



## Developing A 3N Model-Based E-Module of Patih Mask Dance for Students of Class VIIIc SMP Negeri 1 Ngajum

### Pengembangan E-Modul Tari Topeng Patih Berbasis Model 3N Siswa Kelas VIIIc SMP Negeri 1 Ngajum

Wecya Sugevin, Wida Rahayuningtyas\*, Ika Wahyu Widyawati

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: wida.rahayuningtyas.fs@um.ac.id

Paper received: 9-1-2022; revised: 8-4-2022; accepted: 19-4-2022

#### Abstract

Teaching materials are needed in learning to support the process properly. This research and development aim to produce teaching material products of E-Modules that are valid, practical, interesting, and can improve student learning outcomes. The *Patih Mask Dance* E-module product was developed as technology-adaptive teaching material in accordance with 2013 curriculum in class VIIIc SMP Negeri 1 Ngajum. This research and development use a modified Borg and Gall method with stages, 1) Analysis of potential and problems, 2) Initial product analysis, 3) Initial product development, 4) Validation and revision, 5) Small-scale trials and revisions, 6) Large-scale trial and production. The results of the development of the E-Modul contain covers, material concept maps, materials of Topeng Patih dance, and practice questions. The resulting E-Module is categorized as very valid with a validation result of 95.9 percent. E-Modules are also categorized as very practical and very interesting through the responses of students with practicality test results of 90.3 percent and attractiveness test results of 87.3 percent. Learning with E-Modules can also improve student learning outcomes, which is indicated by increasing the pretest results, which initially only 9.4 percent of students who scored above the KKM increased to 71.9 percent in the post test results.

**Keywords:** e-modul; tari topeng patih; development research

#### Abstrak

Bahan ajar diperlukan dalam pembelajaran agar dapat menunjang prosesnya dengan baik. Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berupa E-Modul yang valid, praktis, menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Produk E-Modul tari Topeng Patih dikembangkan sebagai bahan ajar yang adaptif teknologi sesuai dengan kurikulum 2013 di kelas VIIIc SMP Negeri 1 Ngajum. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan modifikasi metode Borg and Gall dengan tahapan yaitu 1) Analisis potensi dan masalah, 2) Analisis produk awal, 3. Pengembangan produk awal, 4) Validasi dan revisi, 5) Uji coba skala kecil dan revisi, 6) Uji coba skala besar dan produksi. Hasil pengembangan E-Modul berisi cover, peta konsep materi, materi tari Topeng Patih, dan latihan soal. E-Modul yang dihasilkan dikategorikan sangat valid dengan hasil validasi sebesar 95,9 persen. E-Modul juga dikategorikan sangat praktis dan sangat menarik melalui respon peserta didik dengan hasil uji kepraktisan sebesar 90,3 persen dan hasil uji kemenarikan sebesar 87,3 persen. Pembelajaran dengan E-Modul juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil *pretest* yang semula hanya 9,4 persen peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM meningkat menjadi 71,9 persen pada hasil *posttest*-nya.

**Kata kunci:** e-modul; tari topeng patih; penelitian pengembangan

#### 1. Pendahuluan

SMP Negeri 1 Ngajum merupakan salah satu satuan pendidikan yang menjalankan pembelajaran seni budaya. Proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Ngajum mengacu pada Lampiran Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang berisi tentang proses pembelajaran yang dilakukan pada jenjang sekolah menengah pertama dilaksanakan untuk membuat peserta didik

dapat berpartisipasi aktif, memberikan kesempatan untuk prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai perkembangan peserta didik secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang serta memotivasi. Hal tersebut diimplementasikan melalui mata pelajaran yang ada di jenjang SMP.

Mata pelajaran umum yang ada di SMP dibagi menjadi 2 kelompok yaitu mata pelajaran umum kelompok A dan kelompok B. Mata pelajaran umum kelompok A merupakan program kegiatan kurikuler untuk membangun kapasitas hidup, berkehidupan sosial masyarakat, sedangkan mata pelajaran umum kelompok B merupakan program kegiatan kurikuler untuk membangun keterampilan melalui bidang seni, budaya dan sosial (Kemendikbud, 2018).

Seni budaya merupakan mata pelajaran yang terdapat dalam kelompok B. Pembelajarannya meliputi kegiatan belajar yang menunjukkan sebuah karya seni yang kreatif, artistik serta estetis berdasarkan nilai, norma, perilaku dan produk hasil seni budaya bangsa (Kemendikbud, 2014). Pelajaran seni budaya diberikan kepada peserta didik untuk memberikan pengalaman yang estetis melalui kegiatan yang ada dalam pembelajaran seni seperti berkreasi, berekspresi hingga dapat berprestasi. Tujuan dari pembelajaran seni tari bagi peserta didik melalui pelajaran seni budaya adalah untuk mengekspresikan kembali pengalaman yang telah dilalui oleh peserta didik sebelumnya dengan kreatifitas, memupuk dan mengembangkan daya (Pratiwi & Asmarani, 2018). Tujuan lain dari mata pelajaran seni budaya yaitu untuk menumbuhkan rasa kepekaan rasa peserta didik yang estetis dan artistik, mampu bersikap kritis, kreatif dan apresiatif secara keseluruhan. Lingkup mata pelajaran seni budaya dibagi menjadi 4 aspek yaitu seni rupa, musik, tari dan teater. Setiap satuan pendidikan wajib melaksanakan minimal 2 aspek seni (Kemendikbud, 2014).

Satuan pendidikan yang menerapkan pembelajaran seni adalah SMP Negeri 1 Ngajum. Pembelajaran seni yang termuat dalam mata pelajaran seni budaya SMP Negeri 1 Ngajum menerapkan 3 aspek seni antara lain seni rupa, seni musik dan seni tari. Pembelajaran seni tari yang dilakukan pada kelas VIII disesuaikan dengan kompetensi dasar 3.1 memahami keunikan gerak tari tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari dan 4.1 memeragakan keunikan gerak tari tradisional dengan menggunakan unsur pendukung tari. Berdasarkan kompetensi dasar yang digunakan pada pembelajaran seni tari, tari tradisional yang diajarkan pada kelas VIII adalah tari Topeng Patih versi Kedungmonggo. Tari Topeng Patih adalah salah satu tarian dalam Topeng Malang. Tari Patih merupakan tari topeng yang ditarikan saling berpasangan dua atau lebih penari dengan jumlah genap yang memiliki karakter yang sama namun menggunakan warna topeng yang berbeda yaitu warna merah dan warna putih (Minarto & Rahmanto, 2020).

Implementasi pembelajaran tari Topeng Patih kelas VIII di SMPN 1 Ngajum belum memiliki bahan ajar yang dapat digunakan secara efektif. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ayu Sejati Roso yang merupakan guru seni budaya kelas VIIC diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran masih minim, yaitu hanya bersumber dari buku paket dari sekolah, dan video dari *youtube*. Bahan ajar tersebut dirasa belum dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memperoleh informasi pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan optimal. Hasil belajar murni peserta didik menunjukkan sebanyak 60% nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 72 pada materi praktek tari tradisional di kelas VIIC. Keberadaan bahan ajar yang sesuai kebutuhan peserta didik sangat diperlukan, sehingga

materi dapat diserap dengan optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Bahan ajar dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, sekaligus sebagai jembatan untuk menyampaikan materi antara guru dan peserta didik (Purwaningtyas, Dwiyoogo, & Hariyadi, 2017).

Bahan ajar merupakan kumpulan dari materi pembelajaran yang tersusun secara sistematis untuk merepresentasikan konsep materi terkait untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik (Magdalena, Sundari, Nurkamilah, Nasrullah, & Amalia, 2020). Salah satu bentuknya yaitu modul. Modul merupakan salah satu cara penyajian materi pembelajaran dengan memperhatikan fungsi pendidikan. Hal tersebut dapat diartikan jika modul pembelajaran akan menunjukkan peserta didik pada Kompetensi Dasar (KD) yang diinginkan (Winaya et al., 2016). Modul yang dirancang harus sesuai dengan prinsip pembelajaran kurikulum 2013 (K-13) agar pembelajaran lebih efektif dan teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Teknologi yang berkembang sangat pesat mempengaruhi dalam suatu proses pembelajaran. Teknologi dimanfaatkan sebagai sarana untuk menunjang proses pembelajaran. Adaptasi teknologi dalam pembelajaran salah satunya dapat diwujudkan melalui bahan ajar konvensional yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar elektronik. Perubahan bahan ajar konvensional ke dalam bentuk bahan ajar elektronik memudahkan guru sekaligus peserta didik dalam mengaksesnya sesuai dengan salah satu prinsip kurikulum 2013 (K-13). Prinsip tersebut yaitu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pembelajaran yang efisien dan efektif (Kemendikbud, 2016). Bahan ajar elektronik dapat diwujudkan dalam suatu E-modul.

Modul elektronik atau lebih dikenal dengan E-modul adalah bahan ajar yang memuat satu materi pelajaran yang memiliki sifat *self-instructional*. *Self-instructional* yang dimaksud adalah kemandirian peserta didik dalam memakai E-modul tersebut. Salah satu bentuk pembelajaran yang memerlukan kemandirian adalah materi pembelajaran yang bersifat produktif (Winaya, Darmawiguna, & Sindu, 2016). Pengembangan E-modul dapat diintegrasikan ke dalam beberapa media, dengan sifatnya yang elektronik mampu menjadikan E-modul sebagai media yang memvisualisasikan materi yang terkait sehingga menjadi kelebihan E-modul dibandingkan modul cetak (Pradana, Sulton, & Husna, 2020). Penggunaan E-modul sangat efektif dalam membantu proses belajar peserta didik secara mandiri. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan E-modul dapat dipakai kapan dan dimana saja karena E-modul telah terintegrasi ke dalam gawai peserta didik (Pradana et al., 2020). E-modul disusun berdasarkan langkah pembelajaran yang tersusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sehingga dapat merangsang kemandirian belajar peserta didik.

Materi pembelajaran yang termuat di dalam E-modul harus disesuaikan dengan RPP (Direktorat Pembinaan SMA, 2017). RPP memuat strategi pembelajaran, salah satu bentuknya adalah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan acuan yang berisikan tentang suatu pola dalam melaksanakan proses pembelajaran (Nurlaelah & Sakkir, 2020). Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai rangkaian konsep perencanaan dan pelaksanaan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tersusun secara sistematis (Tahrnun, 2021). Model pendekatan dalam pembelajaran Kurikulum 2013 (K-13) adalah pendekatan saintifik (Kemendikbud, 2014). Pendekatan tersebut dapat disederhanakan dengan model pembelajaran 3N.

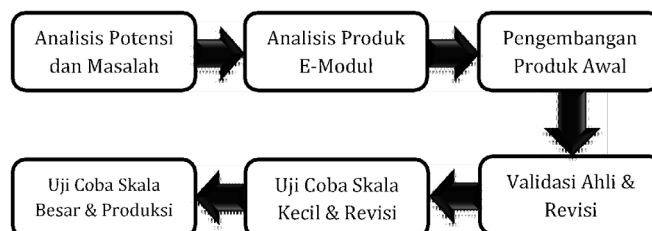
Model pembelajaran 3N merupakan inovasi dalam melakukan pembelajaran yang dapat diterapkan dengan langkah sederhana yang masih sesuai dengan pendekatan saintifik yang digunakan pada kurikulum 2013 (K-13).

Model pembelajaran 3N adalah bentuk model pembelajaran yang berasal dari konsep pembelajaran Ki Hajar Dewantara. 3N merupakan kepanjangan dari *niteni*, *nirokke* dan *nambahi* yang memiliki makna mengamati, menirukan dan menambahkan. 3N merupakan model pembelajaran yang dibangun dari penyederhanaan model pembelajaran saintifik yang diterapkan pada kurikulum 2013. Konsep *niteni* atau mengamati dibentuk dari pendekatan ilmiah berupa pengamatan. Konsep *nirokke* berupa aktivitas peserta didik pada tahap pengolahan data atau materi yang diberikan sehingga menambah kemampuan kognitif, memperluas wawasan pengetahuan peserta didik. Kesetaraan tahapan *nirokke* atau menirukan ditunjukkan dalam menganalisis hasil pengamatan (*niteni*) untuk dikolaborasikan bersama dengan materi yang diberikan sebelumnya oleh guru dan nantinya direalisasikan dengan proses meniru. Tahapan *nambahi* berhubungan dengan cara berkomunikasi peserta didik yang mewujudkan hasil dari proses sebelumnya, serta usaha untuk mengkomunikasikan kepada orang lain. Hubungan dalam tahap berkomunikasi dengan tahap *nambahi* terletak pada kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan dan menyampaikan hasil yang diperoleh, karena pada tahap proses berkomunikasi terdapat proses kreatif (Nita, Jazuli, Sumaryanto F., & Sayuti, 2018). Model pembelajaran tersebut berkaitan dengan proses mengembangkan kreativitas yang dapat digunakan dalam menghasilkan produk kreatif (Ardhyantama, 2020). Hal tersebut sesuai dengan pembelajaran seni tari yang merupakan mata pelajaran produktif.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian dan pengembangan E-modul yang memuat tentang pembelajaran seni budaya aspek seni tari materi tari Topeng Patih dengan model 3N untuk kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum. Tujuan dari pengembangan tersebut untuk mengembangkan E-Modul tari Topeng Patih yang valid, praktis, menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Metode

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan yang diadopsi dari Borg & Gall. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk dan produk tersebut akan diuji keefektifannya (Hanafi, 2017). Prosedur tahapan penelitian dan pengembangan Borg & Gall disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian. Peneliti melakukan modifikasi tahapan yang dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.



Gambar 1. Modifikasi Langkah Pengembangan

Tahap-tahap penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi antara lain, 1) Melakukan analisis potensi dan masalah pada peserta didik kelas VIIC SMP Negeri 1 Ngajum

pada materi seni tari mata pelajaran seni budaya, 2) Melakukan analisis produk, analisis produk E-modul dikaitkan dengan KD dan materi yang diterapkan dalam pembelajaran kelas VIIIC, 3) Mengembangkan produk awal, produk awal E-modul yang telah disusun sesuai dengan materi tari Topeng Patih yang diajarkan pada kelas VIIIC SMP Negeri 1 Ngajum, 4) Melakukan uji validasi ahli dan revisi, produk akan divalidasi oleh validator ahli materi, validator ahli desain dan validator pengguna, 5) Melakukan uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk apabila dibutuhkan, uji coba lapangan skala kecil diujikan dengan jumlah 25% dari total peserta didik di kelas VIIIC yang berorientasi pada respon peserta didik terkait kepraktisan dan kemenarikan E-Modul sebelum diujikan pada tahapan selanjutnya dan 6) Melakukan uji coba lapangan skala besar dan produk akhir, uji coba lapangan skala besar dilakukan pada seluruh peserta didik kelas VIIIC SMP Negeri 1 Ngajum untuk memperoleh data respon peserta didik mengenai kepraktisan dan kemenarikan E-Modul. Kegiatan *pretest* dan *posttest* dilakukan pada uji coba skala besar untuk mengetahui capaian hasil belajar peserta didik dengan E-Modul dan menyelesaikan produk akhir E-modul sesuai dengan hasil uji coba. Penelitian pengembangan ini menghasilkan bahan ajar materi tari Topeng Patih berupa produk E-modul.

Hasil data yang diperoleh akan diuji validitasnya untuk memperoleh data terkait kelayakan produk yang dihasilkan. Uji validitas dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna yang meliputi guru seni budaya dan siswa kelas VIIIC. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar angket untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Analisis data yang digunakan meliputi analisis data kualitatif yang berasal dari saran dan komentar dari validator yang dijelaskan secara deskriptif sebagai pedoman dalam memperbaiki E-modul yang dibuat. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil kelayakan dari E-modul yang telah dikembangkan. Analisis data kuantitatif yang diperoleh menggunakan skala *likert* untuk mengolah data yang didapat sesuai dengan variabel dengan rumus sebagai berikut.

Rumus:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Persentase kelayakan
- $\Sigma x$  : Jumlah total skor jawaban responden (nilai nyata)
- $\Sigma xi$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)
- 100 : Bilangan konstanta

Skala *likert* digunakan untuk mengukur angket penilaian yang telah dimodifikasi seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1. Skala *Likert* Validasi**

No.	Kategori	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup	2
4.	Kurang	1

Sumber: Arikunto (2013)

Klasifikasi yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi dapat disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Klasifikasi Kriteria Validasi**

Persentase	Kriteria	Keterangan
85,01-100,00%	Sangat valid	Tidak Revisi
70,01-85,00%	Valid	Revisi Kecil
50,01-70,00%	Cukup valid	Revisi Besar
01,00-50,00%	Tidak valid	Tidak Boleh Digunakan

Sumber: Akbar (2017)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah E-modul tari Topeng Patih kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum. E-modul tari Topeng Patih memuat pembelajaran yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang diterapkan pada pembelajaran di kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum. Pengembangan E-modul tari Topeng Patih perlu dilakukan uji produk dengan validasi untuk mengetahui kevalidan produk E-Modul sebelum digunakan oleh peserta didik. Uji validasi produk E-modul dilakukan sebanyak 2 kali agar memperoleh hasil validasi yang optimal sehingga E-modul dapat layak digunakan dalam pembelajaran. Proses uji produk dengan validasi dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan guru pengguna. Berikut merupakan hasil dan pembahasan dari penelitian dan pengembangan produk E-Modul tari Topeng Patih

#### 3.1. Hasil Pengembangan E-Modul

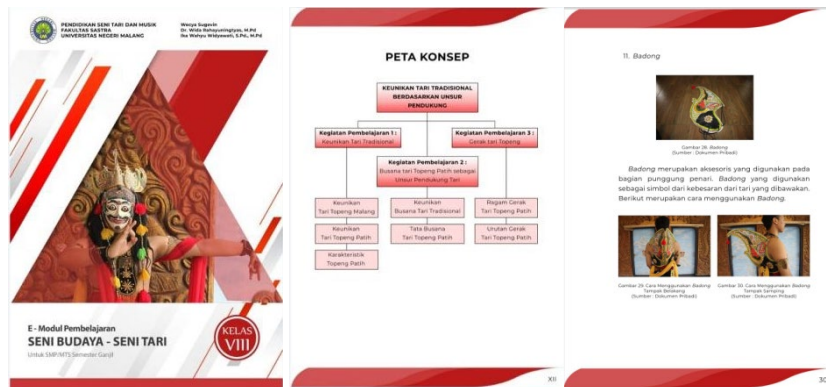
Hasil pengembangan E-Modul meliputi beberapa tampilan yang dapat menunjukkan materi yang terkandung di dalamnya. Produk E-Modul memiliki tampilan yang meliputi *cover*, peta konsep, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, rangkuman materi, latihan soal, lembar penilaian diri, uji kompetensi akhir, glosarium, daftar pustaka dan biodata penulis (Direktorat Pembinaan SMA, 2017). Berikut merupakan tampilan dari produk E-Modul tari Topeng Patih.

Gambar 2 (a) menunjukkan tampilan *cover* E-Modul tari Topeng memuat identitas penulis, instansi penulis, judul E-Modul, kelas dan semester pengguna dan gambar yang mewakili isi materi. *Cover* menjadi tampilan yang dapat menarik bagi peserta didik dalam menggunakannya serta memberikan informasi terkait isi dari E-Modul. *Cover* pada E-Modul mewakili identitas dari produk dan isi materi yang termuat di dalamnya sehingga *cover* memiliki peranan penting dalam sebuah tampilan E-Modul (Nurlatifah, Hodijah, & Nestiadi,, 2021).

Gambar 2 (b) menunjukkan tampilan peta konsep yang berisikan pemetaan materi yang tertuang dalam E-Modul. Peta konsep dibuat sesuai dengan urutan tampilan materi yang termuat di dalam E-Modul agar mempermudah peserta didik dalam mempelajari setiap unit materi. Peta konsep sebagai gambaran pemetaan dari konsep materi yang tertuang dalam E-Modul akan memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi (Irfadila, 2020).

Gambar 2 (c) menunjukkan sebagian tampilan materi E-Modul. Materi E-Modul terdiri dari materi keunikan tari Topeng Patih, tata busana tari Topeng Patih dan ragam gerak tari Topeng Patih yang dilengkapi dengan gambar. Gambar dapat memberikan visualisasi materi yang termuat dalam E-Modul sehingga dapat menarik minat peserta didik (Rosnawati & Sunaryati, 2021). Materi yang termuat dibuat secara sistematis sesuai dengan urutan

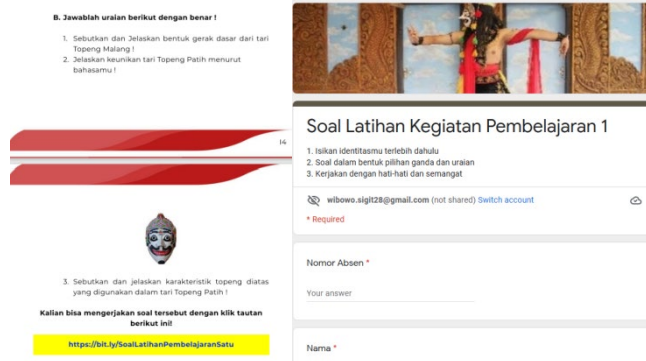
penyajian pada peta konsep. Materi yang termuat secara sistematis di dalam E-Modul akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disajikan (Arianto & Nadiar, 2021).



(a)

(b)

(c)



(d)

(e)

**Gambar 2. (a). Cover E-Modul (b). Peta Konsep (c). Materi E-Modul (d). Link tugas dalam E-Modul (e). Tampilan Tugas E-Modul**

Gambar 2 (d) menunjukkan tampilan tugas yang tersedia dalam E-Modul. Tugas dalam E-Modul tari Topeng Patih memiliki 2 versi yaitu dalam bentuk soal yang langsung tersedia dalam E-Modul dan soal yang terintegrasi melalui *link* seperti pada gambar 1 (e). Soal yang terintegrasi dalam *link* dibuat untuk mempermudah peserta didik dalam mengerjakan karena dapat langsung dikerjakan melalui E-Modul tersebut. Penggunaan *link* yang nantinya terintegrasi dengan *google form* akan memudahkan peserta didik untuk mengerjakan tugas yang ada, sehingga pengerjaannya dapat lebih efektif dan efisien (Mulatsih, 2020).

### 3.2. Validasi Ahli Materi

Uji validasi produk E-modul tari Topeng Patih dilakukan oleh ahli materi yaitu Dr. Robby Hidajat, M.Sn yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik, Jurusan Seni dan Desain, Universitas Negeri Malang. Uji validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi materi pada E-Modul Tari Topeng Patih. Hasil uji validasi ahli tahap 1 terhadap 4 indikator yaitu kesesuaian isi yang termuat di dalam E-Modul, konten materi E-Modul, bahasa yang digunakan dalam E-Modul dan pendukung penyajian E-Modul. Hasil uji validasi tahap 1 dan 2 ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3 dibawah ini.

**Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi**

No.	Tahap Validasi	Persentase kelayakan	Kriteria
1.	Validasi Tahap 1 Ahli Materi	83,3%	Valid
2.	Validasi Tahap 2 Ahli Materi	93,0%	Sangat Valid

Persentase kelayakan validasi diambil dari rerata hasil nilai persentase setiap indikator penilaian. Validasi tahap 1 ahli materi menunjukkan jika produk E-Modul Tari Topeng Patih memiliki nilai persentase kelayakan 83,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk E-Modul tari Topeng Patih memiliki kriteria valid dengan sedikit revisi (Akbar, 2017). Revisi dilakukan dengan memperhatikan saran perbaikan dari validator. Komentar secara umum dan saran perbaikan dari validator ahli materi antara lain 1). Memberikan rujukan utama yang setara dengan E-Modul dan 2). Memperbaiki konsep dalam mengemukakan konten materi pertunjukan tari Topeng Patih.

Produk E-Modul telah diperbaiki yang disesuaikan dengan saran perbaikan dari validator divalidasi kembali pada uji validasi tahap 2. Uji validasi tahap 2 oleh ahli materi memiliki nilai persentase kelayakan 93%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk E-Modul sangat valid untuk digunakan dan tidak perlu dilakukan revisi (Akbar, 2017).

### 3.3. Validasi Ahli Media

Uji validasi media dilakukan oleh Mitra Istiar Wardana, S.Kom., M.T yang merupakan dosen jurusan Seni dan Desain, Universitas Negeri Malang. Validasi dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap 3 indikator yaitu ukuran produk E-Modul, desain sampul produk E-Modul dan desain isi E-Modul. Hasil uji validasi dari masing-masing indikator penilaian dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media**

No.	Tahap Validasi	Persentase kelayakan	Kriteria
1.	Validasi Tahap 1 Ahli Media	92,8%	Sangat Valid
2.	Validasi Tahap 2 Ahli Media	94,6%	Sangat Valid

Persentase kelayakan validasi ahli media diambil dari rata-rata hasil nilai persentase setiap indikator penilaian pada lembar validasi. Validasi tahap 1 ahli media menunjukkan jika produk E-Modul Tari Topeng Patih memiliki nilai persentase kelayakan 92,8%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk E-Modul tari Topeng Patih memiliki kriteria sangat valid (Akbar, 2017). Validator memberikan saran perbaikan untuk revisi agar produk E-Modul tari Topeng Patih memiliki kelayakan yang tinggi untuk digunakan. Saran perbaikan yang diberikan oleh validator antara lain 1). Memperhatikan kepenulisan agar tidak banyak kata yang *typo* dan, 2). Menampilkan *header* pada setiap tabel yang berada pada halaman yang berbeda.

Produk E-Modul telah diperbaiki yang disesuaikan dengan saran perbaikan dari validator divalidasi kembali pada uji validasi tahap 2 oleh ahli media. Uji validasi tahap 2 ahli media memiliki nilai persentase kelayakan 94,6%. Angka tersebut menunjukkan bahwa produk E-Modul sangat valid untuk digunakan dan tidak perlu melakukan revisi (Akbar, 2017).



### 3.4. Validasi Guru Pengguna

Uji validasi pengguna dilakukan oleh Ayu Sejati Roso, S.Pd yang merupakan guru seni budaya kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum. Validasi dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap 6 indikator yaitu kesesuaian isi E-Modul, bahasa E-Modul, kesesuaian dengan prinsip K-13, pendukung penyajian E-Modul, desain E-Modul dan kepraktisan penggunaan E-Modul. Hasil uji validasi dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5. Hasil Uji Validasi Guru Pengguna**

No.	Tahap Validasi	Persentase kelayakan	Kriteria
1.	Validasi Tahap 1 Pengguna	97,0%	Sangat Valid
2.	Validasi Tahap 2 Pengguna	100%	Sangat Valid

Persentase kelayakan validasi pengguna diambil dari rata-rata hasil nilai persentase setiap indikator penilaian pada lembar validasi. Validasi tahap 1 pengguna menunjukkan jika produk E-Modul tari Topeng Patih memiliki nilai persentase kelayakan sebesar 97%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk E-Modul tari Topeng Patih memiliki kriteria sangat valid, akan tetapi guru pengguna memberikan saran perbaikan agar produk E-Modul mendapatkan persentase kelayakan yang tinggi. Saran perbaikan dari guru pengguna antara lain memperbaiki tampilan peta konsep agar lebih detail dalam menjabarkan konsep yang tertuang dalam E-Modul. Uji tahap 2 validasi guru pengguna dilakukan setelah memperbaiki E-Modul tari Topeng Patih sesuai saran perbaikan yang diberikan oleh guru pengguna sebagai validator.

Hasil uji validasi guru pengguna tahap 2 memiliki persentase kelayakan 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk E-Modul memiliki kriteria sangat valid setelah dilakukan revisi sesuai saran perbaikan guru pengguna dan tidak ada yang harus dilakukan revisi (Akbar, 2017). Berdasarkan hasil validasi tersebut produk E-Modul dapat diuji coba kepada peserta didik.

### 3.5. Uji Coba Produk E-Modul

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh data kepraktisan dan kemenarikan E-Modul tari Topeng Patih dari respon peserta didik. Uji coba lapangan melalui 2 tahapan yaitu uji coba lapangan skala kecil dan uji coba lapangan skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada skala terbatas untuk memperoleh data respon peserta didik terkait produk E-Modul melalui angket. Respon dari peserta didik akan dijadikan sebagai bahan perbaikan jika produk belum sesuai yang diharapkan sebelum uji coba lapangan skala besar (Manurung et al., 2021). Uji coba lapangan skala besar bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh data dari respon peserta didik sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dalam angket (Cahyono, Pratama, & Rani, 2020). Uji coba skala kecil dan skala besar produk E-Modul tari Topeng Patih telah diujikan di kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum. Hasil uji coba lapangan produk E-Modul tari Topeng Patih dapat disajikan pada Tabel 6 dan Tabel 7 berikut.

**Tabel 6. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil**

No.	Indikator Penilaian	Hasil Uji Coba Skala Kecil		
		$\sum X$	$\sum Xi$	P
1.	Kepraktisan E-Modul	86	96	89,6%
2.	Kemenarikan E-Modul	88	96	86,5%

**Tabel 7. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Besar**

No.	Indikator Penilaian	Hasil Uji Coba Skala Besar		
		$\sum X$	$\sum Xi$	P
1.	Kepraktisan E-Modul	349	384	90,9%
2.	Kemenarikan E-Modul	338	384	88,0%

Uji coba skala kecil diujikan pada kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum dengan jumlah 8 peserta didik. Peserta didik memberikan jawaban dengan mengisi angket respon yang berisikan 2 indikator penilaian yaitu kepraktisan E-Modul dan kemenarikan E-Modul. Berdasarkan tabel 3.4 dapat diketahui bahwa hasil uji coba skala kecil menunjukkan bahwa nilai kepraktisan E-Modul tari Topeng Patih sebesar 89,6%. Nilai tersebut termasuk dalam rentang 85,01% - 100% sehingga dapat diklasifikasikan dalam kriteria sangat praktis (Akbar, 2017).

Nilai kemenarikan E-Modul tari Topeng Patih sebesar 86,5%. Berdasarkan tabel 3.4 dapat diketahui hasil uji coba skala kecil menunjukkan nilai kepraktisan E-Modul tari Topeng Patih sebesar 89,6%. Nilai tersebut termasuk dalam rentang 85,01% - 100,00% sehingga dapat diklasifikasikan dalam kriteria sangat menarik (Akbar, 2017). Uji coba skala kecil telah diujikan dengan hasil yang menunjukkan produk E-Modul tari Topeng Patih sangat praktis dan sangat menarik. Berdasarkan nilai hasil respon peserta didik produk E-Modul dapat dilanjutkan untuk uji coba skala besar.

Uji coba lapangan skala besar dilakukan di kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum dengan jumlah 32 peserta didik. Berdasarkan tabel 3.5 dapat diketahui bahwa hasil uji coba lapangan skala besar menunjukkan bahwa nilai kepraktisan E-Modul tari Topeng Patih sebesar 90,9%. Nilai tersebut termasuk dalam rentang 85,01% - 100% sehingga dapat diklasifikasikan dalam kriteria sangat praktis (Akbar, 2017). E-Modul yang praktis dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam mempelajari suatu materi yang dapat menaikkan prestasi dan nilai belajar peserta didik (Kuncahyono, 2018).

Nilai kemenarikan E-Modul tari Topeng Patih sebesar 86,5%. Berdasarkan tabel 3.5 dapat diketahui bahwa hasil uji coba lapangan skala besar menunjukkan bahwa nilai kepraktisan E-Modul tari Topeng Patih sebesar 89,6%. Nilai tersebut termasuk dalam rentang 85,01% - 100,00% sehingga dapat diklasifikasikan dalam kriteria sangat menarik (Akbar, 2017). E-Modul yang memiliki unsur yang menarik dalam penyajiannya dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar terhadap suatu materi yang termuat di dalamnya (Firmansyah, 2021). Motivasi belajar memiliki kaitan erat dengan prestasi dan hasil belajar peserta didik, semakin tinggi motivasi belajar peserta didik maka hasil belajar akan meningkat (Hariyadi & Darmuki, 2019).

### 3.6 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

E-Modul tari Topeng Patih dapat meningkatkan nilai hasil belajar pada materi tari tradisional menggunakan unsur pendukung tari. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik yang telah dilakukan (Setyaningsih, Rusijono, & Wahyudi, 2020). Kenaikan nilai hasil belajar peserta didik diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di kelas VIII C SMP Negeri 1 Ngajum. Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum masuk pada proses pembelajaran menggunakan E-Modul tari Topeng Patih untuk mengetahui dan memperoleh hasil dari kemampuan awal peserta didik sebelum

menggunakan E-Modul. Kegiatan *posttest* dilakukan setelah proses pembelajaran menggunakan E-Modul tari Topeng Patih untuk mengetahui capaian hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-Modul. Hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan di kelas VIIIC dapat disajikan pada Tabel 8 berikut.

**Tabel 8. Hasil *Pretest* dan *Post test***

No.	Kegiatan	Nilai < KKM	Nilai ≥ KKM
1.	<i>Pretest</i>	90,6%	9,4%
2.	<i>Post test</i>	28,1%	71,9%

Berdasarkan tabel 3.6 diketahui bahwa hasil *pretest* menunjukkan jika terdapat 90,6% peserta didik tidak mampu mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 72. Peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM hanya 9,4% dari jumlah 32 peserta didik.

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik meningkat. Berdasarkan tabel 3.6 dapat diketahui bahwa sebesar 71,9% jumlah peserta didik dapat mencapai nilai diatas KKM, sedangkan sisanya belum mampu mencapai KKM. Hasil *posttest* menunjukkan jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM meningkat setelah memakai E-Modul. E-Modul yang digunakan sebagai bahan ajar dapat menaikkan capaian hasil belajar sehingga peserta didik mampu mencapai hasil yang maksimal sesuai standar yang ditetapkan dalam pembelajaran (Zulhijjah, 2021). Kemampuan belajar peserta didik dapat meningkat secara optimal setelah menggunakan E-Modul, sehingga nantinya mampu memperoleh hasil yang maksimal (Pradana et al., 2020).

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan yang didapatkan pada penelitian pengembangan ini didapatkan bahwa produk E-Modul tari Topeng Patih yang dikembangkan dapat dinyatakan layak karena telah divalidasi oleh tiga ahli. Hasil validasi menunjukkan nilai persentase kevalidan produk sebesar 95,9% dan dapat dikategorikan sangat valid serta dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Produk E-Modul tari Topeng Patih juga dapat dinyatakan praktis dan menarik. Hasil persentase rata-rata uji coba mengenai kepraktisan sebesar 90,3% yang artinya dapat dikategorikan sangat praktis dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Hasil persentase rata-rata uji coba mengenai kemenarikan sebesar 87,3% yang artinya dapat dikategorikan sangat menarik dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Produk E-Modul tari Topeng Patih juga dapat menaikkan capaian hasil belajar peserta didik yang dapat diketahui dari kegiatan *pretest* dan *posttest*. Pada kegiatan *pretest* menunjukkan hasil nilai peserta didik yang dapat melampaui KKM sebesar 9,4% kemudian meningkat menjadi 71,9% pada kegiatan *posttest*. Hasil akhir produk E-Modul tari Topeng Patih dapat dinyatakan valid, praktis, menarik, dan dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar peserta didik sehingga E-Modul layak untuk digunakan.

#### Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ardhyantama, V. (2020). Pengembangan kreativitas berdasarkan gagasan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 73–86. Retrieved from <https://repository.stkipaccitan.ac.id/id/eprint/387/>

- Arianto, A. S., & Nadiar, F. (2021). Studi literatur tentang penerapan media pembelajaran modul pada materi menggambar 2D dengan AutoCAD di Sekolah Kejuruan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(2). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/42929>
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (2nd ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyono, D., Pratama, A., & Rani, H. A. D. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran teknologi jaringan berbasis luas (WAN) kelas XI di SMK Negeri 1 Kempas. *Joined Journal*, 3(1), 52–61. doi: <https://doi.org/10.31331/joined.v3i1.1075>
- Direktorat Pembinaan SMA. (2017). *Panduan praktis penyusun e-modul pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Firmansyah. (2021). Pengembangan e-modul mata pelajaran Matematika untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII Di SMP Negeri 9 Pagar Alam. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 157–168. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/diadik/article/view/18379>
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). Prestasi dan motivasi belajar dengan konsep diri. *Proceedings of Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial, 2019*, 280–286.
- Irfadila, M. S. (2020). Praktikalitas pengembangan bahan ajar pembelajaran bahasa dan IBM mahasiswa Program Studi PBSI FKIP UMSB. *Inovasi Pendidikan*, 7(2), 76–83. doi: <https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2305>
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah* (Kemendikbud (ed.)). Retrieved from <http://www.bssaonline.org/content/95/6/2373%5Cnhttp://www.bssaonline.org/content/95/6/2373.short%0Ahttp://www.bssaonline.org/cgi/doi/10.1785/0120110286%0Ahttp://gji.oxfordjournals.org/cgi/doi/10.1093/gji/ggv142%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/s00024-01>
- Kemendikbud. (2018). *Perubahan atas Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SMP/MTs*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan RI.
- Kunahyono. (2018). Pengembangan e-modul (modul digital) dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(2), 219–231. doi: <http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v2i2.75>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/828>
- Manurung, Y., Junaidi, J., & Hermawan, I. (2021). Model latihan lari sprint berbasis permainan untuk usia 6-12 tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 156–171. doi: <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v8i1.1403>
- Minarto, S. W., & Rahmanto, K. D. (2020). Topeng Patih dance: A manifestation of the beginning of human life in the Malang mask puppet's world. *KnE Social Sciences*, 2020, 456–469. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7619>
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi google classroom, google form, dan quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26. doi: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129>
- Nita, C. I. R., Jazuli, M., Sumaryanto F., T. & Sayuti, S. A. (2018). Niteni, Niroake, Nambahi (3N) concept in the learning of dance in Elementary School. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 8(5), 137–142. doi: <https://doi.org/10.2478/mjss-2018-0106>

- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model pembelajaran respons verbal dalam kemampuan berbicara. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 113–122. doi: <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.230>
- Nurlatifah, S. C., Hodijah, S. R. N., & Nestiadi, A. (2021). pengembangan modul berbasis multimedia dengan menggunakan Flip PDF Professional pada tema udara yang sehat. *PENDIPA: Journal of Science Education*, 6(1), 226–232. doi: <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.226-232>
- Pradana, R. A., Sulton, & Husna, A. (2020). Pengembangan e-modul berbasis mobile learning mata pelajaran Seni Budaya materi konsep budaya, seni, dan keindahan kelas X SMKN 1 Turen Malang. *JINOTEP*, 6(2), 89–96. doi: <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p089>
- Purwaningtyas, Dwiwogo, W. D., & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan modul elektronik berbasis online dengan program edmodo. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 121–129. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/8471>
- Pratiwi, E. Y. R., & Asmarani, R. (2018). Kualitas media card dance untuk pembelajaran seni tari di lembaga pendidikan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–10. doi: <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i2.2534>
- Rosnawati, V., & Sunaryati. (2021). Pengembangan ensiklopedia berbasis potensi lokal Wakatobi pada materi mollusca. *Jurnal Pendidikan Tamblai*, 5(3), 6622–6632. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2003>
- Setyaningsih, Rusijono, & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. doi: <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Tahrin. (2021). Pengembangan model pembelajaran berbasis konstruktivisme pada kelas maya melalui LMS Sisfo. *Proceedings of Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 2021*, 34–45. Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5468>
- Winaya, I. K. A., Darmawiguna, I. G. M., & Sindu, I. G. P. (2016). Pengembangan e-modul berbasis project-based learning pada mata pelajaran Pemrograman Web kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 13(2). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/8203>
- Zulhijjah. (2021). Meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa di masa new normal melalui e-modul interaktif. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 10(2), 67–74. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/10299>