
RANCANG BANGUN BAHAN AJAR ALAT MUSIK SASANDO BERBASIS ANDROID

Inyo Nofrianto Lay, Yefta Bako

Info Article

Institut Agama Kristen
Negeri Kupang

*e-mail corresponding
author:
inyolay@gmail.com

Submit:
Agustus14th, 2023

Revised:
November23th, 2023

Published:
Desember 08th, 2023



This work is licensed
under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial-
ShareAlike 4.0
International License

ABSTRACT

This research aims to develop an Android application as a learning medium for the Sasando musical instrument. The application will be used by students to learn the Sasando instrument and will facilitate easier access to learning materials in accordance with applicable learning standards.

This study falls under the category of development research, following the multimedia-based development model by Lee & Owens (2014). This model consists of 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The product is developed based on the Sasando book created and developed by Djony Theedens in 1996. The testing subjects are divided into two phases: the first phase involves individual testing with participants such as Content Experts, Media Experts, and three students. The second phase involves large-scale testing with twenty students. Data collection is conducted through questionnaires, which are used to assess the suitability of the content and media. The data is analyzed qualitatively and quantitatively.

The research results indicate that, during the field testing with students, the developed material falls within the "very suitable" category. Therefore, this Android-based Sasando learning media development is highly suitable for student use.

Keywords: Sasando Learning Media Development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi android sebagai media pembelajaran alat musik Sasando. Aplikasi tersebut akan digunakan mahasiswa dalam mempelajari alat musik Sasando dan lebih mempermudah mahasiswa dalam mengakses pembelajaran sesuai standar pembelajaran yang berlaku.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan mengikuti model pengembangan berbasis multimedia Lee & Owens (2014). Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk dikembangkan sesuai dengan buku Sasando yang dibuat dan

dikembangkan oleh Djonny Theedens tahun 1996. Subjek uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu; tahap satu uji coba perseorangan yang terdiri dari: Ahli Materi, Ahli Media dan tiga orang mahasiswa. Sedangkan uji coba tahap dua diujicobakan dalam skala besar yang terdiri dari dua puluh orang mahasiswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket. Angket ini digunakan untuk mengetahui kelayakan materi dan media. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada uji coba lapangan terhadap mahasiswa termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran Sasando berbasis android ini sangat layak untuk digunakan oleh mahasiswa.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Sasando

PENDAHULUAN

Musik telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Melalui musik manusia dapat mengekspresikan emosi yang ada di dalam hati dan pikirannya. Sebagai bahasa universal, musik dapat dinikmati oleh orang dari berbagai kalangan, budaya, dan latar belakang kehidupan, dan juga berperan penting dalam membangun kebudayaan. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa musik telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia sejak zaman dahulu kala. Musik adalah jenis seni yang menekankan pada pemakaian melodi, harmoni, tempo, irama, dan vokal sebagai cara untuk menyampaikan nilai seni dari seniman atau pembuat seni ke audiens. Definisi lainnya menyebutkan bahwa musik adalah bentuk seni yang menggunakan media suara atau bunyi untuk menyampaikan pesan artistik yang ingin disampaikan oleh seniman. Dalam kedua definisi tersebut, musik dianggap sebagai sarana untuk mengekspresikan ide dan emosi manusia, dan telah menjadi bagian penting dari sejarah manusia sejak zaman kuno. Dalam banyak budaya, musik digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai budaya dan tradisi, dan sering digunakan dalam upacara atau perayaan untuk menyampaikan pesan-pesan penting (Sutanto, 1998).

Indonesia memiliki kekayaan seni dan budaya yang melimpah, termasuk di antaranya seni musik yang beragam dari setiap daerahnya. Setiap daerah memiliki ciri khas dan keunikan musiknya sendiri, yang memperkaya keanekaragaman senimusi Indonesia secara keseluruhan. Keanekaragaman ini mencerminkan keragaman budaya dan tradisi yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia, dan merupakan salah satu aset penting dalam memperkaya identitas bangsa. Musik di Indonesia mengalami perkembangan secara cepat sehingga mulai bermunculan musik-musik modern dengan gaya yang lebih modern sesuai perkembangannya.

Perekembangan musik tidak terlepas dari perkembangan Teknologi Informasi (TI) sehingga mempengaruhi perkembangan alat musik itu sendiri, dari alat musik nyata menjadi alat musik virtual, dimana alat musik seperti Piano, Gitar dan Drum dapat diakses dan dimainkan melalui aplikasi yang ada pada komputer dan Hand Phone (HP). Dengan Aplikasi virtual memungkinkan akses mudah dan cepat ke berbagai alat musik tanpa perlu mengeluarkan biaya yang banyak untuk membeli alat musik yang sebenarnya. Dalam aplikasi ini, semua alat musik dapat diakses dan dimainkan dengan mudah tanpa perlu membeli atau memiliki alat musik tersebut secara fisik. Hal ini juga memudahkan setiap orang untuk mempelajari dan mengenal alat musik yang mereka inginkan sehingga aplikasi virtual menjadi solusi terbaik dimasa ini. Namun bukan saja musik modern yang sudah dikembangkan menjadi aplikasi virtual tetapi musik tradisional juga sudah dikembangkan menjadi aplikasi virtual seperti alat musik Angklung yang berasal dari Sunda Jawa Barat. Hal ini mengartikan bahwa perkembangan musik bukan hanya pada musik moderen saja tetapi juga musik tradisional. Namun masih banyak alat musik tradisional yang belum dikembangkan menjadi aplikasi virtual seperti beberapa alat musik dari Nusa Tenggara Timur.

Aplikasi atau perangkat lunak adalah program komputer yang dirancang untuk melakukan tugas atau fungsi tertentu yang bermanfaat bagi pengguna, seperti mengelola data, membuat dokumen, menjalankan permainan, atau menyediakan akses ke informasi atau layanan tertentu. Aplikasi dikembangkan untuk digunakan langsung oleh pengguna dan dapat diinstal pada berbagai jenis perangkat, seperti komputer desktop, laptop, ponsel, tablet, atau perangkat pintar lainnya. Berbagai jenis aplikasi telah dikembangkan untuk memenuhi berbagai kebutuhan pengguna dan dapat diunduh dan diinstal melalui toko aplikasi digital atau situs WEB yang menyediakan layanan aplikasi (Yuliansyah M., & Wijaya A. 2021).

Saat ini aplikasi sangat memiliki pengaruh besar dalam kehidupan manusia, dikarenakan semua hal dapat dipelajari dengan mudah dan dapat dipelajari dimana saja contohnya aplikasi pembelajaran musik secara virtual. Pada saat ini aplikasi merupakan suatu media pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran secara virtual.

Pembelajaran media merujuk pada berbagai peralatan atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang menarik, membangkitkan minat, perhatian dan motivasi belajar. Menurut Arsyad (2015:10), media pembelajaran meliputi segala jenis perangkat yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperhatikan siswa dalam belajar. Karim (2014:7) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menghubungkan antara guru dan siswa dalam menyampaikan pesan dan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam program pendidikan (<https://educhannel.id/>). Oleh karena itu, dalam belajar orang memerlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses di mana saja untuk memperkaya pengalaman belajar mereka. Perkembangan teknologi dalam bidang musik telah membangkitkan semangat sebagian orang untuk meningkatkan kemampuan musik mereka. Namun, membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menguasai satu alat musik. Masalah tersebut tidak hanya terkait dengan waktu tetapi juga memerlukan biaya yang cukup besar untuk mengikuti kursus musik yang spesifik setiap bulannya.

Dengan banyaknya sumber pada internet maka dengan mudah orang-orang dapat menemukan berbagai macam rancangan media pembelajaran. Media pembelajaran saat ini juga banyak yang dikembangkan melalui sistem Teknologi yang berkembang misalkan seorang guru ingin menunjukan kepada siswanya sebuah alat musik beserta bunyinya contohnya piano. Guru tersebut hanya menggunakan Hand Phone untuk mendownload aplikasi piano yang mula telah dikembangkan menjadi sebuah perangkat lunak. Dengan begitu akan lebih mempermudah guru tersebut untuk mengajari siswa-siswanya dalam memperkenalkan nada pada piano.

Sasando merupakan salah satu jenis musik tradisional yang berasal dari Kabupaten Rote yang terletak di Provinsi Nusa Tenggara Timur Indonesia. Wilayah ini memiliki berbagai jenis musik tradisional yang unik dan bervariasi, Sasando adalah salah satunya. Sasando adalah alat musik tradisional berdawai yang berasal dari Rote Nusa Tenggara Timur dan dimainkan dengan cara dipetik

METODE

Implementasi media pembelajaran Sasando pada platform Android akan mengikuti model pengembangan berbasis multimedia Lee & Owens (2014). Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. sehingga untuk pengembangan Pada Mahasiswa peminat Mayor Minor Sasando Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Kupang, penulis melakukan beberapa penyesuaian dan tidak mengikuti prosedur Lee & Owens secara keseluruhan

Hasil Pengembangan

Pengembangan dan Penelitian dilakukan di Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Kupang. Penelitian ini menghasilkan produk Media Pembelajaran alat musik Sasando berbasis android yang dapat digunakan maha siswa dalam proses pembelajaran. Produk dikemas dalam bentuk aplikasi android dan diberikan kepada Mahasiswa yang dapat digunakan untuk belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri dengan bantuan HandPhone android. Pengembangan dan penelitian ini menggunakan Model Pengembangan (Lee and Owens, 2004: 3). Tahap-tahap yang sudah dilakukan seperti berikut:

Analisis

Pada analisis terdapat dua tahapan yaitu Needs Assessment dan Front-end Analysis. Needs Assessment (Analisis Kebutuhan) berupa analisis keadaan lapangan dan peserta serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pengembangan bahan ajar. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran Sasando Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Kupang. Hasil informasi mengenai proses pembelajaran Sasando pada Mahasiswa dan media pembelajaran diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan. Data dari kegiatan Observasi yaitu :

1. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari Sasando dan keterbatasan dalam jangkauan pembelajaran.
2. Kurangnya aplikasi media pembelajaran Sasando berbasis Android untuk memfasilitasi Mahasiswa dalam mempelajari Sasando.
3. Kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran Sasando
4. Tidak adanya solusi konkret yang dapat menanggulangi kesenjangan yang terjadi dalam mempelajari Sasando dengan baik.

Berdasarkan dari hasil kegiatan observasi, diadakan pengembangan Bahan Ajar Sasando

Berbasis Android. Kegiatan selanjutnya Front-end Analysis dengan cara mengumpulkan referensi berupa kurikulum, silabus mata pelajaran sasando, serta buku-buku yang berkaitan dengan materi dan lain-lain yang dibutuhkan dalam pengembangan bahan ajar Sasando berbasis android.

Hasil dari analisa terhadap kurikulum, dipilih 1 Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi sasaran pengembangan. Materi Pokok dari kompetensi dasar tersebut tentang alat musik Sasando.

Desain

Tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran interaktif yang meliputi rumusan tujuan pembuatan bahan ajar alat musik Sasando Berbasis android sesuai dengan kebutuhan siswa, pembuatan Flowchart (alur) media pembelajaran, pembuatan storyboard sebagai rancangan awal pembuatan media pembelajaran, pengumpulan objek rancangan sesuai dengan materi yang terdapat pada bahan ajar alat musik Sasando Berbasis android, dan penyusunan instrument untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebagai sumber belajar Mahasiswa.

1. Rumusan Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran

Langkah pertama dalam mendesain media pembelajaran yaitu menentukan tujuan utama yang akan diperoleh Mahasiswa setelah menggunakan Bahan Ajar Sasando Berbasis Android. Teknik rumusan tujuan menggunakan ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree):

- a. Audience ialah Instruksi yang diajukan kepada siswa harus difokuskan pada tugas atau aktivitas yang harus mereka lakukan.
- b. Behavior merujuk pada kata kerja yang menggambarkan keterampilan baru yang siswa harus kuasai setelah proses pembelajaran, dan keterampilan tersebut harus dapat diukur.
- c. Condition mencakup kondisi-kondisi yang diperlukan agar siswa dapat menunjukkan kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran. Pernyataan tujuan pembelajaran harus mencakup kondisi di mana kinerja siswa akan dinilai.
- d. Degree adalah pernyataan tujuan yang menetapkan standar atau kriteria yang digunakan sebagai dasar untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran.

Hasil dari rumusan tujuan pengembangan Bahan Ajar Sasando Berbasis Android ialah :

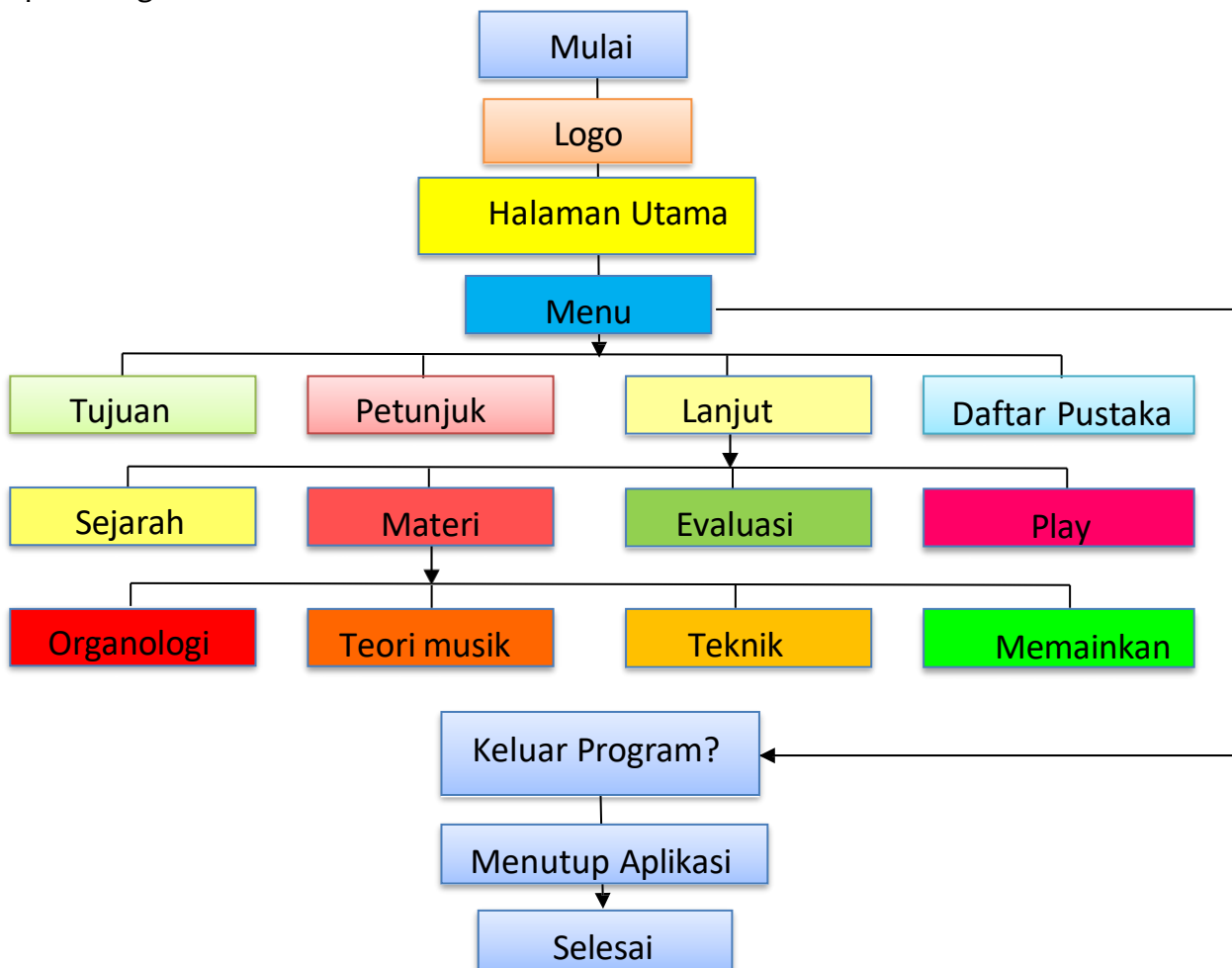
- a. Mahasiswa dapat menguasai dengan baik materi pembelajaran Sasando melalui penggunaan bahan ajar berbasis android yang disediakan.
- b. Bahan Ajar Sasando Berbasis Android dapat meningkatkan keterlibatan aktif

Mahasiswa dalam proses pembelajaran mengenai alat musik Sasando.

- c. Dengan adanya Bahan Ajar Sasando Berbasis Android, Mahasiswa memiliki fleksibilitas untuk mempelajari materi pembelajaran Sasando di berbagai tempat dan waktu yang mereka inginkan.

2. Pembuatan Flowchart (Alur)

Flowchart ialah diagram alir yang digunakan untuk menggambarkan alur proses penggunaan bahan ajar Sasando berbasis android. Flowchart media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1 Flowchart Bahan Ajar Sasando Berbasis Android

Alur Bahan Ajar Sasando Berbasis Android dimulai dengan logo sebagai tombol untuk masuk Aplikasi bahan ajar Sasando. Halaman utama terdapat tombol mulai untuk masuk ke dalam home, didalam home terdapat empat Menu yaitu : Menu Tujuan, Menu Petunjuk, Menu Lanjut, dan

Menu Daftar Pustaka. Pada menu lanjut 4 sub menu yaitu: Menu Sejarah, Menu Materi, Menu Evaluasi dan Menu Play. Kemudian Menu materi memiliki empat

sub menu yang terdiri dari: Organologi Sasando, Teori Musik Dasar, Teknik bermain Sasando dan Memainkan lagu. Sedangkan evaluasi hanya menggunakan satu jenis soal yaitu pilihan ganda dan yang terakhir ialah play. Untuk menutup aplikasi dengan menekan tombol kembali, maka akan muncul pilihan untuk mengkonfirmasi keluar dari aplikasi dengan pertanyaan ya atau tidak. Jika menekan Ya maka aplikasi akan tertutup, apabila Tidak maka aplikasi tidak tertutup.

3. Pembuatan Storyboard

Storyboard adalah representasi deskriptif yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran untuk mempermudah proses pengembangan produk. Storyboard membantu dalam menggambarkan secara detail langkah-langkah dan gambaran keseluruhan dari produk yang akan dibuat. Dengan menggunakan storyboard, proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan terorganisir. Dengan kata lain, storyboard adalah alat yang digunakan untuk merencanakan dan mengkomunikasikan ide-ide dalam pembuatan Bahan Ajar Sasando Berbasis Android.

4. Pengumpulan objek rancangan

Pengumpulan objek berdasarkan dengan konsep dan rancangan yang telah dibuat. Tahapan pengumpulan objek yang harus dilakukan yaitu:

- a. Mengumpulkan materi, soal evaluasi dan jawaban, serta merekam bunyi setiap nada dari Sasando. Materi disusun sesuai dengan referensi yang ada serta dibuat secara runtut untuk memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi dan mengenal setiap nada dari sasando.
- b. Pengumpulan gambar, video, audio, tombol, dan lain-lain.
- c. Gambar diunduh dari berbagai sumber yang kemudian dimasukkan (di import) ke dalam bahan ajar berbasis android untuk pendukung suatu materi. Video berupa tutorial pengenalan nada-nada sasando dan teknik penerapannya sebagai pendukung materi. Audio berupa instrumental sasando yang dipakai pada latar belakang aplikasi. Tombol dibuat sesuai dengan kebutuhan, semuanya dirancang menggunakan PowerPoint.
- d. Penyusunan instrument uji kelayakan
- e. Instrumen dibuat dalam bentuk angket yang disajikan kepada ahli media, ahli materi dan responden menggunakan tipe jawaban berupa check list (√). Hasil Penilaian Materi dari Bahan Ajar Sasando Berbasis Android divalidasi oleh Djhony L.K Theedens (Dosen Jurusan Musik Gerejawi) dengan “Layak Digunakan Tanpa Revisi”, sedangkan hasil penilaian media di validasi oleh Johana Manubey (Dosen Jurusan Pendidikan Agama Kristen) dengan “Layak Digunakan tanpa Revisi Revisi”.

Desain

Tahap Pengembangan

Pembuatan Media Pembelajaran

Tahapan pembuatan aplikasi yaitu dengan merangkai semua komponen seperti materi, evaluasi, gambar, video, Audio menjadi sebuah bahan ajar berbasis android menggunakan PowerPoint. Desain media pembelajaran sesuai dengan Flowchart dan Storyboard yang telah dirancang sebelumnya. Hasil desain dari PowerPoint kemudian dipublikasikan menggunakan Software Ispring Suite 10 yang berupa file HTML dan kemudian diekspor menjadi aplikasi android yang dapat diinstal dan dijalankan menggunakan HandPhone.

Desain Media Pembelajaran

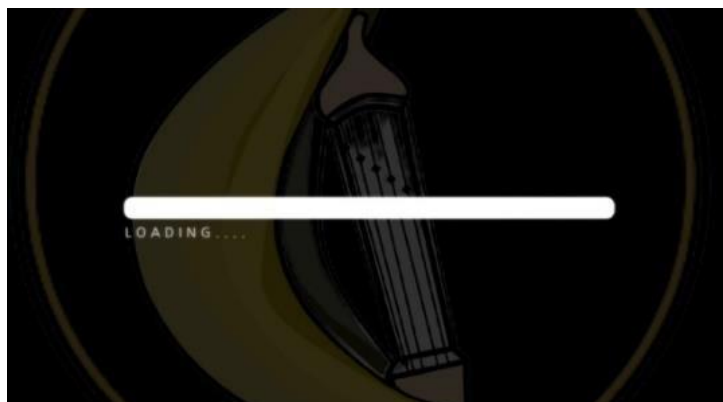
Berikut merupakan tampilan dari desain media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan Flowchart dan Storyboard yang telah dirancang :

Logo Aplikasi



Gambar 1 Icon aplikasi Gambar diatas merupakan icon dari aplikasi, icon ini berfungsi sebagai pengenal dari aplikasi.

Loading Aplikasi





Gambar 4.2 loading aplikasi

Gambar diatas ialah tampilan loading dari aplikasi, sebagai persiapan untuk masuk ke halaman selanjutnya.

Halaman Awal Aplikasi



Gambar 4.3 Halaman Awal Aplikasi

Setelah loading maka akan masuk ke halaman awal dari aplikasi, dalam halaman awal ini terdapat tombol mulai, tombol tersebut berfungsi untuk masuk ke halaman menu dari aplikasi.

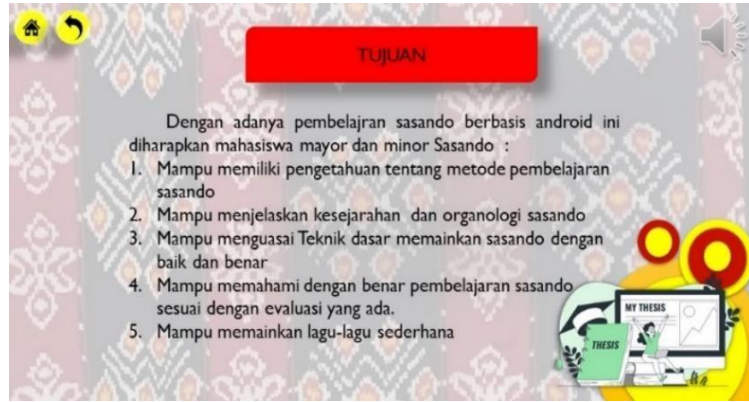
Menu Home

Gambar 4.5 Home

Setelah tombol mulai pada halaman sebelumnya disentuh maka akan masuk pada menu home, didalam halaman home ini terdapat beberapa tombol didalamnya,

yaitu; tujuan, petunjuk penggunaan, lanjut dan daftar pustaka. Dalam setiap tombol diatas memiliki halaman masing-masing dengan isi yang berbeda-beda.

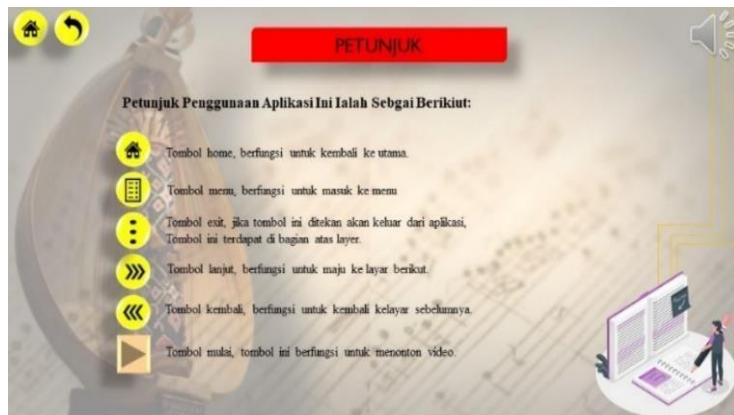
Halaman Tujuan



Gambar 4.6 Halaman Tujuan

Setelah tombol tujuan disentuh maka akan masuk ke dalam halaman tujuan, halaman berisi tentang tujuan pembuatan aplikasi.

Halaman Petunjuk



Gambar 4.6 Halaman Petunjuk

Setelah tombol petunjuk disentuh maka akan masuk dalam halaman petunjuk, halaman ini berisi tentang petunjuk kegunaan dari tombol-tombol yang tersedia didalam aplikasi.

Halaman lanjut



Gambar 4.7 Halaman Lanjut

Ketika tombol lanjut disentuh maka akan masuk dalam halaman inti dari aplikasi didalam halaman ini terdapat beberapa tombol, yaitu; sejarah materi evaluasi dan play. Setiap tombol tersebut juga memiliki halaman masing- masing yang berbeda.

1. Halaman daftar pustaka



Gambar 4.8 Halaman daftar pustaka Ketika tombol daftar pustaka disentuh maka akan masuk dalam halaman daftar pustaka, didalam halaman ini berisi daftar pustaka dari materi yang disajikan dalam aplikasi.

Sejarah



Gambar 4.9 Halaman Sejarah

Didalam halaman lanjut terdapat tombol sejarah dan ketika tombol sejarah disentuh maka akan masuk dalam halaman sejarah seperti gambar diatas, didalam halaman sejarah ini berisi tentang sejarah dari Sasando berdasarkan cerita rakyat.

Materi



Gambar 4.10 Halaman Materi

Didalam halaman lanjut terdapat tombol materi dan ketika tombol materi disentuh maka akan masuk dalam halaman materi pembelajaran seperti gambar diatas, didalam halaman materi ini berisi empat menu materi pembelajaran yaitu; organologi, teori musik dasar, teknik bermain Sasando dan lagu-lagu sederhana.

Evaluasi



Gambar 4.11 Halaman Evaluasi

Didalam halaman lanjut juga terdapat tombol evaluasi, tombol evaluasi ketika disentuh maka akan masuk dalam halaman quiz, didalam halaman ini terdapat quiz yang akan dikerjakan oleh user sesuai dengan materi yang telah disajikan didalam halaman materi.

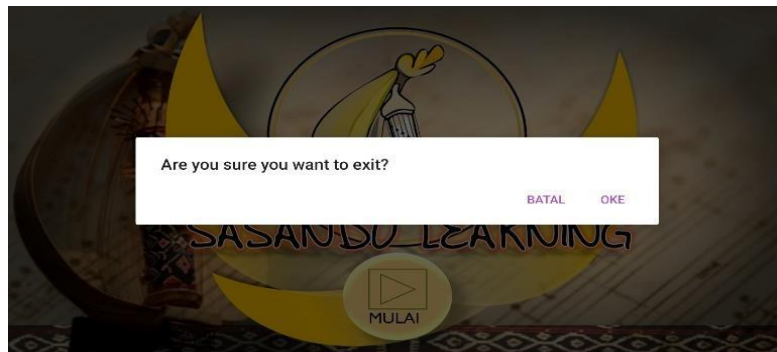
Play



Gambar 4.12 Sasando

Didalam halaman lanjut juga terdapat tombol play, tombol play ini ketika disentuh maka akan masuk dalam halaman Sasando virtual, Sasando ini dapat digunakan sebagai pengenalan nada dari setiap dawai yang terdapat didalam Sasando.

Menutup aplikasi



Gambar 4.13 Menutup Aplikasi

Untuk menutup aplikasi dengan menekan tombol kembali, maka akan muncul pilihan untuk mengkonfirmasi keluar dari aplikasi dengan pertanyaan ya atau tidak. Jika menekan Ya maka aplikasi akan tertutup, apabila Tidak maka aplikasi tidak tertutup.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan Bahan Ajar Sasando Berbasis Android yang dilakukan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahan Ajar Sasando Berbasis Android merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pengguna, khususnya mahasiswa peminat Mayor dan Minor Sasando di Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Kupang, dalam mempelajari alat musik Sasando melalui penggunaan smartphone.
2. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang meliputi sejarah, organologi Teori Musik Dasar, Teknik Bermain Sasando, Lagu-lagu sederhana, Evaluasi, dan Play Sasando. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, mahasiswa dapat mempelajari materi dengan lebih interaktif dan mendalam.
3. Bahan Ajar Sasando Berbasis Android disusun dalam beberapa menu utama, antara lain Tujuan, Petunjuk Penggunaan, Lanjut, dan Daftar Pustaka. Di dalam menu Lanjut terdapat submenu seperti Sejarah, Materi, Evaluasi, dan Play, yang mempermudah akses ke berbagai konten yang tersedia.
4. Materi dalam aplikasi ini disajikan dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video tutorial, untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang alat musik Sasando.
5. Evaluasi juga disertakan dalam aplikasi ini untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi. Mahasiswa dapat mengisi jenis soal evaluasi yang disediakan dalam aplikasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka.
6. Proses pengembangan Bahan Ajar Sasando Berbasis Android mengikuti model pengembangan berbasis multimedia, dengan tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.
7. Kelayakan media pembelajaran ini dievaluasi melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan responden. Berdasarkan hasil penilaian, Bahan Ajar Sasando Berbasis Android dinilai sangat layak digunakan sebagai sumber belajar oleh siswa.

Dengan demikian, Bahan Ajar Sasando Berbasis Android merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran alat musik Sasando yang memanfaatkan teknologi mobile untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif bagi mahasiswa

DAFTAR PUSTAKA :

- Banoe, P. (Tahun 2003). Musik dalam Sejarah Manusia.
- Cookin, Dan (Tahun 2018) . PCs For Dummies. For Dummies.
- Jamsa, Kris. Microsoft Office 365 and SharePoint 2016: Introductory. Jones & Bartlett Learning, 2017.
- Jelen, Bill (Tahun 2015). Sams Teach Yourself Office 365 in 24 Hours. Sams Publishing.
- Supriadi, D. (2019). Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Strategi Pembelajaran Aktif. CV. Wacana Prima
- Yuliansyah, M., dan Wijaya, A. (Tahun 2021). Pengembangan Aplikasi Berbasis Web untuk Layanan Informasi Publik.
- Singgih Meika Nurhendra (Tahun 2014). “Rancang Bangun Media Pembelajaran Gitar Untuk Pemula Berbasis Adobe Flash”.
- Suprayitno, E. (2019). Pendidikan karakter: Membentuk warga negara yang berakhlak mulia. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyatno, S., & Purwanto, P. (2018). Pendidikan untuk kemajuan bangsa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nasution, S. (2010). Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.
- Tarigan, J. (2012). Media Pembelajaran: Teori dan Praktek. Jakarta:
- Sayuti, M. (2017). Sasando, the traditional music instrument of Rote Island.
- Susanto, H. (2015). The musical instrument Sasando and its development in Indonesia. Journal of Arts and Humanities.
- Utomo, D. A. (2019). The development of Sasando as a traditional music instrument in Indonesia. Journal of Indonesian Culture and Arts.
- Widiastuti, L. (2014). The role of Sasando in preserving the culture of Rote Island.
- Yunanto, A. (2018). The characteristics and playing technique of Sasando music instrument. Journal of Music, Dance, and Theater.