

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran kelong Makassar yang dikemas dalam bentuk *mobile learning* (m-learning) yakni penyampaian bahan pembelajaran secara elektronik melalui *smart phone* agar dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Metode penelitian yang digunakan adalah *Desain Based Research* (DBR). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif meliputi Studi dokumentasi observasi, dan wawancara. Kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, responden dosen bahasa daerah UNHAS, responden dosen musik daerah UNM, responden Alumni Mahasiswa UKKS-ITB, dan responden Mahasiswa UKSS-ITB. Penilaian berupa lembar evaluasi yang meliputi lima aspek yaitu Tingkat kemudahan mengakses informasi kelong Makassar, kejelasan tujuan pembelajaran, Kesesuaian bahasa, tampilan desain, dan kejelasan soal games. Penelitian menghasilkan media yang bersifat informatif dan interaktif mencakup deskripsi dan ragam lagu kelong Makassar, pengenalan istilah khas bernyanyi kelong Makassar dan penerapannya pada lagu, penyajian video kelong Makassar dan evaluasi pembelajaran melalui permainan (*game*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kelong Makassar berbasis android layak untuk dijadikan media pembelajaran bagi mahasiswa UKSS-ITB.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Kelong* Makassar, Android, DBR

ABSTRACT

Limitation of time and information about the art of South Sulawesi are the main problems faced by ITB students at South Sulawesi Art Unit (UKSS). It is inspiring to make android-based learning media. This article discusses about the process of making Kelong Makassar learning media based on Android which can be accessed via smart phone. The research method used is design based research covering stages of learning problem analysis in UKSS-ITB and Kelong Makassar characteristics; media design; media implementation; and evaluation and reflection of a nature; creative. The results of the study explain the design of media with the principle of mobile learning to be interesting because it contains descriptive and narrative information in the form of writing, notation, audio and audio samples. It is also created interactive games for the evaluation process. Through this media, students can learn Kelong Makassar songs, cultural values in Kelong Makassar and the uniqueness of Kelong Makassar individually anywhere and anytime.

Keywords: Mobile learning, Kelong Makassar, DBR