



Kelayakan Modul Digital Berbasis Project Pada Mata Kuliah Musik Anak Usia Dini

May Sari Lubis^{1*}, Anada Leo Virganta^{2*}, Putra Afriadi³
^{1,2,3}Universitas Negeri Medan, Willeam Iskandar

Email : Maysarilubis27@unimed.ac.id

Abstrak: Latar belakang pada penelitian ini adalah belum tersedianya bahan ajar pada mata kuliah musik anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah agar tersedianya modul digital berbasis team base project pada mata kuliah musik anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah Model pengembangan yang digunakan adalah menggunakan R&D dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengukuran yang yang digunakan pada pengumpulan data menggunakan skala Likert. Evaluasi dilakukan oleh 2 ahli, yaitu ahli media dan materi . ahli media digunakan sebagai pemberi saran terkait modul ajar yang dikembangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Adapun penilaian validator ahli media dan ahli materi skor secara keseluruhan yaitu 3,2 dan 3,5 secara kualitatif dikategorikan sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk modul digital berbasis base team project sangat layak untuk dilakukan uji coba lapangan.

Kata Kunci: kelayakan, modul digital, musik anak usia dini

1. Pendahuluan

Kebutuhan bahan ajar berbasis digital sangatlah diperlukan oleh mahasiswa, salah satunya dalam bentuk modul digital. Modul digital di era abad 21 menjadi salah satu yang penting, dengan konsep pembelajaran secara hybrid. Kita ketahui bahwa, Modul adalah cara pengorganisasian materi dengan memperhatikan fungsi pendidikan sesuai dengan kompetensi dasar (Dayani wulan dkk, 2021). Selanjutnya, Menurut Depdiknas (2008: 3) menyatakan bahwa “Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya”. Kesiapan mahasiswa dalam meningkatkan kemampuannya haruslah didukung dengan teks sebagai panduan mahasiswa seperti bahan ajar, modul, buku dan sebagainya. Perangkat buku modul berbasis digital dapat menjadi panduan dan pedoman mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mahasiswa dapat mengakses materi praktek pada modul digital dimana pun berada. Pada era digital sekarang, pendidikan haruslah memiliki peningkatan. Pendidikan harus mampu sejalan dengan perkembangan teknologi pada saat sekarang. Kita ketahui bahwa pendidikan merupakan sarana untuk mendapatkan ilmu. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan memungkinkan



adanya perubahan pada pelaksanaan pendidikan yang akan menjadi lebih modern (Muhimatunnafingah, dkk, 2018). Pada jenjang perguruan tinggi, mahasiswa harus mampu mengikuti perkembangan era digital dalam hal peningkatan kemampuan keilmuan yang didalamnya. Peranan mahasiswa harus memiliki perubahan guna meningkatkan kualitas dari pendidikan yaitu pada proses pembelajaran yang akan berdampak pada kemampuan mahasiswa dilapangan. Kita ketahui bahwa di era digital mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya harus ada pegangan bagi mahasiswa salah satunya dengan modul digital.

Mahasiswa PG PAUD FIP Unimed merupakan mahasiswa yang harus mampu meningkatkan kualitas pembelajarannya di era digital ini sehingga nantinya akan menghasilkan kemampuan yang luas dan dapat diaplikasikan saat telah menjadi pendidik sehingga lulusan PG PAUD FIP Unimed memiliki outcome yang sesuai dan dibutuhkan dimasyarakat. Salah satunya adalah kemampuan pada Mata kuliah Musik anak usia dini. Mata kuliah musik anak usia dini merupakan mata kuliah praktek yang mengembangkan aspek seni pada proses pembelajarannya. Selain itu, secara garis besar seluruh tugas tugas pada mata kuliah ini menghasilkan produk akhir. Kita ketahui bahwa, penugasan yang dilaksanakan di Unimed tidak hanya terfokus pada 6 tugas kkn saja tetapi harus merekat pada case method dan team base project. Team base project merupakan model pembelajaran yang memfasilitasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dan kreatif, serta menghasilkan produk pada setiap mata kuliah (Setyaningsih haryati Nas dkk, 2022). Kegiatan pembelajaran mata kuliah Musik anak usia dini merupakan pembelajaran yang hampir 70 % bersifat praktek, mahasiswa diajak untuk aktif dan kreatif serta pada dasarnya sudah menerapkan penugasan yang bersifat team base project hanya saja saat ini belum tersedianya buku modul sebagai pegangan bagi mahasiswa. Selain itu, merujuk dari penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh peneliti, peneliti ingin memberi penguatan terhadap materi materi pada modul digital berbasis team base proyek ini sehingga akan lebih dalam kajiannya dengan mengkaitkan disiplin ilmu lain, karena pada dasarnya pembelajaran di Paud mempelajari berbagai disiplin ilmu. Selain merujuk dari penelitian sebelumnya, peneliti ingin mengkemas modul digital ini dengan materi praktek yang tidak hanya dengan konsep pembelajaran konvensional tetapi, juga menerapkan teknologi dalam proses berkarya mahasiswa dengan aplikasi sederhana yang akan dituangkan didalam modul digital dengan berbasis team base project. Oleh karena itu, peneliti merasa bahwa sangat dibutuhkan modul praktek berbasis digital berbasis team base project untuk pegangan mahasiswa sebagai penguatan peningkatan kualitas tugas tugas kelompok pada proyek dan sebagai pedoman mahasiswa pada materi materi yang target akhirnya menghasilkan produk sesuai capaian dari RPS dan juga menghasilkan



hasil karya kelompok kreativitas musik anak usia dini. Karena nantinya bahwa tugas team base proyek yang dihasilkan pada mata kuliah musik anak usia dini dapat memberikan kontribusi besar baik secara kelompok maupun outcome mereka setelah lulus menjadi seorang guru. Pada dasarnya, untuk menghasilkan modul digital yang layak harus dilakukan uji kelayakan terlebih dahulu, oleh karena itu, peneliti ingin mengukur layak atau tidak modul digital berbasis team base project pada mata kuliah musik aud digunakan dalam uji lapangan. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian awal dengan judul Kelayakan Modul Digital Berbasis Project Pada Mata Kuliah Musik Anak Usia Dini.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah Model pengembangan yang digunakan adalah menggunakan R&D dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengukuran yang yang digunakan pada pengumpulan data menggunakan skala Likert. Evaluasi dilakukan oleh 2 ahli, yaitu ahli media dan materi . ahli media digunakan sebagai pemberi saran terkait modul ajar yang dikembangkan. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam kelayakan modul ajar digital ini menggunakan angket untuk mendapatkan data dari ahli para ahli, ahli media dan ahli materi. Setiap angket dari setiap ahli yang berbeda dikumpulkan data tentang evaluasi berupa masukan, kritik dan saran ahli.

3. Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil validasi ahli dari uji kelayakan modul digital berbasis project pada mata kuliah musik anak usia dini dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli validasi atau validator. Uji coba produk awal dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat hasil kelayakan dari validasi ahli tentang pengembangan desain awal dari modul digital yang telah disusun oleh tim peneliti, yang dilakukan oleh ahli yang berpengalaman dalam memvalidasai desain pembelajaran musik anak usia dini. Selanjutnya, sebelum dilakukan validasi dilakukan Pemberian angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data terkait dengan kelayakan modul digital berbasis team base project yang terdiri dari validasi media dan validasi materi menggunakan modul digital berbasis team base project. Berikut Hasil dari uji kelayakan yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Hasil Validasi Ahli Media

Angket ditujukan kepada ahli media yang bertujuan untuk menilai kelayakan modul digital berbasis team base project yang sedang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrument untuk ahli



media dapat dilihat pada tabel berikut. Berdasarkan hasil validasi ahli media, Proses penilaian modul digital berbasis team base project dilakukan oleh dua orang ahli media. Kedua validator merupakan pakar dalam media pembelajaran. Penilaian kedua ahli media bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan modul digital berbasis team base project yang terdiri dari empat aspek, yaitu tampilan, penggunaan, pembelajaran, dan materi. Masing-masing aspek validasi media dijelaskan pada tabel-tabel berikut.

1. Aspek Tampilan

Tabel 1. Hasil Validasi Dua Ahli Media pada Aspek Tampilan

No	Butir Penilaian	Ahli Media		Rata-Rata (M)	Kategori
		I	II		
1	Kejelasan judul dan petunjuk penggunaan modul digital berbasis team base project	4	3	3.5	Sangat Layak
2	Keterbacaan layout (tata letak teks, gambar, dan animasi) memudahkan mahasiswa untuk belajar	4	3	3.5	Sangat Layak
3	Kesesuaian proporsi warna (kesetimbangan warna)	4	2	3	Sangat Layak
4	Teks dapat dibaca dengan jelas	3	4	3.5	Sangat Layak
5	Ukuran huruf, gambar dan tombol sesuai	3	3	3	Sangat Layak
6	Kemenarikan tampilan gambar dalam modul digital berbasis team base project	3	3	3	Sangat Layak
7	Kesesuaian desain cover dengan materi	2	4	3	Layak
8	Konsistensi tampilan	2	4	3	Sangat Layak
9	Posisi tombol navigasi konsisten	2	3	2.5	Layak
Rerata Skor				3.1	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 data hasil penelitian yang dilakukan oleh validator pada aspek tampilan menunjukkan bahwa rerata skor bernilai 3,1 yang dengan kategori sangat layak. Hal ini terlihat dari butir penilaian yang menunjukkan rata rata dari ahli media 1 dan 2 menunjukkan kategori sangat layak oleh karena itu modul digital berbasis base team project dapat digunakan.

2. Aspek Penggunaan

Tabel 2. Hasil Validasi Dua Ahli Media pada Aspek Penggunaan

No	Butir Penilaian	Ahli Media		Rata-Rata (M)	Kategori
		I	II		
1	Modul digital berbasis team base project memiliki relevansi dengan teknologi yang	3	3	3	Sangat Layak



	sedang berkembang saat ini.				
2	Kemudahan pengoperasian modul digital berbasis team base project	4	2	3	Sangat Layak
3	Kejelasan petunjuk penggunaan modul digital berbasis team base project	4	4	4	Sangat Layak
4	Ketepatan penggunaan tombol dan navigasi	3	3	3	Sangat Layak
Rerata Skor				3.3	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh validator ahli media pada aspek penggunaan menunjukkan bahwa rerata skor bernilai 3,3 yang dengan kategori sangat layak. Uji kelayakan modul digital pada aspek penggunaan terdiri dari 3 butir penilaian yang menunjukkan rata rata kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa modul digital berbasis base team project dapat digunakan.

3. Aspek Pembelajaran

Tabel 3. Hasil Validasi Dua Ahli Media pada Aspek Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Ahli Media		Rata-Rata (M)	Kategori
		I	II		
1	Kesesuaian komponen modul digital berbasis team base project dengan kebutuhan mahasiswa/i	3	4	3.5	Sangat Layak
2	Kesesuaian desain modul digital berbasis team base project dengan mahasiswa/i	3	4	3.5	Sangat Layak
3	Kemampuan modul digital berbasis team base project menarik minat mahasiswa/i	3	3	3	Layak
4	Fasilitas modul digital berbasis team base project untuk melakukan pembelajaran secara virtual	2	4	3	Layak
5	Kememenarikan materi yang terdapat pada modul digital berbasis team base project	3	4	3.5	Sangat Layak
Rerata Skor				3.3	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh validator ahli media pada aspek penggunaan menunjukkan bahwa rerata skor bernilai 3,3 dengan kategori sangat layak. Terlihat dari rata arrta dari setiap butir penilaian yang menunjukkan kategori sangat layak dan layak. Oleh karena itu, Hal ini menunjukkan bahwa modul digital berbasis base team project dapat digunakan.



4. Aspek Materi

Tabel 4. Hasil Validasi Dua Ahli Media pada Aspek Materi

No	Butir Penilaian	Ahli Media		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
1	Konten yang terdapat dalam modul digital berbasis team base project akurat	4	3	3.5	Layak
2	Penggunaan bahasa jelas sehingga mudah dipahami oleh mahasiswa/i	4	3	3.5	Sangat Layak
3	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda	2	4	3	Layak
4	Kesesuaian komposisi warna pada materi dengan konsep	2	4	3	Sangat Layak
5	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan	4	3	3.5	Layak
Rerata Skor				3.2	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh validator ahli media pada aspek penggunaan menunjukkan bahwa rerata skor bernilai 3,2 dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa modul digital berbasis base team project dapat digunakan.

Adapun penilaian kedua ahli media atau validator pada keempat aspek tersebut diperoleh rerata skor secara keseluruhan yaitu 3,2 secara kualitatif dikategorikan sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk modul digital berbasis base team project sangat layak untuk dilakukan uji coba lapangan sesuai dengan revisi yang disarankan.

Berikut ini hasil penilaian kedua ahli media terhadap keempat aspek yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Penilaian Dua Ahli Media terhadap Keempat Aspek

Aspek	Ahli Media		Jumlah	Rerata Skor
	I	II		
Tampilan	3.0	3.2	6.2	3.1
Penggunaan	3.5	3	6.5	3.3
Pembelajaran	2.8	3.8	6.6	3.3
Materi	3.2	3.4	6.6	3.3
Jumlah Keseluruhan			25.9	
Rerata Skor Keseluruhan			3.2	
Kategori			Sangat Layak	



Hasil Validasi Ahli Materi

Validator materi pada produk modul digital berbasis base team project dilakukan oleh dua ahli materi. Tujuan dilakukan validasi materi yaitu untuk mengukur tingkat keakuratan dan kualitas dari materi yang disajikan pada modul digital berbasis base team project dan untuk memperoleh produk yang layak dari setiap aspek. Angket penilaian ahli materi terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek pembelajaran, materi dan bahasa. Hasil penilaian ketiga aspek tersebut dapat dilihat pada Tabel berikut.

1. Aspek Pembelajaran

Tabel 6. Hasil Validasi Dua Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran

No	Butir Penilaian	Ahli Media		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
1	Kesesuaian Indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar	4	3	3.5	Sangat Layak
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator kompetensi	4	3	3.5	Sangat Layak
3	Kesesuaian struktur materi	4	3	3.5	Sangat Layak
4	Kemudahan pemahaman materi	2	4	3	Layak
5	Kemampuan modul digital berbasis team base project menarik minat peserta didik	3	4	3.5	Sangat Layak
Rerata Skor				3.4	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan validator ahli materi pada aspek pembelajaran menunjukkan bahwa rerata skor bernilai 3,4 yang dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa modul digital berbasis base team project dapat digunakan.

2. Aspek Materi

Tabel 7. Hasil Validasi Dua Ahli Materi pada Aspek Materi

No	Butir Penilaian	Ahli Media		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
1	Konsep materi yang disajikan benar	3	3	3	Layak
2	Penjelasan materi berurutan	3	3	3	Layak
3	Faktualisasi isi materi	2	4	3	Layak
4	Pemberian contoh soal pada media benar	4	3	3.5	Sangat Layak



5	Kesesuaian soal dan kunci jawaban yang diberikan	4	2	3	Layak
6	Tingkat kesulitan soal seimbang	3	4	3.5	Sangat Layak
7	Kesesuaian komposisi warna pada konten materi	3	3	3	Layak
Rerata Skor				3.1	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh dua orang ahli materi pada aspek materi menunjukkan bahwa rerata skor bernilai 3,1 yang dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa modul digital berbasis base team project dapat digunakan.

3. Aspek Bahasa

Tabel 8. Hasil Validasi Dua Ahli Materi pada Aspek Bahasa

No	Butir Penilaian	Ahli Media		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
1	Penggunaan bahasa dalam media sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	4	3	3.5	Sangat Layak
2	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	3	3.5	Sangat Layak
3	Kalimat dalam media komunikatif dan mudah dipahami mahasiwa/i	3	4	3.5	Sangat Layak
Rerata Skor				3.5	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh validator ahli materi pada aspek bahasa menunjukkan bahwa rerata skor bernilai 3,5 yang dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa modul digital berbasis base team project dapat digunakan.

Adapun penilaian validator ahli media pada ketiga aspek tersebut diperoleh rerata skor secara keseluruhan yaitu 3,3 secara kualitatif dikategorikan sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk modul digital berbasis base team project sangat layak untuk dilakukan uji coba lapangan sesuai dengan revisi yang disarankan.

Berikut ini hasil penilaian kedua ahli media terhadap keempat aspek yang disajikan pada tabel berikut.



Tabel 9. Hasil Penilaian Dua Ahli Media terhadap Ketiga Aspek

No	Aspek	Ahli Media		Jumlah	Rerata Skor
		I	II		
1	Pembelajaran	3.4	3.4	6.8	3.4
2	Materi	3.1	3.1	6.3	3.1
3	Bahasa	3.7	3.3	7.0	3.5
Jumlah Keseluruhan					20.1
Rerata Skor Keseluruhan					3.3
Kategori					Sangat Layak

4. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Berdasarkan hasil dari kelayakan modul yang telah divalidasi oleh para ahli materi dan media. Hal ini merujuk dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dengan nilai rata rata 3,2 dengan kategori sangat layak dan hasil validasi oleh validator ahli materi dengan nilai rata rata 3,5 dengan kategori sangat layak. Artinya, Melalui hasil diatas oleh ahli materi dan media maka dapat disimpulkan bahawa modul digital berbasis team base projek dilayakan layak dan dapat diujikan dan digunakan selanjutnya oleh mahasiswa program studi PG PAUD.

5. Daftar Rujukan

- Dayani WD, Agustina R, Vahlia I.(2021) *Pengembangan Modul Pop Up Book Berbasis Rme (Realistic Mathematic Education) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Di Madrasah Tsanawiyah El-Qodar*. EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 2(2).
- Depdikbud. (1996). Musik dan anak. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Tenaga Akademik.
- Depdiknas. (2008). Panduan pengembangan bahan ajar. Departemen Pendidikan Nasional.
- Didik Ardi Santosa, (2019). Urgensi Pembelajaran Musik Bagi Anak Usia Dini. PAWIYATAN XXVI Vol 1. 78-88.
- Fitri Setyo Ningrum, RS,TS (2022). Peran Pembelajaran Musik melalui *Project Based Learning* terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi:Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 6 (2).



Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2006). *Educational Research: An Introduction*, 8th Edition. Educational An Introduction

Hidayatullah Riyan. 2022. *Pendidikan Musik: Sebuah Pendekatan Pembelajaran untuk Anak di Era 4.0*. Jakarta: Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN)

Hille, A., & Schupp, J. (2015). How learning a musical instrument affects the development of skills. *Economics of Education Review*, 44(7655), 56-82.
<https://doi.org/10.1016/j.econedurev.2014.10.007>

Lwin, May dkk. 2008, *How to Multiply Your Child's Intelligence*, Jakarta: Indeks.

Murni Eva marlina R (2019). Tantangan Pembelajaran Musik pada Era Digital. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, Vol 3(2).

Musbikin, Imam (2009). *Kehebatan Musik Untuk Mengasah Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Power Books.

Niswati Khoiriyah, S. S. S. (2017). Pemanfaatan pemutaran musik terhadap psikologis pasien pada Klinik Ellena Skin Care di Kota Surakarta. *Jurnal Seni Musik*, 6(2), 81–90.

Nur siyam (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa melalui Metode *Team Based Project* dengan pendekatan *Active Learning* pada Mata Kuliah dasar Epidemiologi. *Jurnal Profesi Keguruan*. Vol 7(2).

Setyaningsih Haryati Nas dkk (2022). *Desaun Pembelajaran Virtual Mata Kuliah Apresiasi Prosa dengan Model Team Base Project*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol 11(1)