

PENGEMBANGAN *E-MODULE* BERBASIS *FLIPBOOK* PADA PEMBELAJARAN SENI MUSIK BARAT UNTUK KELAS XI

Karisma Mega Puspita, Ika Wahyu Widyawati *

Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia
*Corresponding author, email: ika.wahyu.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i82025p877-891

Kata kunci

bahan ajar
R&D
seni musik Barat
media pembelajaran alternatif

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-module berbasis flipbook sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran seni musik Barat untuk siswa kelas XI-9 di SMAN 1 Kandangan. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi seni musik Barat akibat penggunaan bahan ajar konvensional yang kurang menarik dan tidak interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat menstimulus semangat belajar siswa, salah satunya melalui e-module berbasis flipbook yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. *E-module* yang dikembangkan memuat materi seni musik Barat secara sistematis, dilengkapi dengan fitur multimedia seperti audio musik, video pembelajaran, ilustrasi visual, serta latihan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan *e-module* ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkaya pengalaman belajar, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Tanggapan dari siswa dan guru sangat positif, baik dari segi konten, tampilan, maupun kemudahan penggunaannya. Dengan demikian, *e-module* berbasis *flipbook* ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di kelas.

1. Pendahuluan

Pembelajaran adalah elemen penting dalam pendidikan yang bertujuan membekali peserta didik dengan pemahaman materi, keterampilan, nilai, dan sikap yang sesuai dengan kehidupan. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga membentuk individu. Menurut (Sapriyah, 2019), Pendidikan berperan dalam mengasah kemampuan, menanamkan nilai-nilai, dan membentuk tindakan yang dibutuhkan untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Setiap pendekatan pembelajaran memiliki dasar, tujuan, serta kelebihan dan kekurangan sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif adalah melalui seni, termasuk seni musik. Seni musik bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media pendidikan, sarana pelestarian budaya, serta cara mengekspresikan emosi dan keindahan manusia (Wiflihani, 2016). Musik, sebagai bentuk ekspresi emosional, telah menjadi bagian penting dari kehidupan individu (Akbar, 2014). Sejak dulu, musik telah memainkan peran penting dalam ritual keagamaan dan upacara budaya. Sampai saat ini, musik tetap menjadi elemen penting dalam kehidupan dan warisan budaya manusia, terus beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Ruang lingkup pendidikan mencakup berbagai macam bidang materi seni musik, salah satunya adalah seni musik Barat. Musik barat disusun atas perkembangan teknik komposisi dan praktek memainkan musik yang disatukan dalam segmen zaman dan gaya musik (Chaerunnisa, 2019). Seni musik barat memiliki akar tradisional dari musik Gereja Katolik Roma di Italia pada Abad Pertengahan, awalnya digunakan dalam konteks keagamaan dengan Gregorian chant sebagai bentuk terawal yang terkenal (Supriyadi, 2019). Berkembang seiring waktu, musik Barat menghasilkan berbagai genre, termasuk musik populer yang menjadi salah satu yang paling populer di seluruh dunia sejak pertengahan abad ke-20. Seni musik Barat menggunakan bunyi sebagai media utama ekspresi yang diwujudkan melalui elemen-elemen seperti melodi, harmoni, ritme, dan struktur musik yang beragam (Maestro, 2012).

Kompleksitas seni musik barat untuk dipahami tentunya membutuhkan media pembelajaran yang memadai. Seiring berkembangnya teknologi, alat pembelajaran juga semakin berkembang, salah satunya adalah dengan berkembangnya modul digital (Wicaksono et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran seni musik barat seperti *e-module* menjadi semakin penting. Modul sendiri adalah sebuah satuan program studi yang dirancang untuk memungkinkan pembelajaran mandiri atau individu (Deepublish, 2020). Modul tersebut dikembangkan menjadi modul elektronik atau *e-module* yang lebih dinamis, interaktif, dan menarik (Winatha, 2018). Di samping itu, *e-module* juga memungkinkan dapat memperluas edukatif siswa dalam belajar. Untuk menggunakan *e-module* dibutuhkan aplikasi tambahan yang bernama *flipbook*. Evolusi buku kertas menjadi digital dengan tiga dimensi animasi, lagu, teks, dan video yang dikenal dengan *Flipbook* (Salmaa, 2024). Dengan *flipbook*, modul elektronik menjadi lebih menarik dan atraktif, serta mampu menarik perhatian siswa.

Kesulitan dalam memahami analisis musik barat terutama dirasakan oleh siswa yang belum terbiasa dengan bahan ajar tersebut. Menurut (Kosasih, 2021), bahan ajar adalah materi yang dipergunakan oleh guru atau murid untuk membantu dalam proses pembelajaran, seperti buku kerja, lembar kerja siswa (LKS), atau modul. Materi seni musik barat sering kali terasa rumit bagi siswa yang belum memiliki pengalaman atau pemahaman yang cukup mendalam terhadap seni musik barat. Masalah dalam belajar dapat timbul dari berbagai sumber, antara lain minat siswa dan kemampuannya sendiri (Nurhasanah & Darmansyah, 2024). Hal ini dapat terjadi karena pemberian materi yang sulit dipahami siswa dan kurangnya contoh gambar ataupun video yang memudahkan siswa untuk memahami materi. Sebagai hasilnya, siswa sering merasa sulit untuk mengikuti pelajaran musik barat dan memahami konsep-konsepnya dengan baik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-module* berbasis *flipbook* yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni musik barat untuk kelas XI di SMAN 1 Kandangan.

Proses pembelajaran seni musik di SMAN 1 Kandangan, dihadapkan pada kendala tidak ada guru dalam bidang tersebut. Selain itu, kurangnya minat siswa terhadap materi yang dibawakan turut menjadi faktor penghambat keberhasilan pembelajaran. Kurikulum pembelajaran di sekolah dirancang untuk memberikan pendidikan seni yang bertujuan membentuk karakter siswa agar memiliki apresiasi seni dan pemahaman budaya. Oleh karena itu, diperlukan guru seni budaya yang terampil dan kompeten untuk menghasilkan siswa yang memiliki pengalaman estetis dan pemahaman budaya yang baik (Steward et al., 2024). Guru diharapkan mampu mengembangkan materi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa (Zuriah et al., 2016). Oleh karena itu, membuat *e-module* diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa untuk memahami isi materi. Menurut (Yulianto, 2020), pendidikan seni bertujuan untuk membentuk manusia ideal yang memiliki kepekaan estetis dan artistik, serta sikap kritis, sadar budaya, dan kreatif. Dengan *e-module* yang tepat, siswa dapat lebih mudah

mengakses materi pembelajaran seni, meningkatkan kepekaan siswa terhadap nilai-nilai estetika, serta mendorong kreativitas dan pemikiran kritis dalam karya seni.

Di SMAN 1 Kandangan menggunakan kurikulum merdeka dengan berpedoman pada buku paket Seni Budaya dan beberapa modul ajar yang diambil dari internet. Maka dengan itu, pengembangan *e-module* berbasis *flipbook* untuk pembelajaran seni musik dapat menjadi solusi yang efektif. *E-modul* adalah media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara mandiri dengan memanfaatkan media elektronik (Hastuti et al., 2018). *E-module* ini dapat membantu mengatasi tantangan masalah pembelajaran dengan menyediakan sumber belajar interaktif yang menarik dan informatif. Fitur-fitur interaktif seperti audio, video, dan animasi dalam *e-module* dapat membantu siswa memahami konsep musik secara lebih visual dan praktis (Hanatan et al., 2023). Dengan adopsi teknologi ini, diharapkan pembelajaran seni musik di SMAN 1 Kandangan dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi seluruh siswa.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan modul digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Modul elektronik (e-modul) dinilai sebagai salah satu alternatif terbaik yang tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep dan minat baca siswa, tetapi juga dapat dipadukan dengan model pembelajaran inovatif untuk memperkuat hasil belajar (Winatha, 2018). Sejalan dengan temuan tersebut, Harpiandi dan Widyarto (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat, motivasi, serta merangsang aktivitas belajar siswa secara lebih menyeluruh, dan bahkan memberikan pengaruh psikologis positif dalam suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Lebih lanjut, Hastuti et al. (2018) menegaskan bahwa e-modul berperan penting dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan efektivitas belajar melalui dukungan media digital, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan memahami materi secara konvensional. Sejalan dengan ini, penelitian oleh Pratama dan Badrudin (2025) membuktikan bahwa penggunaan media *flipbook* interaktif dapat meningkatkan literasi digital siswa SMK dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Perangkat Lunak dan Gim. Azzahra dan Prayogo (2022) juga mengembangkan modul *flipbook* berbasis fonologi yang menunjukkan efektivitas dalam mendukung proses belajar mahasiswa dalam mata kuliah Fonologi. Utami dan Retnantiti (2022) mengembangkan e-book bahasa Mandarin berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* yang dinilai mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa asing melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Selaras dengan itu, Kusumawati et al. (2024) merancang e-modul interaktif untuk materi *flowchart* di mata pelajaran Orientasi Dasar PPLG dan berhasil meningkatkan pemahaman serta partisipasi siswa secara signifikan.

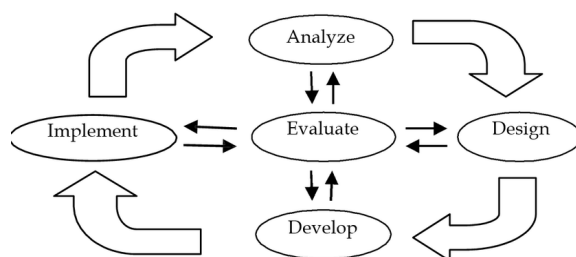
Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital seperti e-modul dan *flipbook* bukan hanya alat bantu visual, tetapi telah menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran modern yang mendukung personalisasi, visualisasi, dan integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

Melalui pengembangan *e-module*, diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap seni musik Barat serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Modul ini didesain untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif, mulai dari konsep dasar hingga aplikasi praktis dalam memainkan instrumen musik Barat. Dengan memanfaatkan teknologi digital seperti *e-module*, diharapkan menciptakan lingkungan

pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Konten yang beragam, dari teks hingga audio, video, dan interaktif, diharapkan memenuhi berbagai gaya belajar siswa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Hidayat & Nizar, 2021; Sugiyono, 2019). Model ini dipilih karena fleksibel dan sesuai dengan pedoman penyusunan e-modul dari Kemendikbud (2017).



Gambar 1. Model Penelitian ADDIE menurut Dick dan Carrey (Sumber: Wibawa, 2017)

Pada tahap *Analysis*, data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru, observasi kelas, angket siswa kelas XI, serta analisis silabus, RPP, dan bahan ajar yang digunakan di sekolah. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kendala pembelajaran seni musik Barat. Tahap *Design* digunakan untuk merancang e-modul berdasarkan hasil analisis dan menentukan materi serta media pembelajaran yang relevan. Pada tahap *Development*, kerangka modul dikembangkan menjadi produk awal, kemudian divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Proses validasi dilakukan menggunakan angket skala Likert 5 poin. Setelah direvisi, produk diuji kepraktisannya kepada siswa dengan angket 4 poin untuk menilai daya tarik, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan kebutuhan belajar siswa.

Tabel 1. Skala Penilaian Validasi (Ahli Materi, Media, Bahasa) (Sumber: Sugiyono, 2014)

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Cukup baik
5	Sangat baik

Tabel 2. Skala Penilaian Kepraktisan (Siswa) (Sumber: Sugiyono, 2014)

Skor	Keterangan
1	Tidak setuju
2	Kurang setuju
3	Setuju
4	Sangat setuju

Tabel 3. Kriteria Persentase Validitas dan Kepraktisan Produk (Sumber: Permata & Nugrahani, 2023)

Persentase (%)	Keterangan
0-39%	Tidak layak
40-55%	Kurang layak
56-65%	Cukup
66-79%	Layak
80-100%	Sangat layak

Tabel 4. Rumus dan Kriteria Uji Efektivitas (N-Gain) (Sumber: Pangestu, Kasim, & Bakri, 2021)

$$\text{Rumus N-Gain: } N - \text{Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}} \quad \text{Kriteria Skor N-Gain:}$$

Skor N-Gain	Kategori Efektivitas
< 0.3	Rendah
0.3–0.7	Sedang
> 0.7	Tinggi

Tabel 5. Kriteria Persentase Efektivitas:

Persentase (%)	Keterangan
< 40%	Tidak efektif
41–55%	Kurang efektif
56–75%	Efektif
> 75%	Sangat efektif

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah pemaparan hasil penelitian pengembangan bahan ajar seni budaya materi seni musik barat berbasis modul digital dengan aplikasi *flipbook*, dengan model pengembangan ADDIE; Perancangan, Implementasi, Pengembangan, Analisis dan Evaluasi.

3.1. Analisis

Tahap analisis dilakukan dengan wawancara bersama guru SMAN 1 Kandangan untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan pembelajaran. Pengamatan langsung di lingkungan sekolah juga dilakukan guna mendukung hasil wawancara. Setelah itu, angket observasi mengenai karakteristik dan kebutuhan disebarkan kepada 10 siswa kelas XI sebagai tambahan data pendukung. Selain itu, analisis kurikulum turut dilakukan untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan siswa.

Hasil wawancara dengan Fernando Tegar Sanjaya selaku guru seni budaya kelas XI di SMAN 1 Kandangan, menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran seni musik barat meliputi buku ajar dari sekolah, referensi dari internet, serta presentasi langsung. Dari sumber belajar tersebut, pembelajaran seni musik barat di SMAN 1 Kandangan berjalan kurang maksimal. Selain kurangnya sumber belajar, faktor lainnya adalah terbatasnya minat siswa terhadap materi seni musik barat Hal tersebut diketahui dari kurangnya siswa yang mencapai KKM dalam materi seni musik barat.

Hasil pengamatan langsung menunjukkan bahwa siswa kelas XI SMAN 1 Kandangan sering menggunakan gadget selama proses pembelajaran. Dari observasi karakteristik dan kebutuhan siswa, diketahui 100% siswa dapat mengoperasikan smartphone, 80% diantaranya setuju bahwa lebih nyaman belajar menggunakan media digital dibandingkan dengan buku cetak, dan 80% diantaranya sering menggunakan internet untuk mencari referensi terkait materi pembelajaran. Diketahui juga 70% siswa bisa mengoperasikan Laptop/PC. Dan 80% siswa setuju bahwa dengan modul digital dapat membantu mempelajari materi seni musik barat.

Analisis kurikulum dilakukan dengan melihat silabus serta RPP yang digunakan di sekolah. Dari analisis kurikulum, materi seni musik barat masuk dalam KD 3.2 dan 4.2 mata pelajaran seni budaya kelas XI, sedangkan materi yang diajarkan adalah; macam genre musik barat, bentuk pertunjukan musik barat, dan struktur musik barat.

Hasil analisis diatas akan dijadikan dasar dalam membuat rancangan modul. Dari hasil analisis kebutuhan maka dibutuhkan bahan ajar yang memuat materi seni musik barat, agar siswa tidak bosan dan jenuh karena kurangnya bahan ajar di sekolah. Modul disesuaikan dengan

karakteristik siswa yang lebih sering memegang gadget di sekolah, sehingga modul digital yang dikembangkan nantinya dapat digunakan di *smartphone* maupun Laptop/PC (Fisnani *et al.*, 2020). Penyusunan kerangka modul juga disesuaikan dengan materi seni musik barat yang diajarkan di sekolah, agar memudahkan guru dan siswa dalam mempelajari materi guna mencapai tujuan pembelajaran.

3.2. Perancangan

Pada tahap perancangan, peneliti mencari referensi dan menentukan media yang akan digunakan dalam pengembangan modul. Sebanyak 80% siswa setuju bahwa dengan media pembelajaran berupa video dapat membantu siswa dalam memahami materi seni musik barat, maka peneliti memilih video sebagai media pembelajaran. Buku ajar di sekolah lebih banyak memuat materi seni rupa (Seni Budaya kelas XI Semester 1, 2018), dan hanya sedikit yang membahas seni musik. Maka peneliti mencari sumber rujukan lain sebagai rujukan materi untuk modul, terutama yang terkait dengan musik barat, diantaranya; Seni Musik Klasik yang ditulis oleh Moh. Muttaqin Kustap (2016), Buku Panduan Guru Seni Musik: Kita dan Musik untuk SMA Kelas XI yang ditulis oleh Turino & Budiyanto (2021), Modul Mata Kuliah Musik Elektronik yang ditulis oleh Benny Andiko (2019), Modul Seni Budaya Kelas XI dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), serta rujukan lainnya dari internet.

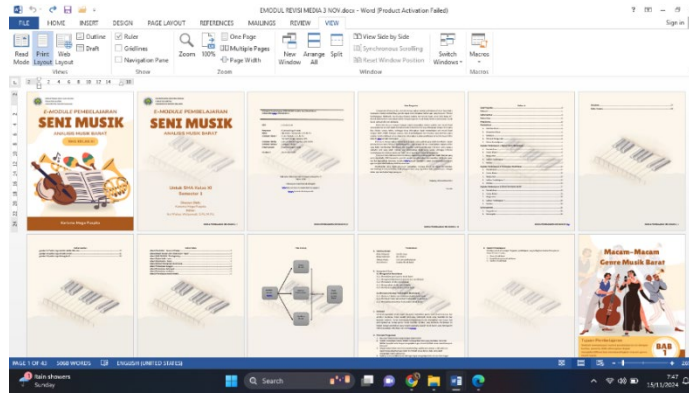
Sesuai dengan silabus materi dan media pembelajaran yang dibutuhkan tersedia untuk mendukung proses belajar. Selanjutnya, kerangka modul disusun dengan memperhatikan kebutuhan materi dan alur pembelajaran yang jelas. Kerangka isi produk kemudian disusun berdasarkan panduan praktis pembuatan E-Modul pembelajaran dari Kemendikbud (2017).

3.2.1. Kerangka Modul Seni Budaya kelas XI Analisis Musik Barat

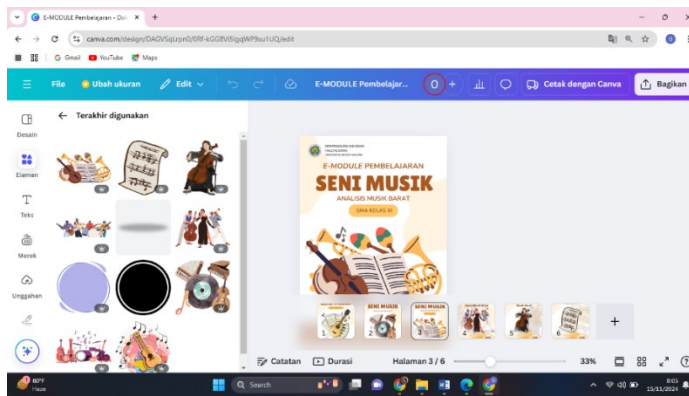
Bagian ini berisi struktur modul mulai dari cover hingga penutup yang dijabarkan sebagai berikut: *Cover* yang menjadi bagian awal produk, berisi nama mata pelajaran, judul, penulis, nama materi, kelas, dan logo universitas, kemudian di pendahuluan terdapat; daftar isi, kata pengantar, daftar video dan daftar gambar, sebelum masuk ke dalam materi terdapat peta konsep dan pendahuluan yang memuat identitas modul, KD dan tujuan pembelajaran, deskripsi modul, dan petunjuk penggunaan modul. Kemudian di dalam isi pembelajaran, sesuai dengan materi pembelajaran yang dimuat dalam silabus SMAN 1 Kandangan, materi yang dipelajari dalam modul ini adalah, (1) Kegiatan Pembelajaran 1; Macam Genre Musik Barat (2) Kegiatan Pembelajaran 2; Bentuk Pertunjukan Musik Barat, (3) Kegiatan Pembelajaran 3; Struktur Musik Barat, dalam struktur isi pembelajaran sendiri adalah (a) pendahuluan (b) uraian materi (c) rangkuman (d) latihan pembelajaran (e) refleksi. Kemudian dibagian akhir modul terdapat uji kompetensi, ketrampilan, glosarium, daftar pustaka, kunci jawaban dan pedoman penilaian.

3.3. Pengembangan

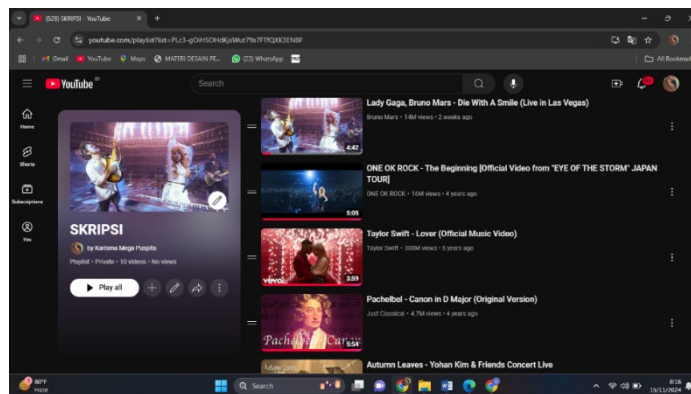
Pada tahap awal pengembangan, kerangka materi pembelajaran yang telah disusun sebelumnya diubah menjadi bentuk produk awal. Penyusunan materi dan desain dilakukan menggunakan Microsoft Word 2013, sedangkan ilustrasi dan sampul dikerjakan dengan *Canva*. Sumber video tutorial yang mendukung diambil dari YouTube. Setelah materi selesai dalam bentuk PDF, file tersebut dikonversi menjadi *flipbook* menggunakan aplikasi *FlippingBook*. *Flipbook* yang telah dibuat kemudian diubah menjadi tautan atau kode QR untuk dibagikan kepada siswa.



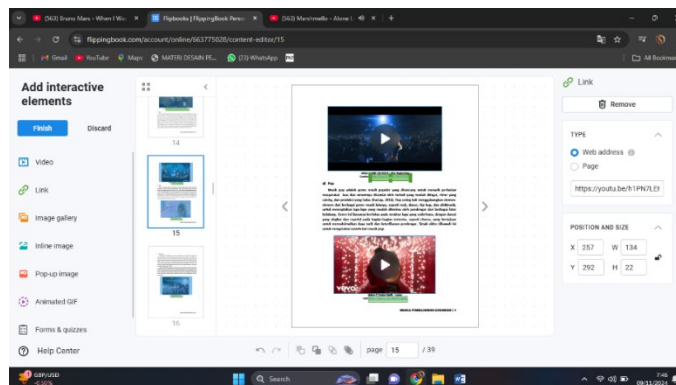
Gambar 2. Penyusunan Materi di Microsoft Word 2013



Gambar 3. Pembuatan Cover di Canva



Gambar 4. Mencari Video Rujukan di YouTube


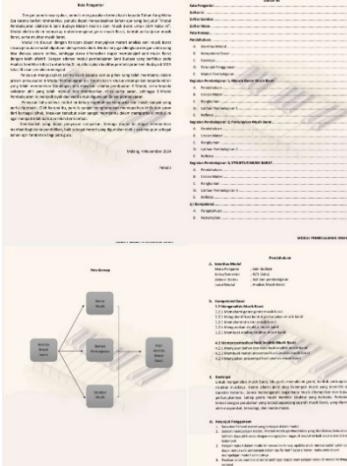



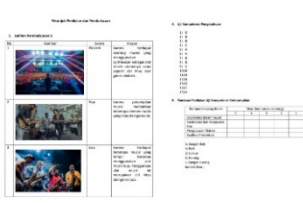
Gambar 5. Penyusunan Modul Digital di Aplikasi *FlippingBook*

3.3.1. Analisis Produk

Tahap penyusunan produk menghasilkan bahan ajar seni musik dengan materi analisis seni musik Barat yang dikemas dalam bentuk modul digital. Produk ini berupa *flipbook* yang dilengkapi dengan media pendukung, seperti video materi. *Flipbook* ini dapat diakses melalui *smartphone* atau laptop/PC dengan membuka tautan atau memindai *barcode* yang telah disediakan. Berikut adalah analisis tampilan dari produk tersebut;

Tabel 6. Analisis Produk

Bagian	Analisis
	<p>Dalam <i>cover</i> peneliti memasukan ilustrasi instrumen musik agar menunjukkan identitas buku sebagai buku seni musik sma, untuk background peneliti memilih warna cokelat muda karena memberikan kesan hangat, nyaman, dan bersahabat, <i>font</i> yang penulis gunakan adalah Lilita one dengan ukuran 88 untuk judul dan Nunito dengan ukuran 30 untuk sub judul dan Calibri ukuran 12 untuk isi</p>
	<p>Pendahuluan Terdiri dari Kata Pengantar, Daftar isi, Daftar gambar, Daftar Video, dan Identitas Modul, hal ini disesuaikan dengan urutan E-Modul yang bersumber dari kemendikbud (2017), namun dengan sedikit penyesuaian dengan memindah glosarium ke bagian penutup, peneliti menggunakan hiasan motif piano, selain untuk memperindah halaman juga untuk menunjukan identitas materi yang akan dipelajari dalam modul, <i>font</i> yang digunakan adalah calibri dengan ukuran 12</p>
	<p>Pada Bagian isi, terdapat judul Kegiatan Pembelajaran, serta tujuan pembelajaran, dibagian cover bab terdapat ilustrasi kelompok orang memperagakan pertunjukan musik pada bab 1 dan 2 serta ilustrasi partitur lagu pada bab 3, jenis font yang digunakan adalah Lilita one ukuran 45 untuk judul bab dan Calibri dengan ukuran 12 untuk isi serta ukuran 10 untuk keterangan video dan gambar. Setelah itu ada uraian materi, pada akhir kegiatan pembelajaran ada refleksi dan Latihan, pada bagian akhir isi ada evaluasi yang terdiri dari evaluasi pengetahuan dan evaluasi keterampilan serta sikap.</p>

Bagian	Analisis
	Bagian Penutup modul terdapat Glosarium, Daftar Pustaka serta kunci jawaban dan panduan penilaian. Menggunakan jenis font calibri ukuran 12.
	

3.3.2. Validasi Produk, Perbaikan dan Uji Praktisitas

Produk yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi kelayakannya melalui uji validasi serta uji kepraktisan. Setelah itu, dilakukan revisi produk berdasarkan masukan dan saran dari para ahli di bidang materi, bahasa dan media. Validasi Ahli materi dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 Penilaian validasi produk oleh ahli materi dilakukan dengan menjawab angket berisi 15 pertanyaan yang dibagi dalam tiga aspek, Hasil uji validasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Aspek	Uji Validasi Ahli Materi	
	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
Kualitas Isi	100%	80%
Ketepatan Cakupan	95%	95%
Penyajian	97%	91%
Rata-Rata	97%	89%

Validasi Ahli Media dilakukan oleh validator media. Penilaian validasi produk oleh ahli media dilakukan dengan menjawab angket yang berisi 15 pertanyaan yang dibagi dalam tiga aspek, hasil uji validasi oleh ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Aspek	Uji Validasi Ahli Media
Ukuran Modul	90%
Desain Sampul Modul	93%
Desain Isi Modul	97%
Rata-Rata	93%

Validasi Ahli Bahasa dilakukan oleh validator bahasa. Penilaian validasi produk oleh ahli bahasa dilakukan dengan menjawab angket yang berisi 15 pertanyaan yang dibagi dalam empat aspek, berikut hasil uji validasi oleh ahli media.

Tabel 9. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Uji Validasi Ahli Bahasa
Kualitas Bahasa	100%
Ketepatan Cakupan	100%
Keterbacaan	85%
Penyajian Visual	93%
Rata-Rata	94%

Berdasarkan Tabel 9, uji validasi oleh ahli materi menghasilkan nilai sebesar 93%, sementara uji validasi oleh ahli media mencapai 93% dan uji validasi oleh ahli bahasa mencapai 94%. Mengacu pada analisis persentase oleh (Permata & Nugrahani, 2023), hasil uji validasi dari ahli media dan materi menunjukkan, produk yang dirancang tergolong sangat layak untuk digunakan. Selain itu, pada tahap uji validasi ini, perbaikan juga telah dilakukan pada produk berdasarkan masukan dan rekomendasi dari para ahli yang dirangkum oleh peneliti dalam tabel berikut;

Tabel 10. Masukan dan Saran pada uji validasi

Masukan dan saran	
Ahli Materi	Perbaikan pada materi, perbaikan pada contoh genre <i>jazz spain</i> menjadi <i>autumn love</i> , perbaikan soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> menjadi 20 soal dan perbaikan istilah musik yang lebih ditambahkan ke dalam materi.
Ahli Media	Perbaikan judul seni budaya menjadi seni musik, perbaikan sampul modul sesuai dengan contoh buku kurikulum merdeka, perbaikan cover bab dan perbaikan ukuran font.
Ahli Bahasa	Penyesuaian istilah musik agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Setelah mendapat persetujuan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, peneliti melanjutkan dengan uji kelompok kecil untuk menilai kepraktisan produk. Uji ini melibatkan 6 siswa kelas XI di SMAN 1 Kandangan, yang diminta menjawab 15 pertanyaan yang terbagi ke dalam 3 aspek penilaian. Hasil uji kepraktisan pada kelompok kecil tersebut disajikan sebagai berikut;

Tabel 11. Hasil Uji Kepraktisan

Aspek	Hasil Uji Kepraktisan
Ketertarikan Modul	86%
Penyajian Materi	86%
Bahasa	89%
Rata-Rata	87%

Berdasarkan Tabel 11, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan penilaian sangat baik dari aspek ketertarikan modul, penyajian materi, dan penggunaan bahasa. Aspek ketertarikan modul dan penyajian materi sama-sama memperoleh skor sebesar 86%, yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa tertarik dengan tampilan serta cara penyajian materi dalam modul. Sementara itu, aspek penggunaan bahasa mendapatkan nilai tertinggi, yaitu 89%, yang mengindikasikan bahwa bahasa yang digunakan dalam modul sudah komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata kepraktisan yang diperoleh adalah 87%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Angka ini diperoleh dari uji kelompok kecil terhadap media yang dikembangkan. Jika merujuk pada kriteria analisis presentase kepraktisan yang dikemukakan oleh Permata dan Nugrahani (2023), media pembelajaran dengan skor di atas 81% termasuk dalam kategori layak dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, hasil ini memperkuat temuan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya efektif secara teori, tetapi juga praktis dalam pelaksanaannya di lapangan.

Selain itu, hasil uji kepraktisan ini menjadi indikator awal bahwa media yang dikembangkan memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa secara nyata di dalam kelas. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar uji kepraktisan dilakukan pada kelompok yang

lebih besar dengan latar belakang beragam guna melihat konsistensi efektivitas dan respons peserta didik secara lebih luas. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi dampak penggunaan media ini dalam jangka panjang terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa di berbagai konteks pendidikan.

3.4. Implementasi dan Uji Efektivitas

Tahap implementasi dalam penelitian ini dilaksanakan di kelas XI-9 SMAN 1 Kandangan yang terdiri dari 36 siswa. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji efektivitas e-module berbasis flipbook yang dikembangkan dengan menggunakan metode pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum implementasi sebagai alat untuk mengukur pemahaman awal siswa terkait materi seni musik Barat, khususnya pada aspek analisis musik. Setelah pre-test, peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai e-module dan cara penggunaannya, lalu siswa diberikan waktu untuk mempelajari modul tersebut secara mandiri di rumah. Setelah masa penggunaan, siswa mengikuti post-test dengan soal yang setara untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka. Kedua tes tersebut terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang telah divalidasi dan disesuaikan dengan kompetensi dasar dalam kurikulum. Hasil dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas e-module. Analisis ini bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penghitungan efektivitas selama tahap implementasi disajikan secara rinci dalam Tabel 12 berikut.

Tabel 12. Hasil Uji Efektivitas

Uji Efektifitas	Jumlah skor (35 siswa)	Presentase Skor	Rata-rata skor	Rata-rata <i>Gain</i> skor	Presentase <i>N-Gain</i>
<i>Pre Test</i>	2180	62%	62,2857143	0,609848485	60%
<i>Post Test</i>	2985	85%	85,2857143		

Berdasarkan Tabel 12, terlihat adanya peningkatan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test yang diperoleh oleh 35 siswa. Pada tahap pre-test, total skor yang diperoleh adalah 2.180 dengan rata-rata sebesar 62,29 (62%). Setelah intervensi menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, skor siswa meningkat pada post-test menjadi 2.985 dengan rata-rata sebesar 85,29 (85%).

Untuk melihat sejauh mana peningkatan tersebut, dilakukan perhitungan menggunakan rumus N-Gain. Hasil perhitungan menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,6098 atau 60%, yang termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi. Menurut kriteria efektivitas yang dikemukakan oleh Pangestu et al. (2021), nilai N-Gain antara 0,3 sampai 0,7 menunjukkan bahwa media yang digunakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan yang signifikan ini menandakan bahwa media pembelajaran tidak hanya menarik dan praktis digunakan, tetapi juga mampu memberikan dampak nyata terhadap penguasaan materi oleh siswa. Peningkatan skor post-test mengindikasikan bahwa siswa mengalami pemahaman yang lebih baik terhadap materi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

Temuan ini memperkuat validitas media sebagai sarana pembelajaran yang tidak hanya mendukung aspek kognitif siswa, tetapi juga mendorong pencapaian kompetensi secara optimal. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinilai efektif dan layak untuk digunakan lebih luas dalam proses pembelajaran, serta dapat dijadikan alternatif dalam memperbaiki kualitas hasil belajar peserta didik. Untuk penelitian lanjutan, pengujian efektivitas ini dapat diperluas

dengan melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol, serta mengamati dampaknya dalam jangka waktu lebih panjang.

3.5. Evaluasi dan Pembahasan

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa materi *analisis seni musik Barat* diajarkan di kelas XI SMAN 1 Kandangan, sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.2 dan 4.2 untuk mata pelajaran seni musik. Materi pembelajaran meliputi genre musik Barat, bentuk pertunjukan musik Barat, dan struktur musik Barat. Sumber belajar yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar (KBM) mencakup buku paket sekolah, modul cetak, dan pencarian materi melalui internet. Namun, efektivitas pembelajaran dinilai masih rendah, ditunjukkan dengan 50% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru seni budaya, peneliti mengidentifikasi kebutuhan akan bahan ajar yang lebih interaktif dan mendalam. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan bahan ajar dalam bentuk *modul digital* berbasis analisis musik Barat. Modul merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri (Deepublish, 2020). Sejalan dengan pendapat Winatha (2018), penggunaan e-module atau modul elektronik mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan dinamis sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Modul digital ini dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai media pendukung seperti video tutorial, video materi, dan gambar visual guna memperkuat pemahaman siswa. Mengacu pada pedoman *E-Modul* dari Kemendikbud (2017), modul digital memiliki keunggulan dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Peneliti berasumsi bahwa dengan penyajian video yang mendemonstrasikan langsung genre, bentuk pertunjukan, dan struktur musik Barat, siswa akan lebih mudah memahami materi. Modul ini juga dirancang agar mudah diakses melalui perangkat seperti smartphone maupun PC/laptop.

Hasil observasi menunjukkan bahwa 100% siswa memiliki smartphone, dan 90% di antaranya menggunakannya lebih dari dua jam per hari serta sering membawa perangkat tersebut ke sekolah. Aplikasi *FlippingBook* dipilih sebagai platform pengembangan modul digital ini. Menurut situs resminya (2024), *FlippingBook* memungkinkan penyajian dokumen digital secara menarik dan interaktif serta mendukung penambahan media seperti video, gambar, dan tautan langsung dalam satu tampilan.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peneliti mulai merancang desain modul digital. Materi dan struktur modul disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SMAN 1 Kandangan. Secara umum, modul terdiri dari beberapa bagian utama, yaitu: cover, daftar isi, kata pengantar, petunjuk penggunaan, peta konsep, dan tiga kegiatan pembelajaran. Rinciannya sebagai berikut: (1) Kegiatan Pembelajaran 1: Macam-Macam Genre Musik Barat; (2) Kegiatan Pembelajaran 2: Bentuk Pertunjukan Musik Barat; dan (3) Kegiatan Pembelajaran 3: Struktur Musik Barat. Selain itu, modul juga dilengkapi dengan uraian materi, latihan/refleksi, glosarium, uji kompetensi, kunci jawaban, daftar pustaka, serta petunjuk penilaian pada bagian akhir.

Proses pengembangan modul dilakukan dengan menyusun materi dan layout menggunakan *Microsoft Word 2013*, membuat ilustrasi dan desain sampul melalui *Canva*, serta mengintegrasikan video dari platform *YouTube*. File yang telah disusun kemudian dikonversi menjadi format *flipbook* melalui aplikasi *FlippingBook*, dengan tambahan media interaktif. Modul didesain dengan tampilan latar coklat muda, menggunakan font *Lilita One* ukuran 88 untuk judul, *Nunito* ukuran 30 untuk subjudul, dan *Calibri* ukuran 12 untuk isi teks. Modul ini

dapat diakses melalui tautan atau barcode yang dibagikan dan kompatibel dengan berbagai perangkat.

Setelah produk dikembangkan, dilakukan validasi oleh tiga ahli: ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan skor sebesar 93% dari ahli materi, 93% dari ahli media, dan 94% dari ahli bahasa. Berdasarkan kriteria kelayakan dari Permata dan Nugrahani (2023), produk ini dinyatakan sangat layak dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, dilakukan uji kepraktisan dengan melibatkan enam siswa kelas XI SMAN 1 Kandangan. Hasil evaluasi menunjukkan skor rata-rata sebesar 87%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis” dan menunjukkan bahwa modul dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran nyata.

Tahap implementasi dilaksanakan di kelas XI-9 SMAN 1 Kandangan yang terdiri dari 36 siswa. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan uji efektivitas modul digital menggunakan metode pre-test dan post-test. Pre-test diberikan untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum penggunaan modul, diikuti dengan penjelasan dan arahan penggunaan modul di rumah. Setelah masa pembelajaran mandiri, siswa mengikuti post-test yang bertujuan untuk mengukur pemahaman setelah menggunakan modul. Kedua tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi analisis musik Barat.

Hasil pre-test menunjukkan total skor 2180 dengan rata-rata 62,28. Sementara skor post-test meningkat signifikan menjadi 2985, dengan rata-rata 85,28. Analisis efektivitas dilakukan menggunakan rumus *N-Gain*, dan menghasilkan skor rata-rata gain sebesar 0,60 atau 60%. Berdasarkan kriteria dari Pangestu et al. (2021), hasil ini menunjukkan bahwa produk tergolong dalam kategori efektivitas sedang dan dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan tahapan pengembangan—mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga implementasi—penelitian ini dapat disimpulkan berhasil menghasilkan sebuah produk bahan ajar seni musik berbasis *modul digital* yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran materi analisis seni musik Barat. Modul ini dirancang sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik, serta menyesuaikan perkembangan teknologi pembelajaran.

Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Misalnya, penelitian ini hanya dilakukan dalam satu kelas di satu sekolah, serta efektivitas modul hanya diuji dalam jangka waktu terbatas. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan agar pengembangan modul digital ini dilanjutkan dengan pengujian yang lebih luas dan berkelanjutan, serta diadaptasi agar tetap relevan dengan dinamika kurikulum dan kebutuhan peserta didik di masa mendatang.

4. Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar digital berbasis modul untuk materi analisis seni musik Barat, yang dirancang menggunakan aplikasi FlippingBook. Modul ini ditujukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran seni musik pada siswa kelas XI di SMAN 1 Kandangan. Modul digital tersebut dapat diakses melalui smartphone maupun laptop/PC menggunakan tautan atau kode QR yang disediakan. Selain menyajikan materi dalam bentuk gambar, modul ini juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami secara langsung berbagai genre musik Barat, bentuk pertunjukan, serta struktur lagu.

Produk yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli materi dengan hasil 93%, ahli media 93%, dan ahli bahasa 94%. Mengacu pada kriteria analisis menurut Permata dan Nugrahani (2023), hasil tersebut menunjukkan bahwa modul digital ini tergolong sangat valid dan layak digunakan. Uji kepraktisan yang melibatkan enam siswa kelas XI menunjukkan skor sebesar 87%, yang juga dikategorikan sebagai sangat praktis. Hasil uji efektivitas dengan perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,60 atau 60%, yang mengindikasikan bahwa modul ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Meskipun seluruh siswa mengalami peningkatan, penelitian ini memiliki keterbatasan tertentu.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar penelitian selanjutnya menguji keefektifan modul ini dalam skala yang lebih luas dengan jumlah sampel yang lebih besar dan beragam. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas cakupan materi, seperti seni musik Indonesia atau dunia, serta menambahkan fitur interaktif lainnya seperti kuis otomatis atau forum diskusi digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, integrasi modul ini ke dalam platform pembelajaran daring sekolah juga perlu dipertimbangkan agar penggunaannya lebih maksimal dan terintegrasi dengan sistem belajar yang ada.

Daftar Rujukan

- Akbar, A. (2014). Bentuk pertunjukan kesenian Baronang Akhyar Utomo di Desa Kecapi Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara. *Jurnal Seni Musik*, 3(1), 1–8. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jsm/article/view/4060>
- Azzahra, F., & Prayogo, J. A. (2022). Development of Flipbook Based Module as Learning Media on a Phonology Course. *Journal of Language Literature and Arts*, 2(10), 1442–1452. <https://doi.org/10.17977/um064v2i102022p1442-1452>
- Basri, I. (2017). Evaluasi pembelajaran sekolah dasar (SD) berbasis pendidikan karakter dan multikultural. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 247. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12593>
- Binthariningrum Hanatan, R., Yuniastuti, E., & Adi Prayitno, B. (2023). Developing discovery learning-based interactive digital modules to increase students' learning interest. *Jurnal TELNODIK*, 27(1), 81–98.
- Chaerunnisa, N. (2019). *Sejarah musik barat zaman borok dan zaman klasik* (p. 10).
- Deepublish. (2020). *Pengertian modul pembelajaran: Ciri-ciri, kelebihan dan kekurangannya*. <https://penerbitdeepublish.com>
- Divayana, D. G. H., & Sugiharni, G. A. D. (2016). Evaluasi program sertifikasi komputer pada Universitas Teknologi Indonesia menggunakan model CSE-UCLA. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 158. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8586>
- Fisnani, Y., Utanto, Y., & Ahmadi, F. (2020). The development of e-module for batik local content in Pekalongan elementary school. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 9(1), 40–47. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/35592>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kemendikbud. (2017). *Panduan praktis penyusun e-modul pembelajaran* (pp. 1–57). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumawati, F. I., Hidayat, W. N., & Riaji, D. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Interaktif pada Mata Pelajaran Orientasi Dasar PPLG Materi Flowchart. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 124–131. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p124-131>
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi ahli pada pengembangan media puzzle book untuk anak usia 4–5 tahun. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5286–5289. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2201>
- Pratama, A., & Badrudin, I. (2025). Meningkatkan Literasi Digital melalui Flipbook dalam Pembelajaran Dasar-Dasar Perangkat Lunak dan Gim di SMK. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(2), 191–198. <https://doi.org/10.17977/um064v5i22025p191-198>
- Salmaa. (2024). *Flipbook: Manfaat, keunggulan, cara membuat*. Penerbit Deepublish.

- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Turino, & Budiyanto, A. (2021). *Buku panduan guru seni musik: Kita dan musik untuk SMA kelas XI*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Utami, T. E., & Retnantiti, S. (2022). Pengembangan E-book Bahasa Mandarin “学汉语” Berbasis Kvisoft Flipbook Maker untuk Siswa Kelas XI SMA Islam . *Journal of Language Literature and Arts*, 2(12), 1696–1708. <https://doi.org/10.17977/um064v2i122022p1696-1708>
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan e-modul interaktif berbasis proyek mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 188–199. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14021>