

DESAIN E-MODUL MATA KULIAH SENI TEMBANG MACAPAT BAGI MAHASISWA MBKM LINTAS PROGRAM STUDI

Latif Nur Hasan¹, Marsudi², Respati Retno Utami³ Meirina Lani Anggapuspa⁴,
Adinda Alfiranda Zahroh⁵

¹Universitas Negeri Surabaya, latifhasan@unesa.ac.id

²Universitas Negeri Surabaya, marsudi@unesa.ac.id

³Universitas Negeri Surabaya, respatiutami@unesa.ac.id

⁴Universitas Negeri Surabaya, meirinaanggapuspa@unesa.ac.id

⁵Universitas Negeri Yogyakarta, adindaalfiranda.2022@student.uny.ac.id

ABSTRACT

Cross-study courses are one of the programs of the Independent Campus Free Learning Curriculum. One of the courses offered across study programs by the Javanese Language and Literature Education Study program is the *Macapat* Song Arts Course. As a beginner learner in a song course, students will of course experience several problems, namely: 1) The tone in the song is different from the tone of modern music (*diatonic*) which is usually heard and sung. Songs use *pentatonic*, so adjustments need to be made. 2) There are two types of tunings that students must also master, namely *pelog* and *slendro* with a different tone too. 3) Men's and women's voices have different ranges so they require different treatment. 4) the types of *cengkok*/types of songs in *Macapat* vary greatly, making it more difficult to memorize. In effort to ensure that students outside the Javanese Language and Literature Education study program need special treatment so that it is easier for them to take courses. Researchers in this case will design an Electronic Module for the Song Arts Course so that it can help students outside the Java study program learn *Macapat* songs. This research using the R&D Level 1 model, namely researching, producing designs, but not testing and producing them. Validation carried out by Javanese language material experts with a score of 3.7 and validation by design experts received a score of 3.78.

Keywords: *E Module, Macapat Song Art, MBKM Cross Study Program*

ABSTRAK

Mata kuliah lintas Prodi merupakan salah satu program Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Salah satu mata kuliah yang ditawarkan lintas program studi oleh prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa adalah Mata Kuliah Seni Tembang Macapat. Sebagai pembelajar pemula dalam kursus lagu, tentunya siswa akan mengalami beberapa kendala, yaitu: 1) Nada dalam lagu berbeda dengan nada musik modern (*diatonic*) yang biasa didengar dan dinyanyikan. Lagu menggunakan *pentatonic* sehingga perlu dilakukan penyesuaian. 2) Jenis nada yang juga harus dikuasai siswa ada dua, yaitu *pelog* dan *slendro* dengan nada yang berbeda pula. 3) Suara laki-laki dan perempuan mempunyai jangkauan yang berbeda sehingga memerlukan perlakuan yang berbeda. 4) jenis *cengkok*/jenis lagu dalam *Macapat* sangat bervariasi sehingga lebih sulit untuk dihafal. Dalam upayanya agar mahasiswa di luar program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa memerlukan perlakuan khusus agar lebih mudah dalam mengambil mata kuliah. Peneliti dalam hal ini akan merancang Modul Elektronik Mata Kuliah Seni Tembang sehingga dapat membantu mahasiswa di luar prodi Jawa dalam mempelajari Tembang Macapat. Penelitian ini menggunakan model R&D Level 1 yaitu meneliti, menghasilkan desain, namun tidak menguji dan memproduksinya. Validasi dilakukan oleh ahli materi bahasa Jawa dengan skor 3,7 dan validasi oleh ahli desain memperoleh skor 3,78.

Kata Kunci: *Modul E, Seni Tembang Macapat, MBKM Lintas Program Studi*

PENDAHULUAN

Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) adalah salah satu kebijakan baru dalam dunia pendidikan tinggi di Indonesia yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2019. Kurikulum ini bertujuan untuk memberikan kebebasan belajar yang lebih besar bagi mahasiswa dan memperkaya pengalaman belajar di perguruan tinggi. Proses pembelajaran dalam Kampus Merdeka adalah salah satu perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, dan kebutuhan siswa (Kemendikbud, 2020)

Kurikulum MBKM menawarkan empat pilar pembelajaran yang mencakup; 1) Pembelajaran lintas disiplin: Mahasiswa dapat memilih mata kuliah yang menarik dan relevan dari berbagai fakultas atau program studi di universitas mereka, 2) Kegiatan ekstrakurikuler: Mahasiswa didorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler seperti organisasi kemahasiswaan, kegiatan sosial, dan kegiatan olahraga, 3) Magang dan pengalaman kerja: Mahasiswa dapat memperoleh pengalaman kerja dan magang untuk mengembangkan keterampilan dan wawasan profesional mereka, 4) Pengembangan kewirausahaan: Mahasiswa didorong untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan dan menjadi inovator di bidang-bidang tertentu.

Dengan adanya kurikulum MBKM, diharapkan mahasiswa akan lebih mandiri dalam memilih jalur pendidikan yang sesuai dengan minat dan bakat mereka, serta memiliki keterampilan dan pengetahuan yang lebih luas dan mendalam. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk memperkaya pengetahuan dan kompetensi, meningkatkan kemampuan *hard skills* dan *soft skills*, berinteraksi dengan akses pembelajaran yang lebih luas tidak hanya di kelas namun juga di jurusan lainnya, perguruan tinggi lainnya, masyarakat, dan tempat pengabdian lainnya (Susilawati, 2021) dalam (Arsyad dkk, 2022).

Kurikulum MBKM juga diharapkan dapat membawa dampak positif bagi perkembangan pendidikan tinggi di Indonesia. Mata kuliah lintas prodi MBKM adalah mata kuliah yang dapat diambil oleh mahasiswa dari berbagai program studi yang berbeda. Penerapan mata kuliah lintas prodi MBKM dapat memberikan manfaat seperti

meningkatkan keragaman dan keterampilan interdisipliner mahasiswa, memperkaya kurikulum, serta meningkatkan kualitas lulusan. Dijelaskan pada Permendikbud No.3 Tahun 2020 bahwa mahasiswa diberikan kesempatan 3 semester belajar di luar program studinya yang bertujuan untuk memperkaya dan meningkatkan wawasan di dunia nyata sesuai dengan bakat dan cita-citanya.

Untuk menerapkan mata kuliah lintas prodi MBKM, beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu: 1) Koordinasi antarprogram studi untuk menentukan mata kuliah yang cocok untuk dijadikan lintas prodi MBKM, 2) Penyesuaian kurikulum dan silabus mata kuliah agar dapat diakses oleh mahasiswa dari berbagai program studi, 3) Pengembangan mekanisme pendaftaran dan administrasi untuk mahasiswa yang mengambil mata kuliah lintas prodi MBKM, 4) Evaluasi dan penilaian kinerja mahasiswa secara tepat dan adil, mengingat mereka berasal dari berbagai latar belakang program studi yang berbeda.

Keempat hal tersebut telah dilakukan Universitas Negeri Surabaya secara maksimal. Namun menjalankan mata kuliah lintas prodi MBKM, tersebut penting untuk tetap memperhatikan kualitas dan integritas mata kuliah tersebut, sehingga dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi mahasiswa dan perguruan tinggi. Salah satu caranya yaitu dengan mendesain modul yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa lintas Program Studi dalam sebuah mata kuliah tertentu.

Salah satu Mata kuliah MBKM lintas program studi yang disediakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa adalah Mata Kuliah Seni Tembang Macapat. Mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah yang bermuatan pengkajian kaidah, *cengkok*, *titi laras*, *pathet*, jenis-jenis beserta ciri-ciri setiap bentuk tembang, pembuatan cakepan tembang, dan kemampuan melagukan setiap tembang, penekanan pada bentuk tembang macapat untuk peningkatan keterampilan melantunkan tembang dalam pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dengan memanfaatkan IPTEKS yang dilandasi sikap bertanggungjawab. Mata kuliah ini disajikan dengan sistem tugas, praktik, diskusi dan presentasi, dan refleksi.

Beberapa permasalahan yang timbul bagi pemula yaitu mahasiswa lintas program studi dalam mengikuti perkuliahan Seni Tembang Macapat adalah; 1) Nada dalam tembang berbeda dengan nada musik modern (*diatonic*) yang sudah biasa didengarkan

dan dilantunkan. Tembang menggunakan *pentatonic*, sehingga perlu penyesuaian. 2) Ada dua jenis laras yang juga harus dikuasai mahasiswa yaitu pelog dan slendro dengan nada yang berbeda pula. 3) Suara laki-laki dan perempuan yang berbeda jangkauannya sehingga membutuhkan perlakuan yang berbeda. 4) macam cengkok/jenis lagu dalam macapat sangat bervariasi, sehingga lebih sulit untuk menghafalkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan mengemas sebuah modul ajar elektronik yang di dalamnya memuat bantuan-bantuan bagi mahasiswa untuk belajar tembang macapat dengan lebih mudah. E-modul adalah modul yang berbentuk digital yang terdiri atas teks, gambar, serta dilengkapi video materi atau simulasi yang akan mendukung pembelajaran (Hadi, 2020) dalam (Sasmita dkk, 2021). E-modul merupakan salah satu produk bahan ajar non cetak berbasis digital yang secara mandiri dirancang untuk bisa dipelajari oleh mahasiswa secara mandiri, karena didalamnya dilengkapi dengan petunjuk pembelajaran (Kuncahyono, 2018)

E-modul atau modul elektronik merupakan sebuah bahan ajar yang disajikan dalam bentuk elektronik, seperti PDF, video, atau aplikasi interaktif. Penggunaan E-modul dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, di antaranya;

- 1) Fleksibilitas waktu dan tempat: Siswa dapat mempelajari materi kapan saja dan di mana saja tanpa harus terikat oleh waktu dan tempat tertentu.
- 2) Kemudahan akses: E-modul dapat diakses melalui internet dan dapat diunduh pada berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, atau laptop.
- 3) Interaktivitas yang lebih baik: E-modul dapat menampilkan animasi, video, atau audio yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih baik.
- 4) Dapat digunakan kembali: E-modul dapat digunakan kembali untuk siswa yang membutuhkan bantuan tambahan atau untuk tahun-tahun berikutnya.
- 5) Mengurangi biaya cetak: E-modul tidak memerlukan biaya cetak seperti halnya modul fisik, sehingga dapat menghemat biaya.
- 6) Lingkungan yang lebih bersahabat: Penggunaan E-modul dapat membantu mengurangi penggunaan kertas dan limbah yang berdampak pada lingkungan.
- 7) Mempercepat proses pembelajaran: Siswa dapat mempelajari materi

dengan lebih cepat melalui E-modul karena dapat memilih untuk belajar pada tingkat yang sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Berdasarkan beberapa masalah yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan beberapa masalah penelitian dan tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

a. Rumusan masalah

1. Bagaimana desain E-modul Seni Tembang Macapat bagi Mahasiswa MBKM Lintas Program Studi?
2. Bagaimana desain E-modul Seni Tembang Macapat bagi Mahasiswa MBKM Lintas Program Studi menurut para ahli?

b. Tujuan penelitian

1. Mendeskripsikan desain E-modul Seni Tembang Macapat bagi Mahasiswa MBKM Lintas Program Studi.
2. Mendeskripsikan kualitas desain produk Desain E-modul Seni Tembang Macapat bagi Mahasiswa MBKM Lintas Program Studi menurut para ahli?

Penelitian Terdahulu

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penggunaan E-modul dalam:

- 1) Efektivitas Penggunaan E-modul dalam Pembelajaran Matematika. Studi Kasus: Siswa Kelas VII SMPN 1 Surakarta. (Agustin, L. S., & Setyaningsih, R. A.) Pada penelitian ini, dilakukan pengujian terhadap efektivitas penggunaan E-modul dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas VII SMPN 1 Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-modul dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.
- 2) Pengembangan E-modul Fisika Berbasis Masalah pada Materi Usaha dan Energi untuk Siswa SMA Kelas X. (Fauzan, A., Prayitno, B. A., & Mujtahidah, M.) Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan E-modul fisika berbasis masalah pada materi usaha dan energi untuk siswa SMA kelas X. Hasil dari penelitian

menunjukkan bahwa E-modul yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep usaha dan energi serta meningkatkan hasil belajar siswa.

- 3) Penerapan E-modul untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kedungreja. (Wulandari, D., & Sumarni, W.) Penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan E-modul dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kedungreja. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-modul dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa secara signifikan.
- 4) Penelitian oleh Al-Jarf (2018) bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh E-modul terhadap pencapaian siswa dalam bidang kimia. Dalam penelitian ini, E-modul digunakan sebagai alat pembelajaran tambahan untuk siswa dalam kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol menerima pengajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan E-modul memiliki pencapaian yang lebih baik dalam mata pelajaran kimia daripada kelompok kontrol.
- 5) Sementara itu, penelitian oleh Chih-Cheng dan Chih-Hsuan (2019) bertujuan untuk mengembangkan E-modul fisika untuk siswa sekolah menengah pertama dan mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa E-modul fisika yang dikembangkan berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep fisika dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-modul dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi mahasiswa, termasuk peningkatan prestasi belajar, keterampilan membaca dan menulis, minat belajar, dan efisiensi waktu. Namun, perlu diingat bahwa keberhasilan

penggunaan E-modul dalam pembelajaran juga tergantung pada desain dan implementasi yang tepat.

a. E-modul

Modul elektronik adalah sebuah materi pembelajaran atau bahan ajar yang disusun secara sistematis dan terstruktur dalam format digital, yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone. Modul elektronik dapat berisi teori, contoh kasus, dan latihan atau soal untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran. Berikut adalah definisi modul elektronik menurut para ahli:

Menurut Pramono (2015), modul elektronik adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan terstruktur dalam format digital, yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone. Menurut Supriyanto (2016), modul elektronik adalah bahan ajar berbasis teknologi informasi yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, seperti komputer atau smartphone. Modul elektronik dapat berisi materi pembelajaran, latihan soal, dan penilaian.

Sedangkan menurut Mahfudz (2018), modul elektronik adalah sebuah bahan ajar yang disusun dalam format digital dan dapat diakses melalui internet. Modul ini berisi materi pembelajaran, tugas, dan latihan soal yang dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran. Menurut Priyanto (2019), modul elektronik adalah bahan ajar yang disusun secara terstruktur dan sistematis dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet atau smartphone. Modul elektronik ini berisi materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan video. Menurut Rukmini dan Suyadi (2020), modul elektronik adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan terstruktur dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, atau smartphone. Modul ini berisi materi pembelajaran, tugas.

Kelebihan modul elektronik dalam pembelajaran:

- 1) Lebih interaktif: Modul elektronik memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran, seperti mengklik, memilih, dan

memindahkan objek pada layar, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa dalam belajar.

- 2) Lebih fleksibel: Siswa dapat mempelajari materi pada waktu dan tempat yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Modul elektronik juga dapat diakses dengan berbagai perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau smartphone.
- 3) Lebih efisien: Modul elektronik dapat menampilkan informasi dengan cara yang lebih efisien dan efektif dibandingkan dengan buku cetak. Selain itu, modul elektronik juga dapat menyajikan materi dengan berbagai macam media seperti audio, video, dan animasi.
- 4) Lebih mudah dipelajari: Modul elektronik umumnya dirancang dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Kekurangan modul elektronik dalam pembelajaran:

- 1) Membutuhkan perangkat elektronik: Untuk dapat mengakses modul elektronik, siswa memerlukan perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau smartphone yang memadai. Hal ini dapat menjadi kendala bagi siswa yang tidak memiliki perangkat elektronik tersebut.
- 2) Memerlukan akses internet: Modul elektronik umumnya diakses melalui internet sehingga memerlukan akses internet yang stabil dan cepat. Siswa yang tinggal di daerah yang sulit dijangkau sinyal internetnya dapat mengalami kesulitan dalam mengakses modul elektronik.
- 3) Kurangnya interaksi sosial: Pembelajaran dengan menggunakan modul elektronik dapat membatasi interaksi sosial antar siswa dan antara siswa dengan guru.
- 4) Membutuhkan keterampilan teknologi: Siswa yang kurang terampil dalam menggunakan teknologi dapat mengalami kesulitan dalam mengakses dan memanfaatkan modul elektronik.

Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan modul elektronik dalam pembelajaran menurut beberapa ahli:

Kelebihan:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa karena menggunakan teknologi yang canggih dan menarik perhatian siswa (Depdiknas, 2009).
- 2) Dapat memudahkan siswa untuk mengakses informasi pembelajaran kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau smartphone (Shih, Chuang, & Hwang, 2010).
- 3) Memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan belajar yang mandiri (Moghadam & Mahmoodi, 2013).
- 4) Dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa karena siswa harus memproses dan memahami informasi yang diberikan dalam modul elektronik (Hsu, Wang, & Huang, 2013).

Kekurangan:

- 1) Memerlukan biaya yang cukup mahal untuk memproduksi dan mengembangkan modul elektronik (Shih, Chuang, & Hwang, 2010).
- 2) Siswa memerlukan keterampilan teknologi yang cukup untuk mengakses dan menggunakan modul elektronik (Moghadam & Mahmoodi, 2013).
- 3) Tidak semua siswa merasa nyaman menggunakan media elektronik dalam pembelajaran (Depdiknas, 2009).
- 4) Kurangnya interaksi sosial antara siswa dan guru dalam penggunaan modul elektronik (Hsu, Wang, & Huang, 2013).

Metode

a. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan Desain E-modul Seni Tembang Macapat bagi Mahasiswa MBKM Lintas Program Studi ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Selanjutnya Jonathan (2007: 164) menjelaskan penelitian *R&D* merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti

program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penelitian ini termasuk kepada penelitian dan pengembangan (R&D), karena hasil dari penelitian ini adalah produk Desain E-modul Seni Tembang Macapat bagi Mahasiswa MBKM Lintas Program Studi.

b. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Sugiyono (2008: 184-189) membagi *Research & Development* menjadi 4 level. Tingkatan R&D itu yaitu:

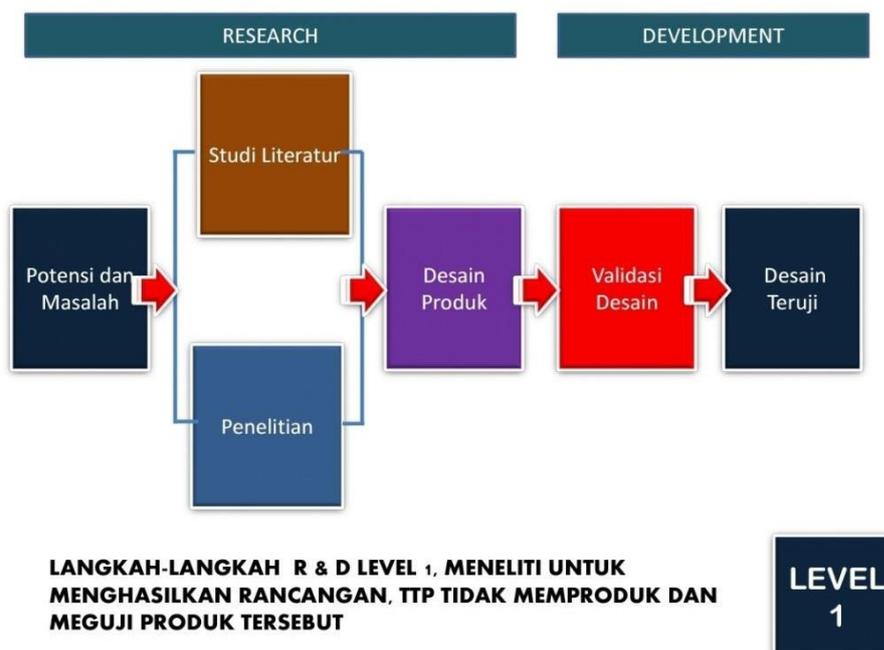
Level 4: Meneliti dan menciptakan produk baru

Level 3 Meneliti dan mengembangkan produk yang telah ada

Level 2 tanpa meneliti, hanya menguji produk yang telah ada

Level 1 meneliti, menghasilkan rancangan, tetapi tidak menguji dan memproduksinya.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan R&D Level 1 yaitu meneliti, menghasilkan rancangan, tetapi tidak menguji dan memproduksinya. Adapun langkah- langkah R&D Level 1 menurut Sugiyono seperti tergambar pada bagan berikut:



Berikut ini penjelasan bagan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yang ditawarkan oleh Sugiyono:

1. Potensi dan Masalah.

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Selanjutnya, masalah merupakan penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

2. Mengumpulkan Informasi.

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan aktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk, yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk.

Produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, salah satunya produk yang relevan dengan kebutuhan. Produk tersebut haruslah berkualitas, menarik, ergonomis, dan bermanfaat ganda. Desain produk diwujudkan dalam bentuk gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

4. Validasi Desain.

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Validasi desain dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Desain teruji

Setelah desain divalidasi oleh beberapa pakar yang ahli dibidangnya, maka akan diketahui kualitas desain produk tersebut.

c. Teknik Pengumpulan Data

Dalam menghimpun data-data untuk penelitian, baik itu data-data utama maupun data-data tambahan, dibutuhkan akses kepada berbagai nara sumber. Berikut ini teknik pengumpulan data yang akan dilakukan selama penelitian:

1. Studi literatur dari beberapa sumber buku, hasil penelitian, dan makalah-makalah yang sudah diseminarkan, serta merefleksikan berbagai jurnal ilmiah terkait. Kajian literatur tersebut dibatasi pada hal-hal yang membahas tentang pembelajaran, media, dan anak-anak. Ketiga bidang tersebut memiliki keterkaitan yang erat terhadap materi dalam penelitian ini.
2. Angket, digunakan untuk menggali ketepatan/kualitas dari desain produk yang dikembangkan. Ahli yang akan menilai adalah ahli cerita anak berbahasa Jawa dan ahli Media/IT.

d. Validasi dan Aspek Validasi

Validasi dilakukan terhadap E-modul supaya kualitas E-modul dapat terukur. Validasi E-modul dilakukan dalam dua aspek yaitu aspek kelayakan isi dan kelayakan penyajian. Adapun kisi-kisi validasi kedua aspek tersebut sebagai berikut:

Kriteria	Indikator
Kelayakan isi	<ul style="list-style-type: none">• Keakuratan Materi edukasi• Kemutakhiran Materi edukasi• Mendorong Keingintahuan

Kelayakan penyajian	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik Penyajian • Pendukung Penyajian • Penyajian Pembelajaran • Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir
---------------------	--

PEMBAHASAN

Desain E-modul Mata Kuliah Seni Tembang Macapat bagi Mahasiswa MBKM Lintas Program Studi

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap penggalian potensi dan masalah ini segala sesuatu yang didayagunakan akan memiliki nilai tambah dan dapat menyelesaikan masalah yang merupakan penyimpangan antara harapan dan kenyataan. Adapun potensi yang terdapat pada penelitian ini adalah kecanggihan teknologi dan informasi di bidang pendidikan dimanfaatkan dengan adanya bahan ajar atau media pembelajaran *E-modul* interaktif berbasis android adalah modul elektronik dalam bentuk digital yang terdiri dari teks, gambar, video animasi, video percobaan, dan uji kompetensi sehingga membuat mahasiswa lebih interaktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran terdapat interaksi baik antara mahasiswa dan dosen, maka dari itu media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Liana dkk, 2019). Penggunaan teknologi pada media pembelajaran inilah nanti yang akan dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah bagi pemula yaitu mahasiswa lintas program studi dalam mengikuti perkuliahan Seni Tembang Macapat. Masalah yang ditemukan peneliti adalah bagaimana media pembelajaran interaktif berbasis E-modul sebagai produk media pembelajaran yang dikembangkan dengan baik, supaya bisa membantu permasalahan yang terjadi dilapangan, khususnya penggunaan *E-modul* Seni Tembang Macapat pada mahasiswa non-prodi bahasa Jawa.

2. Mengumpulkan Informasi

Berdasarkan potensi dan masalah yang telah ditemukan, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berdasarkan pada perangkat lunak dan perangkat elektronik, sehingga pemanfaatan dari teknologi ini bisa digunakan dibanyak aspek kegiatan. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat

menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kondusif yaitu dengan penggunaan E-modul. Tampilan halaman E-modul bisa dibuka seperti membaca buku dilayar monitor atau gadget maka hal tersebut diminati oleh mahasiswa karena menggunakan teknologi E-modul tiga dimensi. Maka dengan adanya tampilan yang lebih menarik akan memberikan peluang besar untuk pemanfaatan E-modul dalam mata kuliah Seni Tembang Macapat.

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan mahasiswa karena media merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Maka pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran harus diperhatikan. Dalam pengumpulan informasi untuk mengetahui pemilihan media yang tepat dibutuhkan analisis kebutuhan mahasiswa, analaisi kurikulum, dan permasalahan yang terjadi di lapangan. Studi literatur juga dilakukan untuk mengumpulkan informasi pendkung dalam upaya pengembangan produk.

Dilihat dari karatkteristik dari mahasiswa jaman sekarang, mereka lebih sering dan akrab dalam menggunakan kecanggihan teknologi. Maka peneliti mengemas materi Seni Tembang Macapat menjadi elektronik modul digital yang mudah disimpan, mudah diakses dalam penggunaanya, dan dapat dibagikan secara mudah. Desain akhir dari produk E-modul ini yaitu akan dikemas dengan gambar yang menarik, materi yang lebih singkat dan mudah dipahami, audio dan video pembahasan. Adanya media pembelajaran ini dapat dimnafaatkan sebagai rasa mengurangi suasana bosan dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu media ini juga sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat menciptakan variasi belajar.

3. Desain Produk

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah perancangan dan penerapan pembuatan produk. Adapun tahap ini dijelaskan melalui beberapa tahap berikut:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran

Setelah mengetahui potensi dan masalah dari keadaan pembelajaran dikampus, maka perlu dirumuskan capaian dan tujuan pembelajaran menurut hasil dari kebutuhan mahasiswa terhadap materi Seni Tembang Macapat. Tujuan pembelajaran Seni Tembang Macapat yaitu melalui kegiatan belajar mandiri

maupun belajar kelompok, mahasiswa mampu menganalisis kaidah umum tentang Tembang Macapat dengan tepat serta dapat melagukan Tembang Macapat dengan benar dan tepat.

2. Merumuskan materi

Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, tahap sebelum memilih media pembelajaran terlebih dahulu dilakukan perumusan materi E-modul yang didasarkan pada silabus dan tujuan pembelajaran. Setelah dilakukan pengulasan materi, maka memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok. Dalam hal ini, media pembelajaran yang cocok dan sesuai yaitu E-modul *Flip Pdf Profesional*. Tahap berikutnya yaitu menentukan format E-modul yang terdiri dari halaman sampul, kata pengantar, pendahuluan, daftar isi, konsep E-modul, video aplikasi, glosarioun, uji kompetensi, kunci jawaban, dan-lain-lain. E-modul juga didesain dalam format *exe* supaya dapat dibagikan dengan mudah kepada mahasiswa secara *offline*. Materi-materi pokok yang digunakan dalam materi Seni Tembang Macapat yaitu pengertian Tembang Macapat, Jenis-jenis Tembang Macapat, ciri-ciri Tembang Macapat, video Pelafalan Tembang Macapat.

3. Proses pembuatan produk

a. Pra produksi

Dalam tahap pra produksi, langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan judul berdasarkan kebutuhan dan tujuan pembelajaran mahasiswa. Langkah kedua yaitu menyusun gambaran dari materi yang akan dibahas dalam E-modul. Langkah ketiga yaitu menulis rancangan *storyboard* atau *script*. Sebagai informasi pendukung yang akan menjelaskan dengan jelas, pada tahap ini juga menentukan gambar, materi yang digunakan dalam E-modul.

b. Produksi

Pada tahap produksi, tindakan yang dilakukan adalah memproduksi isi E-modul. E-modul didesain menggunakan aplikasi Canva. Desain dibuat dengan fitur pada bagian *header* dan *footer* dengan konsep warna coklat dan hijau tua. Konsep warna ini dipilih supaya tampilan tidak terkesan menonjol namun tetap nyaman dipandang. Pemilihan tulisan pada materi menggunakan *Tahoma* dengan ukuran tulisan normal 12. Berbeda dengan format tulisan pada bagian judul

menggunakan font yang lebih besar. Hal tersebut agar memberikan tanda yang berbeda antara konsep materi dengan judul. Desain dilakukan disetiap bagian E-modul diantaranya seperti bagian sampul sebagai tahapan awal, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, uji kompetensi, dan lain-lain. Setiap halaman diberikan gambar *gunungan* ditengahnya, yang menandakan tanda identitas orang Jawa. Berikut bentuk sampul dan desain dari produk media E-modul



Gambar 1. Desain sampul atau tampilan awal E-modul

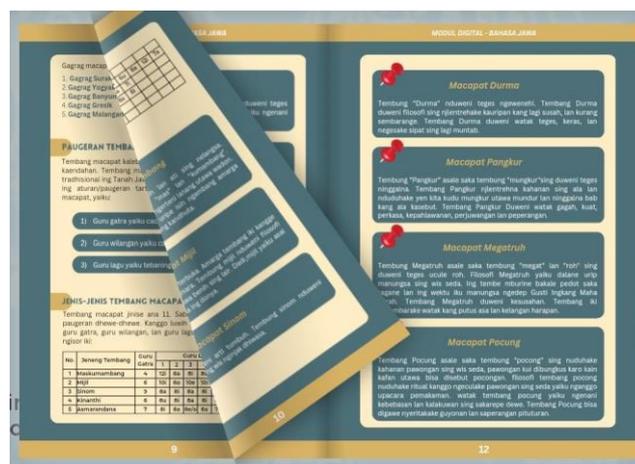
c. Pos Produksi

Pada tahap pos produksi proses yang dilakukan adalah *editing* dan *finishing*. Setelah materi dan gambar sudah dimasukkan kedalam E-modul maka didesain kembali semenarik mungkin, disusun kembali supaya rapi dan kemudian disimpan dalam format PDF. Untuk mengubah modul dengan format PDF menjadi modul dalam versi elektronik yang bisa dibuka pada HP (android) atau laptop, maka pada tahap ini digunakan aplikasi *Heyzine Flipbook Maker*. Modul yang sudah dirancang dan disusun dalam bentuk format PDF akan berubah menjadi E-modul. Kelebihan menggunakan aplikasi *Heyzine Flipbook Maker* adalah pembuatan yang mudah, interaktif dan multimedial yang bisa menyelipkan video dan audio dalam E-modul, responsif dan kompatibel dimana mudah diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer desktop, tablet, dan handphone. Namun juga terdapat kekurangannya, yaitu ketergantungan pada koneksi internet, keterbatasan pemeriksaan desain, dan keterbatasan fitur. Setelah selesai mengedit

PDF pada aplikasi Canva maka bisa diunggah secara online melalui browser pada aplikasi *Heyzine Flipbook Maker* atau *heyzine.com*. Adapun proses pembuatan modul menjadi versi elektronik ini tidak sulit. Berikut ini merupakan tampilan dari E-modul menggunakan Flipbook yang penggunaan modulnya dapat digeser seperti buku fisik pada umumnya:



Gambar 2. Tampilan modul seperti buku yang bisa diselipkan video



Gambar 3. Proses perpindahan halaman pada E-modul

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah kegiatan untuk menilai efektivitas rancangan produk yang sudah jadi. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang mempunyai pengalaman pada bidang tersebut. Adanya penilaian dari ahli materi dan media bisa mengetahui kelebihan serta kekurangan produk tersebut. Pada kegiatan validasi desain juga dinilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih aktif atau tidak. Ahli Validasi Media akan menilai keterbacaan desain modul, serta ahli validasi materi akan menilai kesesuaian materi dan bahasa yang digunakan.

a. Hasil Validasi Media

Kriteria	Indikator	Rata-rata aspek
Kelayakan penyajian gambar	• Penggunaan warna	• 3,8
	• Kejelasan ilustrasi gambar	• 3,9
	• Kesesuaian gambar dengan materi	• 3,6
	• Kesesuaian gambar dengan sasaran baca	• 3,8

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Berdasarkan hasil dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari segi kelayakan desain gambar juga termasuk pada kategori sangat baik, dengan rata-rata 3,78 dari skor maksimal 4.

b. Hasil Validasi Materi

Kriteria	Indikator	Rata-rata aspek
Kelayakan isi	• Keakuratan materi edukasi	• 3,8
	• Kemuthakiran materi edukasi	• 3,9
	• Mendorong keingintahuan	• 3,6
Kelayakan penyajian	• Teknik Penyajian	• 3,5
	• Pendukung Penyajian	• 3,8
	• Penyajian Pembelajaran	• 3,6
	• Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	• 3,7

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari segi materi termasuk pada kategori sangat baik dengan rata-rata 3,7 dari skor maksimal 4.

5. Desain Teruji

Desain yang telah divalidasi oleh dua pakar yang ahli dibidangnya, maka dapat diketahui kualitas desain produk E-modul mata kuliah Seni Tembang Macapat bagi mahasiswa MBKM lintas prodi sangat baik, dengan skor 3,74. Berdasarkan hasil kedua ahli tersebut, desain produk E-modul mata kuliah Seni Tembang Macapat bagi mahasiswa MBKM lintas prodi dapat dilanjutkan untuk diujicobakan lebih lanjut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, penelitian bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media belajar elektronik yaitu E-modul. Desain E-modul ini dinyatakan "Sangat Baik" dan dinyatakan layak untuk ditindaklanjuti sebagai media belajar mahasiswa setelah melalui tahap uji validasi oleh ahli. E-modul mata kuliah Seni Tembang Macapat bagi mahasiswa MBKM lintas prodi sangat tepat sebagai media pembelajaran. Adanya E-modul menjadikan mahasiswa bisa memahami materi Seni Tembang Macapat dengan mudah dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada Seni Tembang Macapat. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan penelitian yang serupa

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, dkk. (2022). *Dampak Merdeka Belajar Kampus Merdeka Terhadap Kualitas Mahasiswa*. Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial. Vol.03, Nomer 02, Juni 2022, hal 88-97
- Aprilia, Tika. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfmenikar Kritis Siswa*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 14(1), 2021, 10-21
- Buku Panduan Merdeka Belajar- Kampus Merdeka 2022. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemnetrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hardyanto, dkk. (2019). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Sigil Software pada Materi Listrik Dinamis*. Seminar Nasional Pascasarjana 2019. ISSN:2686-6404

- Hasan, Nur Latif. (2020). *Desain audio E-Book Dongeng Anak Covid-19 Berbahasa Jawa Sebagai Sarana Edukasi Pencegahan Penularan Covid-19 pada Anak-anak*. Jurnal UPI: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya daerah serta Pengajarannya. Volume 11, No. 2, Oktober-2020, Hal 164-173
- Kuncahyono. (2018). *Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education, 2(2), 2018, 219-231
- Sofya, dkk. (2023). *Pengembangan E-modul dengan Aplikasi Canva dan Flipbook Pada Pembelajaran Ekonomi*. Jurnal Ecogen UNP. Vol. 6 1 2023, hal 74-81
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sumartini. (2022). *Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Flipbook Dengan Platform Google Classroom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar. Vol.06, No. 1, Maret 2022
- Supriyadi. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flipbook pada Mata kuliah Sistem Multimedia*. Journal Komunikasi. Vol 11 No. 2 September 2020