

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia mempunyai kekayaan keanekaragaman budaya. Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam adat istiadat, seni, tradisi dan budaya di berbagai daerah yang diwariskan secara turun temurun. Tidak semua negara bisa memiliki budaya yang begitu beragam seperti Indonesia (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020). Keanekaragaman budaya Indonesia harus dilestarikan untuk melestarikan nilai-nilai dan identitas warisan budayanya meskipun terjadi perubahan di era yang semakin modern. Jazuli (2008) menyatakan bahwa pendidikan seni merupakan bentuk pendidikan yang menawarkan pengalaman estetika kepada para siswa. Pengalaman estetika adalah suatu jenis pengalaman yang memungkinkan siswa merasakan dan memahami seluruh aspek yang terkandung dalam seni tari, termasuk nilai keindahan berdasarkan sudut pandang masing-masing individu. Pemberian pengalaman estetika ini sangat terkait dengan dua aktivitas lainnya, yakni aktivitas apresiasi dan aktivitas berkarya (Utomo et al., 2020). Di era globalisasi, karakter yang muncul pada anak sekolah dasar adalah anak-anak cenderung terpengaruh oleh globalisasi. Hal ini dapat ditunjukkan dengan pola perilaku anak sekolah dasar yang menunjukkan adanya penurunan nilai-

nilai karakter pada setiap individu. Misalnya kurang sopan santun, menyontek saat ujian, kurang peka sosial, dan lain-lain (Denis et al., 2021).

Dunia pendidikan di Indonesia yang memiliki ribuan pulau menghadirkan tantangan yang semakin kompleks bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal di kepulauan tersebut, bagaimana menyediakan infrastruktur berupa akses internet yang baik, sehingga produk elektronik masih jarang digunakan di daerah terpencil. daerah. dan bahkan kehidupan mereka masih tanpa akses internet. Sebenarnya hal itu tidak mempengaruhi akses internet sehingga kini harus dilakukan oleh pemerintah Indonesia untuk bekerja keras dan bekerja sama untuk memecahkan permasalahan bagaimana menghadirkan teknologi ke seluruh pelosok tanah air, dan juga memberikan solusi bagi siswa sekolah dasar dari latar belakang ekonomi kurang mampu dan terbatasnya akses internet dan infrastruktur bagi siswa di daerah terpencil (Marwanto, 2021).

Faktor modernisasi, globalisasi dan perubahan mentalitas generasi baru menyebabkan menurunnya partisipasi masyarakat dalam pemeliharaan dan pengayaan warisan budaya tersebut. Permasalahan ini menjadi krusial karena tari tradisional tidak hanya sekedar seni pertunjukan, namun juga merupakan bagian integral dari kelestarian budaya lokal. Hal ini terbukti dengan masih banyaknya ancaman yang membebani perkembangan tari tradisional, selain itu masih perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. menjaga sinkronisasi antara seniman, masyarakat dan pemerintah daerah. Kesenjangan ini menciptakan ruang bagi solusi aksi berbasis penelitian yang

dapat memberikan wawasan baru mengenai potensi masyarakat sebagai agen pelestarian tari tradisional. Kurangnya pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi masyarakat dan strategi efektif untuk melibatkan mereka menciptakan kesenjangan yang harus diisi untuk mencapai tujuan konservasi (Prayogo et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mendidik anak-anak tentang tarian tradisional Indonesia. mereka dapat memahami dan menghargai warisan budaya nenek moyang mereka. Proses pembelajaran yang efektif harus mencakup elemen interaksi, kesenangan, tantangan, motivasi, serta memberikan kesempatan lebih bagi siswa untuk mengasah kreativitas dan kemandirian mereka, sesuai dengan potensi dan minat masing-masing. Meskipun peran guru lebih sebagai fasilitator di dalam pembelajaran, dan diharapkan siswa berpartisipasi lebih aktif, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk mendorong keterlibatan siswa dengan lebih intens. Aktivitas belajar yang menarik sangat dipengaruhi oleh berbagai aspek, di antaranya adalah pemilihan media pembelajaran yang harus mampu menarik perhatian siswa, bersifat interaktif saat digunakan, tanpa mengurangi inti dari materi yang diajarkan. (Al-Ghifari & Rizqi, 2020)

Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Anak-anak sekolah dasar, yang merupakan generasi digital, lebih mudah berhubungan dengan media teknologi. Oleh karena itu, pengembangan sebuah aplikasi *mobile* yang dapat menyajikan tarian tradisional Indonesia secara interaktif dan menarik

sangatlah penting. Aplikasi ini dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mendidik untuk anak-anak sekolah dasar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana dampak penggunaan aplikasi TARIANKU terhadap pemahaman dan minat anak sekolah dasar (SD) terhadap budaya tarian tradisional Indonesia?
2. Bagaimana pemahaman anak sekolah dasar tentang tarian tradisional Indonesia sebelum dan setelah menggunakan aplikasi TARIANKU?
3. Apakah aplikasi ini lebih efektif dalam menarik minat anak dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional?
4. Bagaimana aplikasi ini menyajikan informasi mengenai tarian tradisional secara menarik dan interaktif?
5. Bagaimana TARIANKU berbasis *mobile apps* dapat membantu guru dan siswa yang terkait dalam proses pengenalan budaya tarian tradisional Indonesia?
6. Bagaimana merancang dan mengembangkan TARIANKU berbasis *mobile apps* dengan metode *agile*?

## 1.3 Batasan Masalah

Indonesia memiliki tarian tradisional yang sangat beragam setiap daerahnya, akan tetapi peneliti membatasi penelitian pada tarian tradisional pulau Jawa, yaitu tarian remo yang berasal dari daerah Jombang, Jawa Timur

melalui *mobile apps* sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar kelas 5 dan 6.

#### 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Merancang dan mengembangkan *mobile apps* guna memperkenalkan budaya tarian tradisional Indonesia kepada anak sekolah dasar (SD).
2. Membantu minat anak sekolah dasar (SD) dalam pembelajaran tentang budaya Indonesia dengan sistem pembelajaran yang secara digital.
3. Memperkenalkan kebudayaan Indonesia yaitu tarian tradisional Indonesia kepada anak sekolah dasar (SD)
4. Merancang *mobile apps* dengan metode *agile*, agar proses pengembangan menjadi fleksibel dan lebih menyesuaikan kebutuhan pengguna

#### 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat dapat membantu siswa untuk menambah wawasan terkait tarian tradisional Indonesia lebih dalam dan lebih mudah, dengan adanya fitur yang memudahkan para siswa
2. Aplikasi yang dibuat membantu anak siswa sekolah dasar (SD) menumbuhkan minat dalam mempelajari tarian tradisional Indonesia.
3. Aplikasi ini membantu guru dalam memberikan informasi tentang tarian tradisional Indonesia secara mudah kepada siswa sekolah dasar (SD)