

Pengembangan E-Modul Ansambel Musik menggunakan *Project Based Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar

Fahrul Rivan¹, Desyandri²

¹²Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: rivanfahrul@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan menghasilkan E-Modul Ansambel Musik menggunakan *Project Based Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research & Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implimentation, dan Evaluation*. Data diperoleh berdasarkan angket validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Untuk data praktikalisasi data diperoleh dari angket praktikalitas respon guru dan peserta didik. Untuk efektivitas data diperoleh dari hasil penilaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Subjek uji coba sebanyak 22 orang peserta didik di kelas IV SDN 22 Manggung, Kecamatan Pariaman Utara dan subjek penelitian sebanyak 22 orang peserta didik di kelas IV SDN 04 Cubadak Air, Kecamatan Pariaman Utara, Kota Pariaman. Berdasarkan hasil uji coba kevalidan dapat dilihat dari hasil validasi materi, bahasa, dan media dengan total persentase 93% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas E-Modul dapat dilihat dari respon peserta didik dengan persentase 95% dan respon guru dengan persentase 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas memperoleh hasil persentase sebesar 92% untuk keefektivitasan e-modul dan 95% untuk keefektivitasan proyek dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-Modul Ansambel Musik menggunakan *Project Based Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar memenuhi kelayakan kategori valid, praktis, dan efektif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Keyword: *E-Modul, Project Based Learning, Ansambel Musik*

Abstract

This research was conducted with the aim of producing a Music Ensemble E-Module using *Project Based Learning* in Class IV Elementary Schools. The type of research used is R&D (*Research & Development*) using the ADDIE model which has five stages, namely *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Data was obtained based on validated questionnaires from material experts, language experts and media experts. For practicalization data, data was obtained from a questionnaire on the practicality of teacher and student responses. For the effectiveness of data

obtained from the results of assessing students' knowledge and skills. The test subjects were 22 students in class IV of SDN 22 Manggung, North Pariaman District and the research subjects were 22 students in class IV of SDN 04 Cubadak Air, North Pariaman District, Pariaman City. Based on the test results, validity can be seen from the validation results of material, language and media with a total percentage of 93% in the very valid category. The practicality of the E-Module can be seen from student responses with a percentage of 95% and teacher responses with a percentage of 96% in the very practical category. The results of the effectiveness test obtained a percentage of 92% for e-module effectiveness and 95% for project effectiveness in the very effective category. Thus, it can be concluded that the Music Ensemble E-Module using Project Based Learning in Class IV Elementary School meets the feasibility categories of valid, practical and effective in implementing the teaching and learning process.

Keywords: *E-Module, Project Based Learning, Music Ensemble*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam kehidupan yang menjadikan manusia memiliki akal pikiran serta mengenal adab dan budi pekerti. Sistem Pendidikan di Indonesia juga diatur dalam UU RI No. 20 bab 1 pasal 1 bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara". Pendidikan didapatkan melalui bentuk, situasi, dan kondisi apapun, seperti formal, non-formal, terencana maupun tidak terencana. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan kepada peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga peserta didik dapat memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat di sekitarnya.

Proses pendidikan mampu melahirkan ide-ide yang bersifat kreatif, inovatif dalam dinamika perkembangan zaman. Pengembangan kurikulum merupakan instrumen untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan. kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan dan dijadikan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan nasional (Rahayu et al., 2022).

Pada era saat ini terjadi perubahan kurikulum yang dinamai dengan kurikulum merdeka yang berfokus kepada kebebasan dan berpikir kreatif.

Pendidikan seni juga berperan dalam pembentukan pribadi yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan kemampuan dasar anak didik. Selain itu pendidikan seni berperan mengaktifkan kemampuan dan fungsi otak kiri dan otak kanan secara seimbang agar anak didik mampu mengembangkan berbagai tipe

kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan kreativitas (CQ), kecerdasan spiritual (SQ) dan multi intelegensi (MI) (Sofiyanti, 2016). Salah satunya dengan seni musik yang merupakan hasil dari akal budi manusia yang melibatkan rasa, keterampilan, dan rasio sebagai ungkapan perasaan melalui bunyi suara yang indah. Musik memberikan melatih diri untuk mengespresikan dan mengapresiasi yang nantinya dapat menciptakan kebersamaan dalam kehidupan bersosial. Pendidikan seni musik memberikan pelatihan untuk mengekspresikan dan mengapresiasi seni secara kreatif dalam bentuk bunyi untuk mengembangkan kepribadian siswa, mengembangkan sikap dan emosional siswa, dan melatih kreativitas dengan memanfaatkan berbagai unsur yang ada dalam musik (Respati & Fuadah, 2018). Dengan adanya seni musik peserta didik mampu menyampaikan pesan dan mengutarakan sebuah pesan yang mungkin secara langsung tidak dapat mereka sampaikan (Desyandri et al., 2020)

Materi pembelajaran seni musik yang dipelajari di sekolah dasar sangat beragam. Hal inilah yang memacu motivasi peserta didik untuk mengaplikasikan dengan cara menyanyikan atau memainkan lagu ataupun melodi. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, bermain musik secara bersama-sama merupakan kegiatan yang termasuk ke dalam musik ansambel. Ansambel merupakan alat musik yang dimainkan secara bersama-sama atau lebih dari dua orang pemain. Musik ansambel ini, sangat banyak macamnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, tentunya guru harus mempersiapkan bahan ajar sebagai penunjang capaian pembelajaran. Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditentukan (Aulia & Alwi, 2022). Bahan ajar merupakan komponen penting dikarenakan didalamnya terdapat informasi yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran dengan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar sangat berperan penting untuk dikembangkan sebagai bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bahan ajar disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan mencakup karakteristik peserta didik dalam mencapai pembelajaran. Bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan peserta didik yang menjadi acuan aktivitas dalam proses belajar mengajar dan juga sebagai alat evaluasi pemncapaian pemahaman konsep. Kesesuaian bahan ajar dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat menentukan tercapai atau tidaknya kompetensi pembelajaran yang dicapai oleh guru maupun peserta didik.

Menurut (Desyandri & Vernanda, 2017) Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran memiliki berbagai bentuk yang dapat dikembangkan, antara lain : (1) Bahan cetak seperti; modul, buku, LKS, brosur, hand out, leaflet, wallchart, (2) Audio Visual seperti; video/ film, VCD, (3) Audio seperti; radio, kaset, CD audio, PH, (4) Visual; foto, gambar, model/ maket, (5) Multi Media; CD interaktif, computer Based, Internet. Penggunaan kegiatan bahan ajar dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan motivasi peseta didik. Bahan ajar yang disusun secara lengka dan sistematis inilah yang menjadi salahh satu pemicu baik guru maupun

peserta didik dalam meningkatkan minat dan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan teknologi ini, maka pengembangan bahan ajar menjadi sebuah keharusan bagi pendidik (Hydayat & Ariani, 2022). Salah satu jenis bahan ajar yang bisa dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran adalah *E-Modul* yang dikemas menarik sehingga dapat meningkatkan minat baca peserta didik dalam belajar (Sumarsono 2022).

Menurut Dwi Putri et.al (2022), *e-modul* merupakan buku yang berisikan teks, gambar, dan multimedia yang dapat digunakan pada perangkat elektronik. Dalam pengembangannya, e-modul haruslah dirancang secara ringkas, tidak bertele-tele, dan menjurus ke inti pembahasan serta disesuaikan dengan cara berpikir peserta didik sehingga tidak menyebabkan peserta didik bosan ketika membacanya (Nufus et al, 2020). Salah satunya yaitu pembelajaran musik ansambel.

Ansambel musik berasal dari kata *Ensemble* (Perancis) yang berarti bersama-sama. Musik ansambel dapat dimaknai sebagai sebuah sajian musik yang dilagukan secara bersama-sama dengan menggunakan satu jenis alat musik atau berbagai jenis alat musik (St & Langa, 2023) . Secara umum, musik ansambel merupakan suatu permainan bersama dalam kelompok kecil berkisar sekitar 2 sampai 10 orang. Ansambel memiliki banyak manfaat, salah satunya yaitu dapat menumbuhkan sikap kerja sama dan harmonis anta peserta didik (Fuadah et al., 2017). Untuk meningkatkan keterampilan pemain, diperlukan latihan memainkan alat musik yang digunakan. Hal ini bertujuan supaya permainan musik ansambel dalam bentuk penyajiannya medapatkan kualitas baik dan optimal (Ahmat Yani & Lumbantoruan, 2023).

Bermain musik ansambel mengharuskan setiap anggota saling menghargai dan bekerjasama serta memiliki perasaan terikat antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa lainnya untuk tujuan kelompok. Penyajian musik ansambel akan lebih bagus dan bermakna jika lagu yang diaransemen menggunakan pembagian suara. Sehingga setiap bagian suara pada lagu yang dimainkan memiliki fungsi yang berbeda-beda. Hal ini akan memberikan dampak baik terhadap sikap peseerta didik agar mampu melatih setiap pembagian suara atau instrumen menjadi musik ansambel yang harmonis. Peserta didik yang memainkan musik ansambel secara harmonis juga dapat menumbuhkan rasa kompak dalam pembelajaran. Sikap saling bekerja sama dan saling menghargai satu sama lain meupakan unsur penting dalam bermain musik ansambel agar menghasil suara yang selaras.

Pembelajaran musik ansambel belum menjadi perhatian utama dan banyak guru yang mengalami kesulitan dalam pelaksanaannya. Hal seperti ini dipicu oleh beberapa faktor seperti bahan ajar, model pembelajaran, alat musik, serta motivasi. Bahan ajar yang tersedia sangat sedikit sehingga guru mengaami kesulitan. Adapun bahan ajar yang ada kurang fleksibel dan memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi untuk disampaikan dan akhorna menyebabkan materi pembelajaran terhamabat yang berakibat fatal, baik guru maupun peserta didik tidak dapat mengembangkan kemampuannya. Banyak guru yang merasa kebingungan dalam pelaksanaan prses belajar mengajar karena menggunakan model pembelajaran yang cenderung

konvensional dan juga dipengaruhi oleh fasilitas sekolah yang ikut menjadi faktor penghambat dalam menunjang pembelajaran, salah satunya ansambel musik.

Kvisoft Flipbook Maker Pro adalah sebuah *software* yang digunakan untuk membuat bahan ajar digital yang menarik, dengan tambahan gambar, musik, animasi, dan video sehingga pembelajaran akan menjadi lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan (Aperta & Amini, 2021). Wibowo (dalam Nurjanah & Arif, 2021:103) memaparkan beberapa kelebihan dari aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* adalah: 1) Peserta didik menjadi lebih tertarik dalam belajar dengan tidak hanya menatap tulisan pada buku cetak; 2) Peserta didik akan memperoleh kenyamanan belajar yang beragam dari segala media yang disatu padukan dalam produk berupa e-modul ; 3) Menghilangkan kejenuhan serta kebosanan peserta didik saat menerima materi pembelajaran, karena e-modul yang dihasilkan; 4) Sangat mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan suatu strategi untuk mengubah kelas tradisional yang berfokus pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. *Project based learning* adalah salah satu model pelajari, melakukan umpan balik serta mengevaluasi pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek (Erlinawati et al., 2019). *Blended learning* adalah suatu metode pembelajaran yang memadukan proses pembelajaran konvensional dengan materi online secara sistematis. Dengan demikian, *blended learning* mengandung makna pembelajaran unsur penggabungan antara satu model dengan model lainnya (Nuruzzaman, A., 2016).

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian *R&D* ini menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Peneliti menggunakan jenis pengembangan ini dikarenakan untuk mengembangkan e-modul (buku digital elektronik) menggunakan "*Project Based Learning*" berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD pada pembelajaran seni musik. Pendekatan model pengembangan ini nantinya akan dimanfaatkan untuk menciptakan buku digital (*e-modul*) menggunakan "*Project Based Learning*" berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* di kelas IV SD pada pembelajaran seni musik. Peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek uji coba ini adalah peserta didik kelas IV di SDN 22 Manggung, Kec. Pariaman Utara, Kota Pariaman. Subjek uji coba dipilih berdasarkan observasi yang telah dilakukan dengan melihat kriteria kondisi dan lingkungan sekolah sesuai dengan kebutuhan peneliti dengan adanya tanggapan positif dan dukungan dari lingkup sekolah. Metode untuk mengumpulkan data dalam penelitian yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, dan lembar angket. Instrumen pengumpulan data yaitu instrumen validasi *e-modul*, instrumen praktikalisasi *e-modul*, dan instrumen efektivitas. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu data validasi, analisis praktikalisasi, dan

analisis efektivitas. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai akhir validitas menggunakan rumus Riduwan (dalam Yanti et. al., 2022), sebagai berikut:

$$NV = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

Rumus yang digunakan dalam perhitungan nilai akhir data angket dianalisis dari Purwanto (dalam Wulandari & Amini, 2022) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

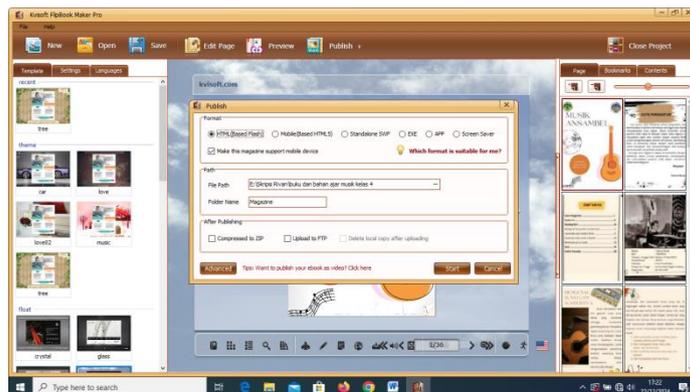
Kepuasan terhadap E-Modul dapat diukur dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum xi}{\sum ni} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan E-modul ini dilakukan pada pembelajaran Seni Musik di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini berfokus pada materi unit 1 “Bunyi dan Jenis-Jenis Alat Musik. Pada penelitian ini, tahap uji coba dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan peserta didik. Pada tahap pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Pada tahap analisis peneliti menemukan pelaksanaan pembelajaran seni budaya yang berfokus pada seni musik di kelas IV masih sangat jarang dipelajari dikarenakan keterbatasan bahan ajar. Dari hasil analisis yang telah dilaksanakan melalui wawancara yang telah peneliti lakukan pada saat studi pendahuluan, diperoleh kesimpulan bahwa kebutuhan guru yang peneliti temukan yaitu: (1) guru membutuhkan bahan ajar yang membuat peserta didik dapat belajar mandiri dalam bimbingan guru, (2) guru membutuhkan bahan ajar bervariasi dan inovatif, (3) guru membutuhkan bahan ajar berbasis teknologi. Hasil kebutuhan peserta didik, peserta didik membutuhkan bahan ajar tambahan, bahan ajar yang menarik, dan bahan ajar yang sifatnya dapat diterapkan secara *blended learning* sebagai penunjang kreativitas dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis materi yang dilakukan, maka peneliti sudah bisa mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran yakni bahan ajar E-Modul Ansambel Musik yang sesuai dengan pembelajaran seni musik di sekolah dasar.

Pada tahap design, peneliti merancang E-Modul menggunakan aplikasi berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* pada pembelajaran Seni Musik di kelas IV Sekolah Dasar. E-Modul ini dirancang bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar serta membantu peserta didik untuk memahami materi ajar. Materi pembelajaran yang terdapat dalam E-Modul dirancang berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sudah dianalisis pada studi pendahuluan. Pada tahap ini, peneliti merancang desain E-Modul yang dilengkapi dengan materi, video, audio, gambar, dan quiz. Langkah-langkah pembuatan E-Modul menggunakan aplikasi berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro*.



Gambar 1. Final edit untuk dipublikasikan

Pada tahap pengembangan, E-Modul pada pembelajaran Seni Musik Ansambel di kelas IV SD yang telah peneliti rancang, dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh para ahli sesuai dengan bidang keahliannya. Validasi dilakukan oleh dosen Universitas Negeri Padang, khususnya departemen PGSD. E-Modul yang sudah dibuat dan dikembangkan akan dilakukan validasi melihat dari ketiga aspek penilaian, yaitu materi, bahasa, dan media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari E-Modul untuk menghasilkan bahan ajar yang valid dan layak untuk diujikan di sekolah. Produk E-Modul yang sudah dikategorikan valid dan dilakukannya FGD dengan guru kelas, kemudian dilanjutkan dengan langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk. Uji coba produk e-modul dilakukan secara terbatas yang dilaksanakan pada tanggal 15 & 16 Oktober 2024 di SDN 22 Manggung. E-Modul di uji cobakan kepada peserta didik kelas IV. Uji coba ini bertujuan untuk melihat kelayakan dan kepraktisan e-modul sebelum diimplementasikan pada kondisi yang sebenarnya.

E-Modul yang sudah dikembangkan dan sudah valid serta telah dilakukannya uji coba produk, kemudian akan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar. Subjek penelitian dilakukan di kelas IV SDN 04 Cubadak Air Kota Pariaman dengan jumlah 22 peserta didik dan 1 orang guru kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2024 – 04 November 2024.

Setelah E-Modul diimplementasikan, guru dan peserta didik diberikan angket kepraktisan dari bahan ajar yang telah digunakan. Hal ini bertujuan agar guru dan peserta didik dapat mengisi dan memberikan respon pada angket yang telah diberikan terhadap praktikalitas .

Pada tahap evaluasi, E-Modul dievaluasi dengan memberikan angket praktikalitas respon guru dan peserta didik di sekolah dasar. Angket praktikalitas sebagai alat ukur kepraktisan E-Modul dalam proses pembelajaran. Praktikalitas ini juga berguna untuk melihat keterpakaian E-Modul yang telah direvisi berdasarkan penilaian validator oleh para guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Pengembangan E-Modul Ansambel Musik menggunakan Project Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar sudah sangat baik berdasarkan uji validitas dan uji

praktikalitas yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa pengembangan E-Modul sudah sesuai dengan model ADDIE yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Menurut Hamzah (2019) model ADDIE memiliki lima tahapan dalam pengembangannya, yaitu analysis, design, development, dan evaluation.

Hasil uji validitas ahli materi memperoleh hasil sebesar 92%. Hasil uji validitas ahli media memperoleh hasil sebesar 94%. Hasil uji validitas ahli bahasa memperoleh hasil 92%. Ketiganya termasuk dalam kategori sangat valid pada kategori penilaian menurut Oktavia dan Eliyasni (2020). Berdasarkan hasil dari uji validitas tersebut, maka E-Modul sudah dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian ke lapangan.

Penilaian uji praktikalisisasi dari respon guru dan peserta didik memperoleh hasil yang baik. Hasil uji praktikalisisasi respon guru memperoleh persentase 96%. Hasil uji prakrikalisasi respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 95%. Menurut Musbar dan Fitria (2023) hasil ini termasuk kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji praktikalisisasi tersebut, maka dapat dsimpulkan bahwa E-Modul ansambel musik berbasis Project Based Learning sudah praktis digunakan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah E-Modul yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis. Penelitian ini memberikan dampak positif bagi pembelajaran seni musik di kelas IV Sekolah Dasar. Proses belajar mengajar menggunakan E-Modul memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi peserta didik dikarenakan memanfaatkan teknologi dalam penerapannya. Tampilan dari E-Modul menarik perhatian dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Hal ini didukung oleh pendapat Kwartoko (dalam Nengseh & Damayanti, 2022) mnyatakan bahwa manfaat dari E-Modul adalah: (a) membuat peserta didik menjadi lebih aktif; (b) peserta ddik menjadi lebih kreatif dan kritis; (c) peserta didik saling bekerja sama; (d) pesrta didik aktif dan antusias dalam mencapai tujuan pembelajaran; (e) pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Uji efektivitas dapat dilihat pada hasil soal quis dan proyek yang dikerjakan oleh peserta didik. Dari hasil perhitungan lembar efektivitas peserta didik di sekolah uji coba diperoleh sebesar 91% dengan kategori sangat efektif. Sedangkan di sekolah penelitian diperoleh hasil 92% dengan kategori sangat efektif. Hali ini sesuai dengan kategori penilaian (Sugiono, 2015) yaitu kategori dengan rentang 81%-100% sudah dianggap efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-Modul ansambel musik yang peneliti kembangkan terbukti keefektifannya dalam peaksanaan proses belajar mengajar di sekolah.

Pembuatan E-Modul dibantu oleh aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* yang dapat digunakan dalam membuat dan mendesain E-Modul menjadi tampilan yang menarik. Hal ini sesuai dengan kelebihan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* yaitu; (1) *Kvisoft Flipbook Maker pro* disusun dengan menyajikan gambar, musik, animasi, dan video yang menarik perhatian peserta didik; (2) materi yang disajikan lebih nyata karena terdapat gambar, musik, dan animasi sehingga peserta didik lebih mudah mengigngat dan memahami materi pembelajaran; (3) *Kvisoft Flipbook Maker Pro* mudah dibuat, tidak memerlukan bahan dan alat yang banyak.

SIMPULAN

Penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Ansambel Musik Menggunakan *Project Based Learning* di Kelas IV SDN 04 Cubadak Air Kota Pariaman” sudah dikembangkan dengan kategori valid dan layak digunakan di lapangan. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh hasil sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil Uji validitas ahli media memperoleh hasil sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Hasil Uji validitas bahasa memperoleh hasil 92% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, maka E-Modul sudah valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan. Hasil uji praktikalisasi E-Modul yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan peserta didik kelas IV SN 04 Cubadak Air Kota Pariaman. Hasil uji praktikalisasi untuk respon guru memperoleh 96% dan untuk respon dari peserta didik memperoleh 95%. Berdasarkan hasil praktikalisasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-Modul dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. E-Modul ansambel musik yang dikembangkan telah dinyatakan efektif untuk digunakan oleh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Keefektivasannya dapat dilihat dari nilai kategori yang diperoleh dengan hasil sangat efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat Yani, A., & Lumbantoruan, J. (2023). Pembelajaran Ansambel Musik di Kelas IX SMP YTKA Solok Selatan. *Jurnal Sendratasik*, 12(1), 86. <https://doi.org/10.24036/js.v12i1.119990>
- Anazifa, R. D., & Hadi, R. F. (2016). Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek (Project- Based Learning) Dalam Pembelajaran Biologi. *Prosiding Symbion (Symposium on Biology Education)*, 1(1), 453–462.
- Astuti, K. S., & Sayuti, S. A. (2004). Efektivitas Pertunjukan untuk Mencapai Prestasi Belajar Ansambel Musik yang Bermakna. In *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* (Vol. 4, Issue 5). <https://doi.org/10.21831/pep.v4i5.2065>
- Aulia, M., & Alwi, N. A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Project Based Learning Pada Tema 8 Kelas IV SD Di Kecamatan Baso. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 2157–2173.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Desyandri, D., & Vernanda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah* 4, 163–174. https://ejournal.unpatti.ac.id/ppr_paperinfo_Ink.php?id=1720
- Desyandri, D., Zuryanty, Z., & Mansurdin, M. (2020). Pelatihan Pembelajaran Seni Musik sebagai Sarana Literasi Budaya untuk Guru Sekolah Dasar: Music Arts Learning Training as a Means of Culture Literation for Elementary School Teachers. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 119–126.

- Erlinawati, C. E., Bektiarso, S., & Maryani. (2019). Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Stem Pada Pembelajaran Fisika. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, 4(1), 1–4.
- Fajri, Z. (2018). Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Pedagogik*, 05(01), 100–108.
- Fuadah, U. S., Respati, R., & Halimah, M. (2017). Indonesian Journal of Primary Education Bahan Ajar Musik Ansambel untuk Siswa SD. In *Indonesian Journal of Primary Education* (Vol. 1, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Hydayat, A., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Flip PDF Professional Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana di Kelas V SDN 24 Parupuk Tabing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15683–15688.
- Ihsan, S., & Putra I. E. D. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Musik Ansambel Di Kelas X-2 SMA Negeri 1 Tilatang Kamang. *Jurnal Sendratasik*, 11(2), 300–308. <https://doi.org/10.24036/js.v11i2.117561>
- Kurniawati, F. E. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*, 9(2), 367. <https://doi.org/10.21043/jupe.v9i2.1326>
- Lawe, & Dopo, K. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Budaya Lokal Ngada Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6(November), 134–145. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3551654>
- Magdalena, I., & , Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini , Maulidia Ayu Fitriani, A. A. P. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mutawally, A. F. (2021). Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–6. <https://osf.io/xyhve/>
- Nurdyansyah, & Mutala'iah, N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41(20), 1–15.
- Pengembangan Bahan Ajar Ansambel Biola Tingkat Pemula Dengan Media Lagu Daerah Indonesia*. (n.d.).
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Respati, R., & Fuadah, U. S. (2018). Pembelajaran Ansambel Musik Untuk Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 30. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i1.11755>
- Setyaning Astuti, K. (2003). *Pembelajaran Ansambel Musik Mempesiapkan Anak Didik Memasuki Masyarakat Multikultural*. 275–294.
- Sodik, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(1), 335–348.

- Sofiyanti, E. (2016). Peningkatan Kreativitas Bermain Musik Ansambel Dengan Metode Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Tindakan Kelas*, 6(3), 1–6.
- St, S., & Langa, A. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Ansambel Pianika Berbasis Sight Reading Notasi Balok Kelas VIII tahun 2003 yakni proses interaksi pendidik dan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar . Maka dapat disimpulkan bahwa , pembel. 3*, 904–913.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Trio, M., Putra, M., Sari, A. K., & Risnasari, M. (2018). 4478-10906-1-Pb. *Ilmiah Edutic*, 5(PengembanganGameEducative Berbasis Androidpada Materi Bangun Ruanguntuk Siswa Sekolah Dasar), 40–47.
- Wahyu, R., Islam, U., & Rahmat, R. (2018). Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013. *Teknosienza*, 1(1), 50–62.
- Yelmi, F., Epria, , & Putra, D. (2022). *Pembelajaran Musik Ansambel Tradisional Minangkabau di SMP Angkasa Lanud Padang Learning Traditional Minangkabau Ensemble Music at SMP Angkasa Lanud Padang*. 11, 309–320. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendratasik/user>
- Zukhaira, & Hasyim, M. Y. A. (2014). Penyusunan Bahan Ajar Pengayaan Berdasarkan Kurikulum 2013 Dan Pendidikan Karakter Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah. *Rekayasa : Jurnal Penerapan Teknologi Dan Pembelajaran*, 12(1), 79–90.