

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tembang macapat merupakan salah satu hasil budaya tradisional masyarakat Indonesia. Seiring zaman tembang macapat mulai dilupakan oleh masyarakat, khususnya kawula muda. Maraknya industri musik baik dari dalam negeri maupun dari barat menyebabkan kawula muda lebih menyukai musik dibanding macapat. Ditambah lagi sangat sedikit generasi penerus yang bisa menembangkan macapat. Di kalangan masyarakat Jawa, tembang macapat telah dikenal sejak pengaruh Islam berkembang di pesisir kian meluas. Hal itu diperkirakan terjadi pada abad XVI dan sampai saat ini masih tetap hidup. Tembang macapat merupakan genre sastra Jawa yang berbentuk puisi dan dipakai sebagai media pendidikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa. Banyak tulisan para pujangga atau raja Jawa yang diubah dalam bentuk tembang macapat, seperti dalam Katalog Induk Naskah-naskah Nusantara Jilid I yang berisi naskah naskah yang ada di Museum Sono Budoyo Yogyakarta Behrend (dalam Dr. Putut 2012:71) antara lain yang berisi sejarah, silsilah, hukum, ajaran, primbon, adat-istiadat, sastra wayang, dan sebagainya. Sebagai salah satu hasil kebudayaan masyarakat Jawa, tembang macapat memiliki pengaruh yang sangat besar di dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa. Tembang itu begitu sederhana sehingga banyak orang Jawa

dapat melantunkan tembang macapat itu pada zaman tembang itu populer. Oleh karena itu, banyak pujangga ataupun para raja memilih media berupa wacana tembang ini sebagai sarana pendidikan atau pesan bagi masyarakat Jawa pada zaman keraton Kasunananan Surakarta atau Mangkunegaran khususnya.

Pada era modern ini pun tembang macapat masih ditulis atau diciptakan dengan disisipi pesan-pesan tertentu yang berkaitan dengan pengembangan budi pekerti luhur bangsa. Kemajuan teknologi yang diiringi semakin banyaknya perangkat digital dalam kehidupan secara tidak langsung mendorong untuk mengkolaborasikan senibudaya tradisional khususnya macapat. Dengan teknologi yang semakin berkembang ini salah satunya yaitu media berbasis android karna di rasa android adalah media yang sekarang telah di minati masyarakat, maka dari itu android media tujuan utama untuk mengembangkan media pembelajaran ini. Sehingga media ini bisa menjadi jembatan antara kawula muda dengan tembang macapat. Media pembelajaran dibuat dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan membantu guru dalam penyajian materi. Tembang mempunyai prospek yang baik apabila dijadikan sebagai profesi yang ditekuni, misalnya sebagai sinden atau wiraswara. Profesi sebagai sinden atau wiraswara bersifat fleksibel atau tidak terikat oleh waktu. Sinden atau wiraswara diperlukan dalam pertunjukan wayang wong, wayang kulit, karawitan, dan sebagainya. Mengingat pentingnya pembelajaran tentang tembang, sehingga dirasa perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada materi tembang. Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka skripsi ini di beri judul

“Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Macapat Berbasis Android SDN 1 Jipang Grobogan”

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang, penyusun dapat menyimpulkan masalah dari tugas akhir ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran tembang macapat dengan Android Studio menjadi media pembelajaran yang di kemas dengan Android.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya kemampuan dan waktu yang tersedia serta luasnya ruang lingkup yang begitu banyak dan kompleks pada pengenalan macapat ini, maka penulis memberikan pembatasan masalah, yaitu berupa pengembangan media pembelajaran tembang macapat dengan Android Studio dengan menambahkan menu baru yang di sarankan dosen ahli media pada aplikasi yang akan di kembangkan seperti penambahan video, menu favorit, share link aplikasi, menu search, perubahan huruf agar terlihat menarik.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran tembang macapat dengan Android Studio menjadi media pembelajaran yang di kemas ke dalam Android
2. Mendeskripsikan penilaian ahli materi, ahli media dan guru mata Pelajaran bahasa Jawa, serta tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan Android Studio

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya :

1. Bagi Siswa :

Hasil penelitian ini dapat memberi motivasi siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa SDN 1 Jipang Grobogan dalam kegiatan proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Jawa, khususnya tembang macapat yang dikemas secara menarik sehingga siswa termotivasi belajar mandiri serta dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi guru :

Untuk masukan sebagai inovasi baru dalam proses belajar mengajar di kelas dengan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga kegiatan belajar menjadi menarik dan materi dapat disampaikan dengan jelas sehingga mudah untuk dipelajari.

3. Bagi Sekolah :

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan sarana pembelajaran, serta diharapkan nantinya dapat meningkatkan kualitas pendidikan pada mata pelajaran bahasa Jawa khususnya pembelajaran tembang macapat.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development) atau penelitian dan pengembangan. Research and Development

(R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan bisa berupa software. Dalam hal ini produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran tentang Macapat dengan menggunakan Android Studio.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa metode pengumpulan data yang akan dilakukan untuk penelitian ini, yaitu :

1. Studi Pustaka

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan dan mempelajari informasi dari buku, karya ilmiah, dan website untuk dijadikan referensi.

2. Metode Observasi/Survei

Mengumpulkan data, informasi tentang Kesenian Macapat Jawa secara langsung untuk keperluan pembuatan aplikasi yang akan dikembangkan.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dengan tahapan sebagai berikut :

1. Analisis

Proses ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan sistem Metode ini menggunakan R&D (Research & Development). Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan model prosedural yang bersifat deskriptif

eksploratoris dengan mematuhi langkah-langkah tertentu untuk menghasilkan produk.

2. Perancangan

Merancang desain yang di peroleh dari hasil penelitian yang sesuai dengan masukan dosen ahli media, guru ahli materi dan guru bahasa jawa, desain proses yang dapat dikerjakan oleh sistem, dan desain antarmuka user sistem.

3. Pembuatan

Dalam proses pembuatan ini akan di lakukan proses penambahan menu-menu baru yang sesuai saran dari dosen ahli media

4. Pengujian

Merupakan tahap akhir dari proses, dilakukan agar dapat mengetahui apakah software yang dibuat telah sesuai.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini dijelaskan tentang tinjauan pustaka dan teori – teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang analisis masalah, metode yang di gunakan untuk mengembangkan aplikasi, tahap perancangan sitem berupa story board yang sesuai masukan dosen ahli media

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian data dari aplikasi yang telah di kembangkan, implementasi dan pengujian program.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan, keterbatasan sistem dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian, lampiran hasil pendapat dari guru ahli materi, guru bahasa jawa, dosen ahli media.

