendatang akan menghancurkan integritas budaya penerima sehingga mengancam kenaturlan budaya kelompok-kelompok pribumi. Selain itu keseharian dan tradisi masyarakat sedikit banyak berubah mengikuti arus globalisasi.

Salah satu unsur budaya yang terkena imbasnya adalah tembang macapat.. Berbeda dengan lagu-lagu *modern* yang mudah didengarkan dan lebih variatif, tembang macapat memiliki susunan yang baku dan cenderung kaku, liriknya pun tidak selugas lagu-lagu *modern* sehingga butuh pemikiran ekstra untuk dapat memahami makna yang terkandung dalam tembang tersebut. Hal ini juga yang membuat tembang macapat kalah pamor dengan lagu-lagu *modern*. Jika hal itu terus dibiarkan, tembang macapat akan ikut tenggelam dimakan arus zaman.

Padahal jelas dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 32 ayat (1) menyatakan bahwa “*negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budaya*“. Pada pasal tersebut dijelaskan bahwa kebudayaan ialah kebudayaan yang timbul sebagai sebuah usaha budi daya rakyat

Indonesia seluruhnya. Kemudian dilanjutkan bahwa kebudayaan lama dan asli yang ada di Indonesia terhitung sebagai budaya bangsa.

Diketahui hasil dari penelitian yang dilakukan oleh (Paramida, 2020) di SMPN 1 Margomulyo sebanyak 28 siswa mengalami kesulitan memahami arti yang termuat dalam sebuah tembang. Hasil ini menunjukkan bahwa kapastian diterimanya materi pembelajaran tembang macapat oleh peserta didik kurang maksimal. Kurangnya pemahaman siswa terhadap makna yang terdapat dalam tembang tersebut dapat dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran. Oleh karena itu sangat diperlukan sebuah media untuk mempermudah penyampaian eukasi terkait pesan-pesan moral, serta nilai-nilai mengenai tembang macapat dengan cara menyenangkan dan bisa dilakukan dengan mudah. Untuk itu penulis tertarik mengangkat judul “*Aplikasi Game Pembelajaran Materi Tembang Macapat Pada Siswa Sma Di Desa Siti Mulyo Kecamatan Pucakwangi Kabupaten Pati*”. Dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Circle*) dan dengan studi kasus yang difokuskan pada murid SMA yang ada di Desa Sitimulyo.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, penulis merumuskan permasalahan yaitu, bagaimana merancang, membangun, dan mengimplementasikan suatu “*Aplikasi Game Pembelajaran Materi Tembang Macapat Pada Siswa Sma Di Desa Siti Mulyo Kecamatan Pucakwangi Kabupaten Pati*” sehingga memudahkan memudahkan proses pembelajaran tembang macapat.

1.3. Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian perlu adanya batasan masalah agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang dari tujuan awal dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut

- a. *Game* ini dirancannng untuk murid SMA yang ada di Desa Sitimulyo

- b. Aplikasi ini berbentuk *game* android
- c. *Game* ini hanya memuat materi mengenai tembang macapat
- d. Materi yang di bahas adalah guru gatra, guru lagu, guru wilangan, dan makna tembang.
- e. Tampilan antar muka *game* ini adalah 2D.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1. Untuk melestarikan kebudayaan tembang macapat
- 2. Memudahkan proses tembang macapat
- 3. Terciptanya media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan

1.5. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1. Bagi penulis:
 - a. Merupakan syarat utama untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Fakultas Teknik UMK.
 - b. Merupakan sarana mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di fakultas Teknik UMK.
 - c. Mengasah pikiran dalam menciptakan sistem informasi yang baik dan lebih bermutu.
- 2. Bagi Pengguna
 - a. Memudahkan pengguna dalam mempelajari tembang macapat.
 - b. Menambah wawasan mengenai tembang macapat
 - c. Melakukan pembelajaran tembang macapat