

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cerita rakyat merupakan salah satu kekayaan budaya dalam masyarakat berupa tradisi lisan yang bersumber, berkembang, dan diwariskan secara turun-temurun dalam masyarakat tersebut [1], [2]. Di Indonesia, setiap kelompok masyarakat yang biasanya dibedakan berdasarkan suku, bangsa, ras, etnis, dan lokasi tempat tinggal, memiliki cerita rakyatnya masing-masing yang menjadi ciri khas kelompok masyarakat tersebut. Cerita rakyat tersebut umumnya berbentuk legenda yang memiliki hubungan dengan suatu peristiwa sejarah, seperti asal muasal suatu tempat, atau berbentuk dongeng dengan tokoh-tokoh di dalam cerita rakyat tersebut berupa hewan, jin, dewa, dan sebagainya.

Cerita rakyat umumnya memiliki nilai moral dan kearifan lokal sehingga dapat digunakan sebagai media pendidikan karakter bagi anak-anak [3], [4]. Cerita rakyat juga dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kreativitas dan kepekaan sastra pada anak-anak [4], [5]. Dengan memahami manfaat cerita rakyat serta posisi cerita rakyat sebagai kekayaan budaya suatu bangsa, maka sudah sepantasnya cerita rakyat harus dijaga dan tetap dilestarikan agar tidak punah.

Namun, menurut Falah, Rizky Nur Jaya, dan Suhana Minah pada penelitian sebelumnya di tahun 2021, saat ini cerita rakyat cenderung kurang diminati dan dilupakan terutama oleh generasi muda [6]. Hal tersebut terjadi dapat karena beberapa faktor. Faktor-faktor seperti globalisasi dan media cerita yang membosankan, dinilai memiliki pengaruh yang cukup signifikan.

Globalisasi menyebabkan semakin mudah masuknya berbagai macam cerita dari luar negeri yang dinilai lebih menarik daripada cerita rakyat [2]. Selain itu, cerita rakyat juga dinilai ketinggalan zaman dan tidak relevan dengan zaman sekarang yang serba mutakhir dan modern [7]. Padahal, cerita-cerita dari luar negeri tersebut belum tentu memiliki nilai-nilai moral yang sesuai dengan yang dianut oleh bangsa Indonesia.

Media yang digunakan untuk cerita rakyat umumnya berupa lisan ataupun tertulis dalam sebuah buku. Penggunaan media lisan biasanya digunakan oleh orang tua untuk menceritakan cerita rakyat kepada anaknya [8]. Namun, penggunaan media lisan untuk menceritakan cerita rakyat oleh orang tua kepada anaknya semakin jarang dilakukan dikarenakan kesibukan orang tua [2]. Menurut Errich Noven Trio Kuswantoro dalam penelitiannya pada tahun 2021 menyebutkan penggunaan media tertulis untuk menceritakan cerita rakyat dinilai monoton dan tidak memiliki variasi sehingga tidak dapat menarik minat pembaca, terutama anak-anak [8]. Selain itu, penggunaan media tertulis tanpa disertai media lain seperti gambar, dapat menyulitkan anak-anak dalam memahami cerita rakyat yang ingin disampaikan [9], [10].

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap sejumlah siswa MTS Muhammadiyah Purwokerto pada hari Kamis, tanggal 27 April 2023, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman beberapa siswa mengenai cerita rakyat khas daerah Banyumas masih terbatas. Fenomena ini menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman mendalam tentang warisan budaya lokal menjadi sebuah isu yang perlu diperhatikan. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal ini adalah absennya pengajaran mengenai cerita rakyat Banyumas dalam kurikulum di sekolah, baik yang mereka hadiri saat ini maupun di sekolah-sekolah sebelumnya.

Hasil wawancara terhadap Ibu Dra. Rasiwen selaku kepala sekolah MTs Muhammadiyah Purwokerto disimpulkan bahwa rendahnya minat baca akibat pandemi di MTs Muhammadiyah Purwokerto membuat siswa cenderung tergantung menggunakan gawai untuk bermain *game* dan sosial media daripada digunakan untuk mencari materi seperti halnya cerita daerah. Lalu, belum ada *game* untuk mengenalkan sejarah atau budaya di sekolah terutama sejarah babad Banyumas. Sehingga dengan pergeseran budaya ini, diharapkan ada sebuah media pembelajaran yang mampu memperkenalkan secara perlahan kepada siswa tentang cerita rakyat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pada penelitian ini dibuat sebuah *game visual novel* berbasis Android menggunakan metode GDLC (*Game*

Development Life Cycle) yang akan digunakan sebagai media untuk menceritakan cerita rakyat Banyumas dengan judul 'Babad Pasir Luhur'. *Game* tersebut bernama Babad Banyumasan dan diujicobakan pada anak-anak kelas IX pada sekolah MTS Muhammadiyah Purwokerto tahun ajaran 2022/2023. Kesimpulan wawancara yang sudah dilakukan adalah beberapa siswa kelas IX pada MTS Muhammadiyah Purwokerto belum pernah mempelajari sejarah tentang Babad Banyumasan baik di sekolah sebelumnya (SD/MI) maupun sekolah saat ini (MTs).

Pemilihan *game* sebagai media penyampaian cerita rakyat kepada anak-anak dipilih karena suatu informasi dapat disampaikan dengan lebih interaktif dan *game* sendiri dapat digunakan sebagai sarana alternatif hiburan bagi seluruh kalangan [11]. Selain itu, berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penggunaan *game* juga memiliki dampak yang positif dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil statistik dari penelitian [12] menyajikan bukti empiris mengenai efek positif penggunaan *game* pada kinerja akademik dan perilaku keterkaitan sosial yang diinginkan lainnya, seperti rasa memiliki dan kerja sama tim, dari mahasiswa teknik. Selain itu, penelitian [13] mengungkapkan bahwa penggunaan *game* pada anak sekolah dasar menghasilkan skor motivasi berprestasi akademik yang lebih tinggi secara signifikan daripada tanpa menggunakan *game*. Selain itu, hasil penelitian [13] juga menunjukkan bahwa *game* edukasi berdampak pada motivasi berprestasi akademik siswa SD.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Siswa MTs Muhammadiyah Purwokerto memiliki kekurangan wawasan terhadap cerita rakyat Banyumas.
2. Belum diperkenalkannya cerita rakyat Banyumas di sekolah MTs Muhammadiyah Purwokerto.

3. Kurangnya literasi tentang cerita rakyat membuat siswa banyak yang belum mengetahui tentang cerita rakyat Banyumas.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pertanyaan penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana siswa MTs Muhammadiyah Purwokerto memiliki wawasan terhadap cerita rakyat Banyumas.
2. Bagaimana cara memperkenalkan cerita rakyat Banyumas kepada siswa MTS Muhammadiyah Purwokerto.
3. Bagaimana cara meningkatkan literasi pada siswa MTS Muhammadiyah Purwokerto.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian adalah

1. Peneliti menggunakan referensi cerita dari Bapak Yono selaku tokoh masyarakat dan sumber dari internet sebagai sumber informasi cerita.
2. Lingkup dari penelitian ini adalah 10 responden dengan rincian 3 dosen dan 7 alumni untuk pengujian *black box* dan siswa kelas 9 MTS Muhammadiyah Purwokerto untuk pengujian *SUS*.
3. Penelitian ini menggunakan dua pengujian yaitu *black box testing* dan *system usability scale (SUS)*
4. Keterbatasan dalam ketersediaan aset seperti gambar dan suara membuat peneliti menggunakan aset yang dibuat oleh komputer atau mengambilnya dari internet.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dijabarkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Siswa memperoleh wawasan mengenai cerita rakyat Banyumas.
2. Membuat *game* untuk memperkenalkan Cerita Rakyat Banyumas ke siswa MTs Muhammadiyah Purwokerto
3. Menggunakan *game* cerita rakyat Banyumas untuk meningkatkan literasi tentang cerita rakyat Banyumas di MTs Muhammadiyah Purwokerto.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diketahui manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Menjadi sarana untuk syarat mendapatkan gelar sarjana.
 - b. Sebagai portofolio karya yang sudah pernah dibuat.
2. Manfaat bagi sekolah
 - a. Bisa menambahkan cerita rakyat Banyumas ke dalam kurikulum sekolah
 - b. Bisa menjadi media tambahan untuk memperkenalkan cerita rakyat di sekolah.