

Pengembangan E-Book Interaktif Musik Patrol untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain Ansambel Siswa SMP

Author:

Agung Budhi

Nugroho^{1*}

I Nengah Mariasa²

Retnayu Prasetyanti

Sekti³

Afiliation:

Universitas Negeri

Surabaya^{1,2,3}

Histori Naskah:

Submit: 2026-01-12

Accepted: 2026-01-27

Published: 2026-01-27



*This is an Creative Commons
License This work is licensed
under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License*

Abstrak:

Pembelajaran seni musik di Sekolah Menengah Pertama berperan penting dalam mengembangkan keterampilan musikal dan sikap sosial siswa melalui kegiatan ansambel. Namun, pembelajaran ansambel berbasis budaya lokal, khususnya musik patrol, masih menghadapi keterbatasan bahan ajar yang terstruktur, kontekstual, dan mudah diakses oleh siswa. Kondisi tersebut menyebabkan proses latihan kurang optimal dan belum sepenuhnya mendukung penguatan keterampilan bermain ansambel secara bertahap. Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX SMP Negeri 2 Sedati sebanyak 155 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi validasi ahli materi, bahasa, dan media, angket respon guru dan siswa, tes hasil belajar (pretest dan posttest), serta observasi keterampilan bermain ansambel. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase kelayakan, kepraktisan, dan analisis N-gain. Hasil penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book interaktif musik patrol dinyatakan sangat layak dengan persentase validasi ahli materi sebesar 92%, ahli bahasa 92%, dan ahli media 94%. Kepraktisan media berada pada kategori sangat praktis dengan respon guru sebesar 96,25% dan respon siswa sebesar 94,35%. Efektivitas penggunaan e-book ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar dengan nilai N-gain sebesar 0,56 (kategori sedang) serta capaian keterampilan bermain ansambel dengan rata-rata persentase 88,28% pada kategori sangat baik. Kesimpulan: E-book interaktif musik patrol yang dikembangkan terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran seni musik untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan bermain ansambel siswa SMP berbasis budaya lokal.

Kata kunci: ADDIE; ansambel ; e-book interaktif; musik patrol; SMP.

Pendahuluan

Pendidikan seni musik di jenjang Sekolah Menengah Pertama memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan estetik, kreativitas, dan karakter peserta didik melalui pengalaman bermusik yang bermakna. Pembelajaran musik tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknik, tetapi juga menumbuhkan kepekaan, kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin melalui proses latihan dan pertunjukan. Dalam pembelajaran ansambel, siswa dituntut memahami peran instrumen, menjaga ketepatan ritme dan tempo, serta membangun koordinasi kelompok agar permainan musikal terdengar padu. Orientasi ini selaras dengan penguatan kompetensi abad ke 21 yang menekankan kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi dalam pengalaman belajar (Dewey, 1934).

Pembelajaran seni musik di sekolah masih menghadapi tantangan, terutama terkait ketersediaan bahan ajar yang kontekstual dan relevan dengan budaya lokal. Pada praktiknya, materi pembelajaran sering lebih

dominan menggunakan instrumen modern dan lagu populer, sementara musik tradisional daerah belum selalu disajikan secara sistematis dan terstruktur sebagai sumber belajar. Akibatnya, pembelajaran seni berpotensi kurang optimal sebagai wahana pewarisan budaya dan penguatan identitas lokal. Padahal, pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran penting untuk menumbuhkan sikap apresiatif, kebanggaan terhadap budaya daerah, serta kesadaran untuk melestarikan warisan budaya (Faqih & Holilah, 2025). Dalam konteks kebijakan, Kurikulum Merdeka juga menekankan pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan lingkungan peserta didik, termasuk pemanfaatan potensi budaya lokal sebagai sumber belajar dan penguatan karakter (Kementerian Pendidikan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2024).

Kesenian lokal yang potensial dikembangkan sebagai materi pembelajaran ansambel adalah musik patrol. Musik patrol merupakan kesenian tradisional berbasis ansambel perkusi yang menampilkan pola ritme repetitif dan permainan antarinstrumen yang saling mengisi sehingga membentuk harmoni ritmis ansambel (Juliana & Mudzakkir, 2017). Di Kabupaten Sidoarjo, musik patrol hidup sebagai praktik budaya masyarakat dan terus berkembang baik dalam bentuk instrumen, pola irama, maupun kemasan pertunjukannya. Selain bernilai artistik, musik patrol memuat nilai sosial seperti kebersamaan, gotong royong, dan kedisiplinan yang relevan untuk ditransformasikan dalam pembelajaran ansambel di sekolah. Dengan demikian, musik patrol berpotensi menjadi konteks pembelajaran yang mengintegrasikan penguatan keterampilan musikal dan pembentukan sikap sosial.

Berdasarkan analisis kebutuhan pada pembelajaran Seni Budaya Seni Musik di SMP Negeri 2 Sedati, ditemukan bahwa pembelajaran ansambel musik patrol memerlukan dukungan bahan ajar dan media yang lebih terstruktur, mudah dipahami, dan dapat diakses kembali oleh siswa. Guru memerlukan media yang membantu menjelaskan peran tiap instrumen, pola permainan, serta tahapan latihan secara bertahap, sedangkan siswa membutuhkan sumber belajar yang dapat digunakan untuk penguatan materi dan latihan mandiri di luar jam pelajaran. Keterbatasan waktu di kelas, variasi kemampuan siswa, dan kebutuhan latihan berulang menjadi alasan perlunya media pembelajaran yang menyediakan contoh permainan instrumen secara konsisten serta panduan praktik yang sistematis.

Pengembangan bahan ajar berbasis digital menjadi salah satu alternatif untuk menjawab kebutuhan tersebut. E book interaktif memungkinkan integrasi materi teks dengan multimedia seperti audio dan video tutorial, serta navigasi interaktif yang mendukung pembelajaran lebih menarik, fleksibel, dan dapat dipelajari ulang. Dalam pembelajaran musik, dukungan visual dan auditori membantu siswa memahami konsep dan teknik bermain, sekaligus memperjelas struktur latihan dan tujuan capaian yang harus dicapai. Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dan e book interaktif dapat meningkatkan keterlibatan belajar, memperkuat pemahaman materi, dan membantu pembelajaran praktik menjadi lebih terarah (Ayunin dkk., 2023; Kholis & Azmi, 2023; Lestari & Suciptaningsih, 2024)

Sejalan dengan permasalahan dan gap tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan E-book Interaktif Musik Patrol sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bermain ansambel siswa SMP. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation agar proses pengembangan produk berjalan sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan. Penilaian kualitas produk diarahkan pada aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan melalui prosedur yang lazim digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Secara ilmiah, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian pengembangan bahan ajar digital berbasis budaya lokal dalam pembelajaran seni musik. Secara praktis, produk yang dikembangkan diharapkan membantu guru menyajikan materi musik patrol secara lebih terstruktur serta membantu siswa

berlatih ansambel melalui dukungan materi, audio, dan video yang terintegrasi dalam satu media pembelajaran.

Studi Literatur

1. Pembelajaran Seni Musik dalam Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka menempatkan pembelajaran sebagai proses yang berorientasi pada pengembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara seimbang, dengan penekanan pada pembelajaran yang kontekstual serta relevan dengan lingkungan sosial budaya siswa (Kementerian Pendidikan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2024). Pada mata pelajaran Seni Budaya, pendekatan kontekstual ini membuka ruang pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber belajar, sehingga materi tidak terlepas dari pengalaman hidup peserta didik dan potensi daerahnya (Pitaloka & Arsanti, 2023; Saputra dkk., 2023). Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan budaya lokal tersebut masih sering disajikan secara deskriptif dan terbatas pada teks atau penjelasan verbal, sehingga belum sepenuhnya mendukung pembelajaran aktif dan keterampilan praktik seni. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengemas konteks budaya lokal secara lebih aplikatif, visual, dan auditori agar selaras dengan karakteristik pembelajaran seni musik yang menekankan pengalaman langsung. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran seni melalui media digital interaktif juga dipandang strategis untuk memperkuat identitas, menumbuhkan apresiasi, serta menjaga kesinambungan warisan budaya melalui pendidikan formal yang adaptif terhadap perkembangan teknologi (Arbain dkk., 2023).

Pendidikan seni musik pada dasarnya merupakan proses multidimensional yang mengembangkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman estetik dan praktik musikal yang terarah (Irawana & Desyanri, 2019). Pengalaman belajar musik yang bermakna tidak hanya meningkatkan kemampuan musikal, tetapi juga memperkuat kreativitas dan kualitas partisipasi sosial ketika pembelajaran dilakukan melalui aktivitas kolaboratif (Burnard & Dragović, 2015; Dewey, 1934). Karakteristik pembelajaran tersebut menuntut adanya media yang tidak hanya menyajikan konsep, tetapi juga memfasilitasi latihan, pengamatan, dan refleksi secara mandiri maupun berkelompok. Dalam konteks ini, pengembangan e-book interaktif dengan dukungan teks, audio, video, serta panduan praktik ansambel dipandang relevan untuk menjembatani kebutuhan pembelajaran seni musik di SMP, karena memungkinkan siswa mengakses materi secara fleksibel sekaligus menguatkan keterampilan bermain musik melalui contoh dan latihan yang terstruktur.

2. Pembelajaran Ansambel dan Keterampilan Bermain

Pembelajaran ansambel merupakan bentuk praktik musik kelompok yang menuntut keterpaduan peran antarpemain dan antarinstrumen untuk menghasilkan sajian musikal yang padu. Dalam konteks pendidikan, ansambel diposisikan sebagai sarana strategis untuk melatih kemampuan musikal sekaligus kemampuan sosial, karena siswa dituntut untuk mendengarkan, menyesuaikan, dan menyelaraskan permainan dengan anggota kelompok lainnya (Damar & Phetorant, 2022; Hidayatullah, 2024). Keterampilan bermain ansambel mencakup aspek teknis dan kolektif, seperti ketepatan ritme, kestabilan tempo, ketepatan pola permainan, koordinasi kelompok, serta kekompakan yang muncul dari proses sinkronisasi antarpemain (Kaningsi dkk., 2024; Kurniawan, 2014).

Keterampilan teknis tersebut tidak dapat dilepaskan dari pembentukan sikap dalam praktik ansambel. Proses latihan yang berulang dan terstruktur menumbuhkan disiplin, tanggung jawab terhadap peran instrumen, serta kemampuan bekerja sama dalam mencapai tujuan musikal bersama (Burnard & Dragović, 2015; Damar & Phetorant, 2022). Dengan demikian, pembelajaran ansambel di SMP merupakan satu

kesatuan proses yang mengintegrasikan aspek keterampilan musikal dan sikap sosial. Kondisi ini menuntut dukungan bahan ajar yang tidak hanya menjelaskan konsep ansambel secara teoretis, tetapi juga menyajikan peran setiap instrumen, contoh pola permainan, serta tahapan latihan secara sistematis. Bahan ajar yang terstruktur dan mudah diakses akan membantu siswa memahami keterkaitan antarperan dalam ansambel sekaligus memudahkan guru memantau perkembangan keterampilan dan sikap siswa selama proses latihan.

3. Musik Patrol sebagai Sumber Belajar Berbasis Budaya Lokal

Musik patrol merupakan salah satu bentuk kesenian tradisional yang berkembang di Jawa Timur dan hidup dalam praktik sosial budaya masyarakat. Di Sidoarjo dan wilayah sekitarnya, musik patrol dikenal sebagai ansambel perkusi dengan karakter pola ritmis yang kuat, permainan antarinstrumen yang saling mengisi, serta penekanan pada kekompakan kelompok dalam menjaga tempo dan pola irama (Amir & Wrahatnala, 2023; Jannah & Proborini, 2023). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa musik patrol tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi budaya, tetapi juga merepresentasikan prinsip-prinsip dasar permainan ansambel, khususnya dalam hal koordinasi, sinkronisasi, dan peran instrumen. Selain itu, musik patrol memuat nilai sosial seperti kebersamaan, gotong royong, dan disiplin, yang terbentuk melalui praktik kolektif dan latihan berkelompok, sehingga relevan untuk mengintegrasikan pengembangan keterampilan musikal dan pembentukan karakter siswa (Jannah & Proborini, 2023; Wirawan dkk., 2018).

4. Bahan Ajar Digital dan E Book Interaktif

Bahan ajar berfungsi sebagai perangkat yang mengarahkan proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara terstruktur, baik pada ranah pengetahuan maupun keterampilan. Perkembangan teknologi pendidikan mendorong transformasi bahan ajar ke bentuk digital yang lebih fleksibel, mudah diakses, dan memungkinkan integrasi multimedia sesuai karakter materi (Indrajit dkk., 2024; Muryandari & Sujatmiko, 2025). Dalam pembelajaran musik, media digital menjadi penting karena materi memerlukan dukungan auditori dan visual, seperti contoh bunyi, demonstrasi teknik, serta latihan bertahap yang dapat diulang sesuai kebutuhan siswa (Damar & Phetorant, 2022; Hidayatullah, 2024).

E book interaktif merupakan bentuk bahan ajar digital yang memadukan teks, gambar, dan navigasi interaktif, serta dapat dilengkapi audio dan video tutorial untuk memperkaya pengalaman belajar (Indrajit dkk., 2024; Maula dkk., 2024). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa e book interaktif berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung pembelajaran mandiri melalui akses ulang materi (Ayunin dkk., 2023; Lestari & Suciptaningsih, 2024). Pada pembelajaran seni musik, e book interaktif juga dilaporkan membantu proses latihan praktik karena siswa memperoleh contoh yang konsisten dan alur latihan yang lebih jelas (Herianto & Wiludjeng, 2020; Iskandar dkk., 2023). Dengan demikian, pengembangan e book interaktif untuk musik patrol dipandang relevan karena dapat mengintegrasikan materi konsep, panduan peran instrumen, serta contoh audio video untuk latihan ansambel secara bertahap.

5. Model Pengembangan Media dan Kriteria Kualitas Produk

Penelitian pengembangan di bidang pendidikan bertujuan menghasilkan produk pembelajaran yang dapat digunakan secara nyata dan dievaluasi kualitasnya melalui prosedur yang sistematis (Borg & Gall, 1983; Sugihartini & Yudiana, 2018). Pengembangan media pembelajaran memerlukan model yang jelas agar proses analisis kebutuhan, perancangan, produksi, uji coba, dan revisi dilakukan secara terstruktur. Model pengembangan seperti ADDIE sering digunakan karena menekankan keterurutan tahap mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk, sehingga hasil pengembangan lebih mudah dipertanggungjawabkan dan disempurnakan berdasarkan umpan balik pengguna (Sugihartini & Yudiana, 2018).

6. Asesmen Pengetahuan dan Keterampilan dalam Pembelajaran Musik

Asesmen dalam pembelajaran musik tidak hanya berfungsi mengukur hasil akhir, tetapi juga memberikan informasi untuk perbaikan proses pembelajaran. Asesmen dapat diarahkan pada ranah pengetahuan untuk memeriksa pemahaman konsep, serta pada ranah keterampilan untuk menilai performa praktik secara langsung menggunakan rubrik yang terstruktur (Hutapea dkk., 2025; Munaroh, 2024). Pada pembelajaran ansambel, penilaian keterampilan perlu mempertimbangkan indikator teknis seperti ketepatan ritme, tempo, dan sinkronisasi, serta indikator nonteknis seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab yang tampak selama latihan kelompok (Hutapea dkk., 2025; Kaningsi dkk., 2024).

Untuk menilai peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah penggunaan media, salah satu pendekatan yang lazim digunakan adalah perbandingan pretest dan posttest serta analisis peningkatan menggunakan N gain. Analisis N gain digunakan untuk melihat besaran peningkatan relatif dari kondisi awal menuju kondisi setelah perlakuan, sehingga memberikan gambaran yang lebih informatif mengenai efektivitas pembelajaran dibandingkan selisih skor mentah semata (Hake, 1999). Kerangka asesmen ini mendukung penelitian pengembangan media pembelajaran musik karena mengukur dampak produk baik pada aspek kognitif maupun keterampilan performatif

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau research and development yang bertujuan menghasilkan produk berupa e book interaktif musik patrol serta menguji kualitas produk dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan (Borg & Gall, 1983)). Pengembangan produk dilakukan dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation sebagai kerangka sistematis dalam merancang, memproduksi, menerapkan, serta mengevaluasi media pembelajaran (Branch, 2009).

Data penelitian terdiri atas data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Data kevalidan diperoleh melalui lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan angket respon siswa pada uji coba skala kecil dan skala besar yang mengukur kemudahan penggunaan, kejelasan materi, kemenarikan tampilan, kemudahan navigasi, serta kebermanfaatan fitur interaktif. Data keefektifan diperoleh melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan e book interaktif, serta melalui observasi keterampilan bermain ansambel musik patrol menggunakan rubrik penilaian yang diisi oleh guru.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru, angket respon siswa, rubrik observasi keterampilan bermain ansambel, dan tes hasil belajar. Lembar validasi disusun dalam format skala penilaian yang disertai kolom saran perbaikan. Angket respon menggunakan skala Likert 1 sampai 5. Rubrik observasi keterampilan ansambel menggunakan skala 1 sampai 5 pada sepuluh indikator A sampai J yang merepresentasikan aspek teknis dan non teknis keterampilan ansambel, seperti ketepatan pola ritmis, penyesuaian tempo, sinkronisasi permainan, koordinasi kelompok, kerja sama, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur penguasaan konsep musik patrol sebelum dan sesudah penggunaan media.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Skor validasi ahli dan respon pengguna diolah menjadi persentase dengan membandingkan skor perolehan terhadap skor maksimum, kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan dan kategori kepraktisan. Keefektifan berdasarkan tes hasil belajar dianalisis melalui perbandingan rata rata skor pretest dan posttest, kemudian dihitung peningkatannya menggunakan N gain untuk melihat besaran peningkatan relatif setelah penggunaan media (Hake, 1999). Data observasi

keterampilan ansambel diolah menjadi persentase capaian per indikator dan capaian keseluruhan, kemudian diinterpretasikan untuk menggambarkan kualitas performa ansambel selama pembelajaran menggunakan e book interaktif.

Hasil

Bagian ini memaparkan hasil penelitian dan pengembangan E book interaktif musik patrol serta pembahasannya berdasarkan tahapan pengembangan yang telah dilaksanakan. Uraian hasil disusun untuk menunjukkan proses pengembangan produk, karakteristik produk yang dihasilkan, dan keterkaitannya dengan kebutuhan pembelajaran ansambel di SMP. Penyajian hasil mengikuti kerangka penelitian pengembangan dengan model ADDIE, sehingga pembahasan tidak hanya menjelaskan bentuk produk, tetapi juga menjelaskan bagaimana produk tersebut dirancang, dikembangkan, diujicobakan, dan dievaluasi sebagai media pembelajaran.

1. Hasil Pengembangan Produk E book Interaktif Musik Patrol

Pengembangan E book interaktif musik patrol dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap Analysis, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran Seni Budaya Seni Musik di SMP Negeri 2 Sedati melalui observasi awal dan wawancara guru. Analisis ini difokuskan pada kondisi pembelajaran ansambel musik patrol, karakteristik siswa, keterbatasan waktu latihan di kelas, serta kebutuhan media yang dapat diakses ulang untuk mendukung latihan bertahap. Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar penentuan ruang lingkup materi, format penyajian, dan fitur yang diperlukan dalam e book.

Pada tahap Design, peneliti merancang struktur isi e book yang memadukan materi konseptual dan praktik. Perancangan mencakup penetapan tujuan pembelajaran, urutan penyajian materi, rancangan tampilan dan navigasi, serta rancangan integrasi multimedia. Pada tahap ini juga disusun rancangan aktivitas latihan ansambel bertahap dan rancangan evaluasi belajar. Desain disusun agar siswa memperoleh pijakan pemahaman sebelum melakukan praktik, serta memperoleh panduan yang jelas ketika berlatih secara mandiri maupun terbimbing.

Pada tahap Development, rancangan diimplementasikan menjadi produk e book interaktif. Pengembangan meliputi penyusunan materi, pengolahan visual, serta integrasi audio dan video tutorial teknik bermain instrumen sebagai model latihan yang dapat diputar ulang. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memastikan kesesuaian konten, kejelasan kebahasaan, serta kelayakan tampilan dan fungsi media. Masukan validator digunakan sebagai dasar revisi agar produk lebih siap digunakan pada tahap uji coba.



Gambar 1. Cover E-Book Interaktif Musik Patrol
Dokumentasi Agung Budhi Nugroho 2 Oktober 2025

DAFTAR ISI	
1. Halaman Judul 2. Daftar Isi 3. Pendahuluan • Latar Belakang Penelitian • Rumusan Masalah • Tujuan Penelitian • Manfaat Penelitian 4. Mengetahui Musik Patrol • Apa itu Musik Patrol? • Sejarah Musik Patrol • Fungsi Musik Patrol • Fungsi Pendidikan 5. Instrumen Musik Patrol • Mengetahui Instrumen Musik Patrol • Teknik Memainkan Instrumen Musik Patrol	6. Latihan Ansambel Kecil Musik Patrol • Ansambel Kecil Musik Patrol • Ansambel Kecil Musik Patrol • Ansambel Kecil Musik Patrol 7. Latihan Ansambel Besar Musik Patrol • Latihan Ansambel Besar Musik Patrol • Latihan Ansambel Besar Musik Patrol 8. Evaluasi dan Refleksi • Evaluasi Pembelajaran • Refleksi Pembelajaran • Refleksi Pembelajaran 9. Daftar Pustaka

Gambar 2 Daftar Isi Materi E-Book Interaktif Musik Patrol
Dokumentasi Agung Budhi Nugroho 2 Oktober 2025



Gambar 3. Video Tutorial E-Book Interaktif Musik Patrol
Dokumentasi Agung Budhi Nugroho 2 Oktober 2025

Pada tahap Implementation, produk diterapkan dalam pembelajaran melalui uji coba skala kecil dan uji coba skala besar di SMP Negeri 2 Sedati. Uji coba dilakukan untuk memperoleh data penggunaan produk dalam situasi pembelajaran nyata, termasuk keterlaksanaan navigasi, pemanfaatan fitur audio video, serta pengalaman pengguna dari sudut pandang guru dan siswa. Tahap ini juga menjadi dasar pengumpulan data efektivitas pembelajaran melalui tes hasil belajar dan observasi keterampilan bermain ansambel.



Gambar 4. Implementasi E-Book di SMPN 2 Sedati Sidoarjo
Dokumentasi Agung Budhi Nugroho 2 Oktober 2025

Pada tahap Evaluation, peneliti melakukan evaluasi untuk menilai kualitas produk secara menyeluruh berdasarkan hasil validasi ahli, respon pengguna pada uji coba, serta hasil pengukuran pembelajaran. Evaluasi dilakukan sebagai evaluasi formatif dan sumatif untuk memastikan produk memenuhi kriteria media pembelajaran hasil pengembangan, serta untuk menetapkan perbaikan akhir agar produk siap digunakan lebih luas.

Produk akhir yang dihasilkan berupa E book interaktif musik patrol yang dirancang sebagai bahan ajar sekaligus panduan latihan ansambel bagi siswa SMP. E book memuat materi pengenalan musik patrol, fungsi dan peran instrumen, konsep ritme dan tempo, teknik bermain instrumen, latihan ansambel bertahap, serta bagian evaluasi pembelajaran. Penyajian materi diperkuat oleh integrasi multimedia berupa audio dan video tutorial sehingga siswa memperoleh contoh permainan yang konsisten dan dapat diakses ulang. Produk juga dilengkapi navigasi berbasis tombol dan tautan internal yang memudahkan pengguna berpindah bagian, mengakses materi, serta menjalankan aktivitas latihan secara sistematis.

2. Hasil Kualitas E-Book Interaktif Musik Patrol

Kualitas produk E book interaktif musik patrol ditentukan melalui validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi bertujuan memastikan produk layak digunakan dari sisi ketepatan isi materi, ketepatan kebahasaan, serta kelayakan tampilan dan fungsi media sebelum diterapkan pada tahap uji coba. Instrumen validasi menggunakan skala penilaian 1 sampai 5 pada setiap indikator, kemudian skor total diolah menjadi persentase kelayakan dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan produk (Riduwan, 2008).

Rumus persentase kelayakan:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan: P adalah persentase kelayakan, Σ skor diperoleh skor diperoleh adalah jumlah skor dari validator, dan Σ skor maksimal adalah skor tertinggi yang mungkin diperoleh. Persentase kelayakan diinterpretasikan dengan kategori, yaitu 81 sampai 100 sangat layak, 61 sampai 80 layak, 41 sampai 60 cukup layak, 21 sampai 40 kurang layak, dan 0 sampai 20 tidak layak (Riduwan, 2008).

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi menilai kesesuaian konsep, cakupan, kedalaman, keterpaduan tujuan, serta kesesuaian evaluasi dengan kebutuhan pembelajaran ansambel musik patrol di SMP. Instrumen validasi terdiri atas 10 indikator, masing masing diberi skor 1 sampai 5. Hasil penilaian ahli materi ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR
1	Kesesuaian Konsep	Konsep musik patrol sesuai teori, praktik pembelajaran musik tradisional, dan karakteristik Musik Patrol Sidoarjo.	5
2	Cakupan Materi	Materi mencakup pengertian, fungsi, instrumen, teknik, serta pola ritme/ struktur ansambel sesuai kebutuhan SMP.	5
3	Kurikulum	Materi selaras dengan Kurikulum Merdeka (CP/ TP/ ATP atau capaian dan tujuan pembelajaran yang digunakan).	4
4	Kedalaman Materi	Kedalaman materi sesuai perkembangan peserta didik SMP, dari konsep dasar hingga latihan ansambel.	4
5	Keakuratan Referensi	Rujukan dan istilah/ konsep yang digunakan akurat serta konsisten dengan sumber terpercaya.	4

6	Kejelasan Penyajian	Penyajian materi dan instruksi belajar (alur, langkah latihan, contoh) jelas dan mudah dipahami siswa.	5
7	Keterlibatan Belajar	Materi mendorong motivasi dan keterlibatan belajar melalui aktivitas/ latihan kontekstual.	5
8	Keterpaduan Tujuan	Tujuan pembelajaran konsisten dengan materi, aktivitas latihan, dan contoh (audio/ video) yang disajikan.	5
9	Kesesuaian Evaluasi	Evaluasi selaras dengan materi dan tujuan serta mendukung pemahaman dan keterampilan ansambel.	4
10	Potensi Pengembangan	Materi adaptif untuk pengembangan (repertoar/ variasi ritmis /pengayaan budaya) tanpa mengubah inti materi.	5
Total Skor			46
Skor Maksimum			50
Persentase			92%
Kategori			Sangat Layak

Capaian 92 persen pada kategori sangat layak menunjukkan bahwa materi yang disusun telah memenuhi kriteria isi untuk pembelajaran ansambel musik patrol pada siswa SMP. Struktur materi dinilai mencakup komponen esensial, mulai dari konsep dasar hingga latihan ansambel, serta memiliki keterpaduan antara tujuan pembelajaran, aktivitas latihan, dan evaluasi. Penilaian ini memperkuat bahwa produk telah tepat secara substansi dan dapat digunakan sebagai dasar pembelajaran praktik ansambel.

2. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa menilai aspek keterbacaan, ketepatan istilah, keefektifan kalimat, ketepatan kaidah EBI atau PUEBI, serta konsistensi gaya bahasa pada keseluruhan bagian e book. Instrumen validasi terdiri atas 5 indikator, masing masing diberi skor 1 sampai 5. Hasil penilaian ahli bahasa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Ahli Bahasa

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR
1	Kejelasan bahasa	Bahasa komunikatif, sesuai tingkat pemahaman siswa SMP, dan instruksi belajar tidak ambigu.	5
2	Ketepatan istilah	Istilah musik patrol/istilah musik digunakan tepat sesuai bidang, serta penulisan istilah konsisten.	4
3	Keefektifan kalimat	Kalimat efektif (singkat, jelas, logis) dan paragraf tersusun runtut sehingga mudah dipahami.	4
4	Kaidah bahasa	Penulisan sesuai kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI/PUEBI), termasuk tanda baca, kapitalisasi, dan pilihan kata.	5
5	Konsistensi gaya bahasa	Gaya bahasa edukatif dan konsisten pada seluruh bagian e-book (judul, petunjuk, materi, latihan, evaluasi).	5
Total Skor			23
Skor Maksimum			25
Persentase			92%
Kategori			Sangat Layak

Capaian 92 persen pada kategori sangat layak menunjukkan bahwa bahasa dalam e book telah sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP dan mendukung keterlaksanaan pembelajaran. Instruksi dinilai tidak menimbulkan makna ganda, istilah musik patrol digunakan secara tepat, serta struktur kalimat cukup efektif dan runtut. Konsistensi kebahasaan ini penting karena e book interaktif memandu aktivitas belajar dan latihan, sehingga kejelasan instruksi menjadi faktor utama dalam memastikan siswa mampu mengikuti tahapan latihan secara benar.

3. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media menilai kelayakan tampilan dan fungsi media, meliputi keteraturan tata letak, konsistensi desain visual, estetika, kelancaran multimedia, kemudahan navigasi, kompatibilitas perangkat, serta dorongan interaksi belajar. Instrumen validasi terdiri atas 10 indikator, masing masing diberi skor 1 sampai 5. Hasil penilaian ahli media disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Validasi Ahli Media

NO	ASPEK	INDIKATOR	SKOR
1	Keteraturan tata letak konten	Tata letak teks, gambar, audio, dan video rapi, proporsional, serta mudah diikuti.	5
2	Kesesuaian warna dan tipografi	Warna dan tipografi konsisten, kontras memadai, serta nyaman dibaca oleh siswa SMP.	5
3	Kualitas ilustrasi dan grafis	Ilustrasi instrumen dan simbol/ pola ritmis jelas, proporsional, dan informatif.	4
4	Konsistensi desain visual	Template, ikon, dan elemen visual konsisten pada setiap halaman e-book.	5
5	Estetika desain	Tampilan media menarik dan mendukung motivasi belajar tanpa mengganggu fokus materi.	5
6	Kelancaran fungsi multimedia	Tautan audio, video, dan latihan berfungsi baik (tidak ada link rusak/ error) dan mudah diakses.	5
7	Keterpaduan media dengan materi	Media interaktif terintegrasi relevan untuk memperkuat pemahaman materi dan keterampilan ansambel.	4
8	Kemudahan navigasi	Menu, tombol, dan tautan jelas serta memudahkan berpindah bagian.	5
9	Kompatibilitas perangkat	E-book dapat diakses dengan baik melalui laptop/ tablet/ ponsel dengan tampilan tetap terbaca.	5
10	Keterlibatan pengguna	Media mendorong interaksi aktif melalui aktivitas latihan, evaluasi, dan refleksi/ umpan balik.	4
Total Skor			47
Skor Maksimum			50
Persentase			94%
Kategori			Sangat Layak

Capaian 94 persen pada kategori sangat layak menunjukkan bahwa aspek tampilan dan fungsi media sudah kuat untuk mendukung pembelajaran praktik. Tata letak, tipografi, dan konsistensi desain dinilai baik sehingga memudahkan keterbacaan dan fokus belajar. Penilaian juga menunjukkan bahwa navigasi dan kompatibilitas perangkat memadai, yang penting karena penggunaan e book interaktif melibatkan akses multimedia dan perpindahan antarbagian. Skor pada indikator fungsi multimedia yang baik memperkuat bahwa integrasi audio dan video dapat digunakan sebagai model latihan yang mendukung proses belajar ansambel.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, E book interaktif musik patrol dinyatakan valid pada kategori sangat layak. Artinya, produk telah memenuhi kelayakan dari sisi isi, kebahasaan, serta tampilan dan fungsi media untuk dilanjutkan pada pengujian kepraktisan dan keefektifan dalam pembelajaran.

3. Efektivitas E Book Interaktif Musik Patrol

Efektivitas E book interaktif musik patrol dalam penelitian ini ditinjau melalui dua aspek utama, yaitu kepraktisan penggunaan media berdasarkan respon guru dan respon siswa, serta efektivitas pembelajaran berdasarkan peningkatan hasil belajar pretest dan posttest dan capaian keterampilan bermain ansambel melalui observasi. Pengukuran tersebut digunakan untuk menunjukkan bahwa media tidak hanya layak digunakan, tetapi juga dapat diterapkan dengan mudah dan memberikan dampak pada proses serta hasil belajar siswa.

1. Kepraktisan E Book Interaktif (Respon Guru dan Respon Siswa)

Uji coba skala kecil melibatkan 10 siswa kelas IX dan 1 guru Seni Budaya (Seni Musik) SMP Negeri 2 Sedati sebagai pengguna awal untuk menilai keterlaksanaan dan menemukan bagian yang perlu disempurnakan. Uji coba skala besar melibatkan 155 siswa kelas IX yang tersebar pada lima kelas (IX F, IX G, IX H, IX I, IX J) dan 1 guru Seni Budaya (Seni Musik) sebagai pelaksana pembelajaran sekaligus responden angket.

Angket respon guru disusun untuk menilai kepraktisan e-book interaktif musik patrol dari sudut pandang pendidik. Instrumen ini terdiri atas 8 pernyataan dalam 4 aspek, yaitu: kesesuaian materi dengan kurikulum (materi selaras CP Seni Musik SMP dan mendukung Profil Pelajar Pancasila), kualitas keilmuan (konsep musik patrol benar-lengkap serta materi teori-praktik ansambel akurat), kelayakan penggunaan (e-book mudah digunakan dan membantu meningkatkan keterampilan ansambel siswa), serta tampilan dan interaktivitas media (desain menarik, navigasi mudah dipahami, dan fitur audio-video berfungsi baik).

Angket respon siswa disusun untuk menangkap pengalaman langsung siswa saat menggunakan e-book dalam pembelajaran. Instrumen ini terdiri atas 16 pernyataan dalam 4 aspek, yaitu: pengalaman belajar, kenyamanan penggunaan, interaktivitas dan daya tarik, serta manfaat pembelajaran ansambel. Pembagian aspek tersebut membantu menggambarkan respon siswa secara utuh, mulai dari pemahaman materi dan kenyamanan mengoperasikan e-book, hingga ketertarikan pada fitur interaktif serta dampaknya terhadap keterampilan bermain ansambel.

Kepraktisan diukur menggunakan angket skala Likert 1 sampai 5, kemudian diolah menjadi persentase dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{skor diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Interpretasi persentase kepraktisan mengacu pada kriteria: 81-100 persen sangat praktis, 61-80 persen praktis, 41-60 persen cukup praktis, 21-40 persen kurang praktis, 0-20 persen tidak praktis (Riduwan, 2008). Pada uji coba skala kecil, respon guru sebesar 87,50 persen dan respon siswa sebesar 90,25 persen. Pada uji coba skala besar, respon guru sebesar 96,25 persen dan respon siswa sebesar 94,35 persen.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-book interaktif musik patrol sangat praktis digunakan baik pada skala kecil maupun skala besar. Hasil ini menunjukkan e-book mudah diterapkan dalam pembelajaran, fiturnya berfungsi dengan baik, serta mendapat penerimaan positif dari guru dan siswa sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung keterampilan bermain ansambel di SMP.

2. Efektivitas Penggunaan E-Book Interaktif Musik Patrol dalam Meningkatkan Keterampilan Bermain Ansambel Siswa SMP

Efektivitas penggunaan e book interaktif musik patrol dianalisis untuk melihat dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar dan keterampilan bermain ansambel siswa. Efektivitas pada bagian ini dinilai melalui dua sumber data, yaitu hasil tes pengetahuan menggunakan pretest dan posttest serta hasil observasi keterampilan bermain ansambel menggunakan rubrik penilaian. Subjek pada tahap implementasi skala besar adalah siswa kelas IX SMP Negeri 2 Sedati yang berjumlah 155 siswa dan tersebar pada lima kelas, yaitu IX F, IX G, IX H, IX I, dan IX J.

Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa mengenai materi musik patrol setelah menggunakan e book interaktif. Peningkatan hasil belajar dianalisis secara deskriptif menggunakan rata rata skor pretest dan posttest, kemudian dihitung menggunakan N gain untuk melihat besaran peningkatan relatif. Perhitungan N gain mengacu pada rumus sebagai berikut (Hake, 1999):

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

Tabel 4. Rekapitulasi Pre-test dan Post-test

KOMPONEN	PRE-TEST	POST-TEST
Jumlah siswa (N)	155	155
Jumlah skor (Σ)	12.240	14.032
Rata-rata	78,97	90,53

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata rata pretest sebesar 78,97 dan rata rata posttest sebesar 90,53. Nilai N gain yang diperoleh sebesar 0,56 dengan kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan e book interaktif memberikan peningkatan pemahaman yang bermakna, karena terjadi kenaikan skor setelah pembelajaran, serta peningkatan relatif berada pada kategori sedang. Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakter e book yang menyajikan materi terstruktur dan menyediakan contoh audio serta video tutorial, sehingga siswa memperoleh penguatan konsep sekaligus model praktik yang dapat dipelajari ulang.

Selain peningkatan pengetahuan, efektivitas juga ditinjau dari keterampilan bermain ansambel melalui observasi performa siswa saat praktik. Observasi dilakukan oleh guru Seni Budaya Seni Musik menggunakan rubrik skala 1 sampai 5 yang memuat sepuluh indikator A sampai J, mencakup aspek teknis dan non teknis keterampilan ansambel. Skor observasi diolah menjadi persentase capaian menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor observasi keterampilan}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 5. Rekapitulasi Persentase Observasi Keterampilan Ansambel

KELAS	N	TOTAL SKOR	SKOR MAKSIMAL	PERSENTASE
IX F	31	1348	1550	86,97%
IX G	30	1314	1500	87,60%
IX H	31	1353	1550	87,29%
IX I	31	1393	1550	89,87%
IX J	32	1435	1600	89,69%
TOTAL	155	6843	7750	88,28%

Tabel 6. Rekap Observasi Keterampilan Ansambel per Indikator

Kode	Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase
A	Ketepatan Peran Instrumen	647	4,17	83,48%
B	Koordinasi Kelompok	693	4,47	89,42%
C	Ketepatan Pola Ritmis	687	4,43	88,65%
D	Ketepatan Pola Melodis	659	4,25	85,03%
E	Penyesuaian Tempo	698	4,50	90,06%
F	Formasi Ansambel	695	4,48	89,68%
G	Keteraturan Perpindahan Formasi	691	4,46	89,16%
H	Pengaturan Dinamika	691	4,46	89,16%
I	Ketepatan Aksen Ritmis	691	4,46	89,16%
J	Kekompakan Permainan	691	4,46	89,16%

Hasil observasi menunjukkan rata rata keterampilan bermain ansambel sebesar 88,28 persen pada kategori sangat baik. Capaian antar kelas berada pada rentang 86,97 persen sampai 89,87 persen, yang mengindikasikan hasil keterampilan relatif merata antar kelas. Ditinjau dari indikator, capaian tertinggi terdapat pada indikator penyesuaian tempo sebesar 90,06 persen, sedangkan capaian terendah terdapat pada indikator ketepatan peran instrumen sebesar 83,48 persen. Pola ini menunjukkan bahwa kestabilan tempo kelompok sudah terbentuk dengan baik, sementara aspek ketepatan peran instrumen masih menjadi area yang paling memerlukan penguatan, terutama terkait konsistensi pola dan pemahaman fungsi instrumen dalam ansambel.

Secara keseluruhan, hasil pretest dan posttest serta hasil observasi keterampilan menunjukkan bahwa e-book interaktif musik patrol efektif mendukung pembelajaran. Peningkatan pemahaman konsep ditunjukkan oleh kenaikan rata rata skor dan nilai N gain kategori sedang, sedangkan penguatan keterampilan praktik ditunjukkan oleh capaian observasi pada kategori sangat baik. Implikasi dari temuan indikator terendah adalah perlunya strategi penguatan latihan per instrumen, seperti latihan fokus pola dasar tiap instrumen dan latihan masuk bertahap sebelum permainan ansambel penuh, agar ketepatan peran instrumen semakin stabil dan kekompakan ansambel meningkat secara menyeluruh.

Pembahasan

Pembahasan ini mengkaji hasil penelitian dan pengembangan e-book interaktif musik patrol dengan menautkan temuan empiris pada landasan teoretis pembelajaran seni musik, media pembelajaran interaktif, serta pembelajaran berbasis budaya lokal. Fokus pembahasan meliputi proses pengembangan produk, kualitas e-book ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas, serta implikasinya terhadap pembelajaran ansambel musik di SMP.

1. Pembahasan Proses Pengembangan E-Book Interaktif Musik Patrol Berdasarkan Model ADDIE

Pengembangan e-book interaktif musik patrol menggunakan model ADDIE menunjukkan bahwa pendekatan sistematis dalam penelitian pengembangan mampu menghasilkan produk yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran praktik seni musik. Pada tahap Analysis, temuan mengenai keterbatasan waktu latihan di kelas, kompleksitas koordinasi ansambel, serta kebutuhan siswa akan contoh permainan yang konsisten menjadi dasar penting dalam merancang media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran seni musik, khususnya ansambel, memerlukan media yang tidak hanya menyajikan konsep, tetapi juga menyediakan model praktik yang dapat diamati dan ditiru secara berulang.

Tahap Design berperan krusial dalam menjembatani kebutuhan pembelajaran dengan bentuk produk. Perancangan struktur materi yang memadukan konsep dasar, teknik bermain instrumen, latihan ansambel bertahap, dan evaluasi menunjukkan bahwa e-book tidak diposisikan hanya sebagai sumber bacaan, tetapi sebagai panduan latihan. Desain ini mendukung prinsip *scaffolding* dalam pembelajaran, di mana siswa memperoleh dukungan bertahap dari pemahaman konsep menuju keterampilan praktik yang lebih kompleks.

Pada tahap Development, integrasi audio dan video tutorial menjadi kekuatan utama e-book interaktif musik patrol. Dalam konteks pembelajaran musik, kehadiran model audiovisual sangat penting karena keterampilan musikal tidak dapat dipelajari secara optimal melalui teks saja. Validasi ahli pada tahap ini memastikan bahwa konten, bahasa, dan tampilan media telah memenuhi standar akademik dan pedagogik, sehingga produk tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat secara substansi.

Tahap Implementation memperlihatkan bagaimana e-book interaktif digunakan dalam situasi pembelajaran nyata. Uji coba skala kecil dan skala besar memberikan gambaran bahwa produk dapat dioperasikan dengan baik oleh guru dan siswa, serta mampu mengakomodasi pembelajaran praktik dalam kelas dengan jumlah siswa yang relatif besar. Tahap Evaluation kemudian berfungsi untuk menilai kualitas produk secara menyeluruh dan memastikan bahwa e-book memenuhi kriteria media pembelajaran yang layak digunakan secara luas.

2. Pembahasan Kualitas E-Book Interaktif Musik Patrol (Validitas Produk)

Hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan bahwa e-book interaktif musik patrol berada pada kategori sangat layak. Capaian ini mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi tiga aspek utama media pembelajaran, yaitu ketepatan isi, kejelasan komunikasi, dan kelayakan teknis. Validasi ahli materi dengan persentase 92% menunjukkan bahwa konten e-book telah sesuai dengan karakteristik pembelajaran ansambel musik patrol di SMP. Materi yang mencakup pengenalan musik patrol, peran instrumen, konsep ritme dan tempo, hingga latihan ansambel dinilai telah mencerminkan kebutuhan pembelajaran praktik. Keterpaduan antara tujuan pembelajaran, aktivitas latihan, dan evaluasi menunjukkan bahwa e-book disusun secara koheren, sehingga siswa memperoleh arah belajar yang jelas. Temuan ini memperkuat bahwa pembelajaran seni musik yang efektif memerlukan keterkaitan erat antara konsep dan praktik.

Validasi ahli bahasa juga mencapai kategori sangat layak (92%), yang menandakan bahwa bahasa dalam e-book telah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SMP. Kejelasan instruksi menjadi aspek penting karena e-book berfungsi sebagai panduan latihan mandiri. Bahasa yang komunikatif dan konsisten membantu meminimalkan kesalahan interpretasi siswa saat mengikuti tahapan latihan ansambel.

Validasi ahli media dengan persentase 94% menunjukkan bahwa tampilan dan fungsi e-book telah mendukung proses belajar. Tata letak yang rapi, navigasi yang mudah, serta kelancaran fungsi multimedia

memungkinkan siswa fokus pada materi dan latihan tanpa terganggu oleh kendala teknis. Integrasi audio dan video yang berfungsi dengan baik memperkuat peran e-book sebagai media pembelajaran interaktif yang relevan dengan karakteristik pembelajaran seni musik.

3. Pembahasan Kepraktisan E-Book Interaktif Musik Patrol

Kepraktisan e-book interaktif musik patrol ditunjukkan oleh respon guru dan siswa pada uji coba skala kecil dan skala besar yang berada pada kategori sangat praktis. Tingginya persentase respon guru menunjukkan bahwa e-book mudah diintegrasikan ke dalam pembelajaran Seni Budaya (Seni Musik) dan selaras dengan kurikulum yang digunakan. Guru menilai bahwa e-book membantu mengatasi keterbatasan waktu latihan di kelas karena siswa dapat mengakses materi dan tutorial secara mandiri.

Respon siswa yang sangat positif mengindikasikan bahwa e-book memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah digunakan. Fitur interaktif, audio, dan video membuat siswa lebih tertarik untuk berlatih, serta membantu mereka memahami peran instrumen dan pola permainan secara lebih jelas. Kepraktisan ini penting karena media pembelajaran yang sulit dioperasikan cenderung menghambat proses belajar, khususnya dalam pembelajaran praktik.

4. Pembahasan Efektivitas E-Book Interaktif Musik Patrol terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Ansambel

Efektivitas e-book interaktif musik patrol terlihat dari peningkatan hasil belajar dan keterampilan bermain ansambel siswa. Nilai N-gain sebesar 0,56 pada kategori sedang menunjukkan bahwa e-book memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman konsep musik patrol. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui penyajian materi yang terstruktur dan keberadaan contoh audiovisual yang membantu siswa mengaitkan konsep dengan praktik.

Selain aspek kognitif, efektivitas e-book juga tercermin pada capaian keterampilan bermain ansambel dengan rata-rata persentase 88,28% pada kategori sangat baik. Capaian ini menunjukkan bahwa e-book tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga mendukung penguasaan keterampilan praktik. Hasil observasi yang relatif merata antar kelas menunjukkan bahwa e-book dapat digunakan secara konsisten pada kelompok belajar yang berbeda.

Analisis per indikator menunjukkan bahwa penyesuaian tempo memiliki capaian tertinggi, yang menandakan bahwa latihan berbasis audio dan video efektif dalam membantu siswa menjaga kestabilan tempo kelompok. Sebaliknya, indikator ketepatan peran instrumen menjadi capaian terendah, yang mengindikasikan perlunya penguatan latihan spesifik per instrumen. Temuan ini memberikan implikasi bahwa e-book interaktif perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran tambahan, seperti latihan fokus per instrumen dan latihan bertahap sebelum ansambel penuh.

5. Implikasi Pembelajaran dan Pengembangan Produk

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa e-book interaktif musik patrol efektif sebagai media pembelajaran seni musik berbasis budaya lokal. Produk ini berpotensi menjadi solusi pembelajaran ansambel di SMP, khususnya dalam konteks keterbatasan waktu dan kebutuhan latihan berulang. Integrasi budaya lokal dalam e-book juga mendukung pelestarian seni tradisional sekaligus memperkuat identitas budaya siswa.

Implikasi pengembangan selanjutnya adalah memperkaya variasi repertoar, memperdalam latihan per instrumen, serta mengembangkan fitur evaluasi interaktif agar e-book semakin adaptif terhadap kebutuhan

pembelajaran. Dengan demikian, e-book interaktif musik patrol tidak hanya relevan untuk konteks penelitian ini, tetapi juga berpotensi dikembangkan dan diterapkan pada pembelajaran seni musik di sekolah lain.

Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk e-book interaktif musik patrol sebagai media pembelajaran Seni Budaya (Seni Musik) untuk siswa SMP yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Produk e-book memadukan materi konseptual dan praktik bermain ansambel serta didukung fitur multimedia berupa audio dan video tutorial, sehingga berfungsi tidak hanya sebagai bahan ajar, tetapi juga sebagai panduan latihan ansambel yang terstruktur. Hasil penilaian kualitas menunjukkan bahwa e-book interaktif memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli materi (92%), ahli bahasa (92%), dan ahli media (94%) dengan kategori sangat layak, sehingga layak diimplementasikan dalam pembelajaran seni musik di SMP.

Efektivitas penggunaan e-book ditunjukkan melalui tingkat kepraktisan dan dampaknya terhadap hasil belajar serta keterampilan bermain ansambel siswa. Respon guru dan siswa pada uji coba skala kecil dan skala besar menunjukkan kategori sangat praktis, yang mengindikasikan bahwa e-book mudah digunakan, membantu proses pembelajaran, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran seni musik. Selain itu, penggunaan e-book berdampak pada peningkatan hasil belajar, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 78,97 menjadi posttest 90,53 dengan nilai N-gain 0,56 kategori sedang, serta capaian keterampilan bermain ansambel siswa dengan rata-rata 88,28% kategori sangat baik.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba produk masih dilakukan pada konteks sekolah dan wilayah tertentu sehingga generalisasi hasil ke sekolah dengan karakteristik berbeda perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, fokus pengembangan e-book masih terbatas pada materi musik patrol sebagai ansambel perkusi, sehingga belum mencakup variasi konteks budaya lokal lain atau jenis ansambel yang berbeda. Ketiga, pengukuran efektivitas masih difokuskan pada hasil belajar dan keterampilan ansambel dalam jangka pendek, sehingga dampak penggunaan e-book terhadap keberlanjutan keterampilan dan sikap siswa dalam jangka panjang belum terungkap secara menyeluruh.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penggunaan e-book interaktif ini pada konteks sekolah yang lebih beragam, baik dari segi latar budaya, fasilitas, maupun karakteristik peserta didik. Pengembangan lanjutan juga dapat diarahkan pada perluasan materi ke bentuk kesenian lokal lain serta integrasi fitur evaluasi dan refleksi yang lebih mendalam. Secara aplikatif, guru seni musik disarankan memanfaatkan e-book interaktif ini sebagai pendamping pembelajaran tatap muka dan latihan mandiri siswa agar proses pembelajaran ansambel menjadi lebih terstruktur, kontekstual, dan berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Amir, M., & Wrahatnala, B. (2023). Pengembangan media pembelajaran musik berbasis aplikasi digital untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Musik*, 8(1), 45–56.
- Arbain, S., Rahayuningtyas, W., & Pristiati, D. (2023). Implementasi pembelajaran seni budaya berbasis kearifan lokal untuk penguatan identitas siswa pada materi musik tradisional. *Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 14(2), 112–125.

- Ayunin, Q., Ramadhani, A., & Setiawan, R. (2023). Inovasi media pembelajaran musik berbasis e-book interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas musikal. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(4), 210–220.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction (4th ed.)*. Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Burnard, P., & Dragović, T. (2015). Collaborative creativity in instrumental group music learning as a site for enhancing pupil wellbeing. *Cambridge Journal of Education*, 45(3), 371–392.
<https://doi.org/10.1080/0305764X.2014.934204>
- Damar, P. A., & Phetorant, D. D. (2022). *Buku Panduan Guru Seni Musik untuk SMA/MA Kelas XII*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
<https://static.sc.cloudapp.web.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Seni-Musik-BG-KLS-XII.pdf>
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.
- Faqih, M., & Holilah, N. (2025). Pengaruh budaya populer terhadap orientasi nilai remaja dan implikasinya pada pembelajaran seni musik di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Hasba*, 3(1), 55–69.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University.
<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Herianto, R., & Wiludjeng, N. (2020). *Pengembangan E-book Multimedia Interaktif Berbasis Flip Builder Tema IPA pada Proses Pembuatan Gamelan untuk Meningkatkan Keterampilan Generik Sains dan Curiosity Peserta Didik SMP*. <https://eprints.uny.ac.id/72214/>
- Hidayatullah, M. (2024). *Teori-teori pembelajaran musik*. Penerbit BRIN.
- Hutapea, S., Pohan, M., & Siregar, D. (2025). Asesmen musikal berbasis performa langsung untuk mengukur keterampilan ansambel siswa. *Jurnal Musikolastika*, 12(1), 65–79.
- Indrajit, U., Murni, T., & Santoso, D. (2024). *Interactive e-book sebagai media pembelajaran digital inovatif*. Grahailmu Media Akademi.
- Irawana, N., & Desyanri, D. (2019). Pendidikan seni musik dan pengembangan kreativitas siswa. *Jurnal Edukatif*, 5(2), 37–50.
- Iskandar, A., Prabowo, H., & Ramli, M. (2023). Penggunaan e-book digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran musik tradisional. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 140–152.
- Jannah, N., & Proborini, A. (2023). Tradisi musik patrol sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal masyarakat. *Jurnal Studi Islam dan Budaya*, 8(1), 77–90.
- Juliana, E., & Mudzakkir, M. (2017). Terciptanya nilai-nilai solidaritas dalam tradisi musik patrol. *Paradigma*, 1(5), 1–8.
- Kaningsi, M., Utami, R., & Sahuri, T. (2024). Efektivitas bahan ajar digital dalam meningkatkan keterampilan bermain musik ansambel. *Jurnal Pendidikan Musik*, 10(1), 15–28.

- Kementerian Pendidikan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, K. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
<https://peraturan.go.id/files/permendikbudristek-no-12-tahun-2024.pdf>
- Kholis, M., & Azmi, M. (2023). Pengaruh media digital terhadap motivasi dan keterampilan siswa dalam pembelajaran musik. *Jurnal Pendidikan Musik*, 7(2), 101–115.
- Kurniawan, D. (2014). *Pengintegrasian musik daerah melalui ansambel di SMP Negeri 1 Tempel*.
<https://eprints.uny.ac.id/26286/>
- Latip, E. (2022). Validasi produk pembelajaran digital berbasis model ADDIE. *Jurnal Pendidikan dan Kejuruan*, 15(3), 210–223.
- Lestari, K., & Suciptaningsih, D. (2024). Efektivitas e-book interaktif dalam pembelajaran musik. *Jurnal Pendidikan Seni*, 5(1), 73–87.
- Maula, I., Effendi, A., & Haryanto, T. (2024). Karakteristik media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Guru*, 9(2), 120–135.
- Munaroh, S. (2024). Penerapan asesmen dalam pembelajaran musik sebagai alat perbaikan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 88–102.
- Muryandari, L., & Sujatmiko, A. (2025). Penggunaan media digital untuk memperkuat pemahaman seni musik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 99–111.
- Pitaloka, D., & Arsanti, I. (2023). Pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran seni budaya berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Seni*, 3(1), 45–59.
- Riduwan. (2008). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Cetakan 5). Alfabeta.
- Saputra, A., Khasanah, N., & Rigianti, H. (2023). Integrasi musik tradisional dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 211–222.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Model pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–285.
- Wirawan, G., Hilmiah, A. S., & Ibrahim, M. I. (2018). Musik patrol sebagai media pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Seni*, 4(1), 25–37.
- Zamsiswaya, S., Syawaluddin, S., & Syahrizul, S. (2024). Desain media pembelajaran musik berbasis budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Daerah*, 6(2), 65–76.