

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian–penelitian terdahulu yang telah dilakukan antara lain:

1. Tanto et al (2019), melakukan penelitian untuk anak usia dini di wilayah Kepuhsari yang terampil dalam membuat karya-karya tatah sungging. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan etnografi model Spreadley. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan temuan penanaman karakter anak usia dini dalam kesenian tradisional tatah sungging.
2. Nurhasanah et al (2021), melakukan penelitian minat generasi muda dalam melestarikan kesenian tradisional Indonesia. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian ini untuk memaparkan tentang pengaruh modernisasi terhadap minat generasi muda dalam melestarikan kesenian tradisional Indonesia di era globalisasi.
3. Gunawan et al (2020), melakukan penelitian merancang sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android untuk memperkenalkan ragam budaya Indonesia. Aplikasi ini mencakup materi tentang 34 provinsi dengan tambahan animasi dan fitur kuis, bertujuan untuk memfasilitasi belajar pengenalan ragam budaya Indonesia bagi para pelajar.
4. Nuryani et al (2020), melakukan penelitian kesenian tradisional jawa di SDN Grogol mencerminkan karakter cinta tanah air yang diimplementasikan pada ekstrakurikuler karawitan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memaknai implementasi karakter cinta tanah air pada kesenian tradisional Jawa Indonesia.
5. Budiman & Nurbani, (2019), melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran untuk topik Pengenalan Sistem Operasi menggunakan platform android. Android telah menjadi sistem operasi yang sangat diminati karena efektivitas dan efisiensinya yang lebih tinggi dibandingkan dengan program sejenis, sehingga android banyak dipilih untuk keperluan Pendidikan karena kemudahan dan

fleksibilitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android dengan langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

6. Wulandari & Hapsari (2020), melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan mengembangkan media pembelajaran baru yang inovatif dan menarik, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Salah satu langkahnya adalah menciptakan komik sebagai alat komunikasi massa yang menggabungkan teks dan ilustrasi dalam penyajian yang unik. Komik didefinisikan sebagai gambar kartun yang ringan dan menyenangkan, mampu menyampaikan pesan dengan cara yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengintergrasikan nilai-nilai kearifan dan budaya Indonesia dalam Pendidikan siswa. Dengan pengembangan komik edukasi berbasis kearifan lokal, diharapkan dapat meningkatkan, memperkuat, dan memperkaya inovasi dalam media pembelajaran literasi untuk siswa sekolah dasar.
7. Budiyanto et al (2019), melakukan penelitian mengenai kesenian lengger, sebuah seni tradisional rakyat yang memperkaya budaya luhur dalam kehidupan masyarakat. Kesenian lengger yang berkembang di berbagai wilayah memiliki karakteristik unik dalam tarian, presentasi, desain topeng, dan mitologi yang diwariskan oleh masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji nilai-nilai budaya Jawa yang terkandung dalam Topeng Lengger Giyanti Wonosobo.
8. Muzayyanna et al (2018), melakukan penelitian tentang penggunaan Bahasa Inggris sebagai alat pembelajaran melalui aplikasi berbasis android karena dianggap lebih efisien dan efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kondisi dan potensi pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android serta untuk menganalisis seberapa efektifnya aplikasi tersebut dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Tarian Tradisional Jawa Tengah**

Septiani & Al Irsyadi (2020), Seni tari tradisional yang telah berusia lama mengandung nilai-nilai ritual dan warisan budaya yang berharga, meskipun saat ini kalah pamor dibandingkan dengan budaya asing yang semakin dominan di Indonesia. Septiani & Al Irsyadi, (2020), Penting bagi siswa untuk mempelajari seni tari tradisional ini sebagai upaya melestarikan warisan nenek moyang yang hamper punah. Septiani & Al Irsyadi, (2020), Generasi penerus memiliki tanggung jawab untuk menjaga keberlangsungan budaya tradisional, termasuk melalui pembelajaran tentang seni tari tradisional sebagai bagian dari hak mereka untuk memahami Seni Budaya Indonesia.

### **2. Android**

Harista et al. (2022), Android adalah sebuah sistem operasi yang awalnya diciptakan untuk digunakan pada perangkat dengan layar sentuh ponsel pintar dan tablet. Harista et al (2022), Pengembangan Android dimulai oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White di California pada bulan Oktober 2003, sebelum akhirnya diakui oleh Google pada tahun 2005. Harista et al (2022), Awalnya, Android dirancang untuk meningkatkan kemampuan sistem operasi kamera digital yang lebih canggih, namun seiring dengan perkembangan pasar global, fokusnya beralih menjadi pengembangan sistem operasi untuk smartphone. Harista et al (2022), Android pertama kali diperkenalkan secara komersial pada tahun 2008.

### **3. Figma**

Muhyidin et al (2020), Figma merupakan salah satu alat desain yang sering digunakan untuk menciptakan antarmuka aplikasi mobile, desktop, dan website. Muhyidin et al (2020), Aplikasi ini dapat diakses melalui sistem operasi Windows, Linux, dan Mac dengan koneksi internet. Muhyidin et al (2020), Figma sangat populer dikalangan

professional seperti desainer UI/UX dan web *design* karena memungkinkan kolaborasi simultan dari lokasi yang berbeda. Muhyidin et al (2020), Keunggulannya dibandingkan dengan Adobe XD adalah kemampuannya untuk memungkinkan lebih dari satu orang bekerja secara bersama-sama dalam satu proyek, memungkinkan pengembangan prototipe website atau aplikasi dengan cepat dan efisien.

#### **4. Android Studio**

Wahyuni & Sopiandi (2020), Android Studio merupakan sebuah Integrated Development Environment (IDE) yang resmi digunakan untuk pengembangan aplikasi Android. Wahyuni & Sopiandi (2020), IDE ini didasarkan pada IntelliJ IDEA dan tidak hanya berfungsi sebagai editor kode, tetapi juga menyediakan fitur-fitur pengembangan yang handal dari IntelliJ. Wahyuni & Sopiandi (2020), Android Studio menawarkan berbagai fitur yang dapat meningkatkan produktivitas dalam pembuatan aplikasi android.

#### **5. Canva**

Widayanti et al (2021), Canva adalah sebuah platform desain grafis yang membantu penggunanya dalam proses mendesain dan menyederhanakan pembuatan berbagai jenis materi kreatif secara daring.

#### **6. Java**

Harumy (2018), Java adalah salah satu Bahasa pemrograman yang bisa berjalan di berbagai sistem operasi, termasuk di telepon genggam. Diciptakan pertama kali oleh James Gosling saat ia masih bekerja di Sun Microsystems, Java merupakan pengembangan dari C++. Harumy (2018), Saat ini, Java menjadi salah satu bahasa pemrograman yang paling populer dan banyak digunakan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi dan aplikasi berbasis web. Harumy (2018), Keunggulan Java dibandingkan dengan bahasa pemrograman lainnya adalah kemampuannya untuk beroperasi di berbagai sistem

operasi, yang membuatnya dikenal sebagai bahasa pemrograman multiplatform. Harumy (2018), Java juga bersifat berorientasi objek (PBO) dan dilengkapi dengan library yang komprehensif.

## 7. Skala Likert

Budiaji (2013), Skala likert merupakan alat ukur yang diperkenalkan oleh Likert pada tahun 1932. Budiaji (2013), Skala ini terdiri dari empat atau lebih pertanyaan yang dirangkai sehingga menghasilkan sebuah skor atau nilai.

