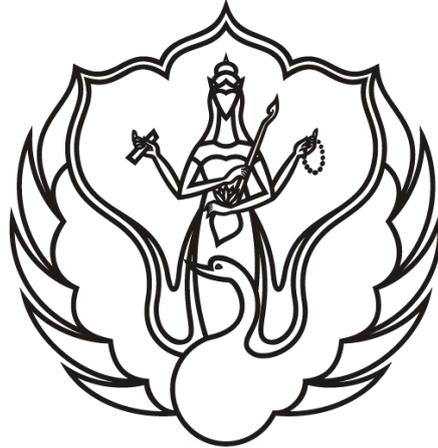


**LAPORAN
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**



**Judul Penelitian
PERANCANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS *FLIPBOOK* PADA
MATA KULIAH KAJIAN INSTRUMEN KENDANG**

Peneliti :

Dra. Tri Suhatmini Rokhayatun, M.Sn./ 19610529 198903 2 002 (Ketua)
Setya Rahdiyatmi Kurnia Jatilinar, M. Sn./19910430 201903 2 017 (Anggota)
Farid Azzani Prasanaya/1910748012 (Anggota)

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2022
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2022 tanggal 17 November 2021
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 307/IT4/HK/2022 tanggal 29 Juni 2022
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor : 3783 /IT4/PG/2022 tanggal 1 Juli 2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2022**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

Judul Kegiatan : Perancangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Pada Mata Kuliah Kajian Instrumen Kendang

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Dra. Tri Suhatmini Rokhayatun, M.Sn.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 196105291989032002
NIDN : 0029056101
Jab. Fungsional : Lektor
Jurusan : Karawitan
Fakultas : FSP
Nomor HP : 08122797924
Alamat Email : suhatmini03@gmail.com
Blaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 12.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2022

Anggota Peneliti (1)

Nama Lengkap : Setya Rahdiyatri Kurnia Jatlinuar, S.Sn., M.Sn.
NIP : 199104302019032017
Jurusan : Karawitan
Fakultas : FSP

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : 1910748012
NIM : Farid Azzani Prasana
Jurusan : SENI KARAWITAN
Fakultas : SENI PERTUNJUKKAN

Mengetahui
Dekan Fakultas FSP

Dr. Dra. Suryati, M.Hum.
NIP 196409012006042001

Yogyakarta, 07 November 2022

Ketua Peneliti



Dra. Tri Suhatmini Rokhayatun, M.Sn.
NIP 196105291989032002

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian

Dr. Nur Sahid, M.Hum
NIP 196202081989031001

RINGKASAN

Pembatasan kapasitas belajar pada pembelajaran luring pasca pandemi Covid-19 atau era *new normal* berdampak pada perubahan metode pembelajaran mata kuliah praktek menjadi *blended learning*, termasuk pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang. Belum tersedianya materi dan media pembelajaran *blended learning* yang variatif bagi mata kuliah praktek di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta menjadi faktor pendukung pentingnya penelitian ini dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah merancang e-modul interaktif berbasis *flipbook* pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang. Penelitian ini menggunakan teori sistem simbol, *e-learning*, dan klasifikasi media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) karena model yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan prinsip ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development or Production* (Pengembangan), *Implementation or Delivery* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dan diskografi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan pendekatan kuantitatif dan penyajiannya dideskripsikan melalui pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini berupa laporan, jurnal, dan e-modul interaktif berbasis *flipbook*. Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) penelitian ini diharapkan mampu mencapai level 6 dengan produk e-modul interaktif mata kuliah Kajian Instrumen Kendang.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Kuasa karena atas rahmat dan penyertaan-Nya penelitian ini dapat berjalan dengan baik, sehingga laporan penelitian ini juga dapat tersusun.

Penelitian ini tidak dapat berjalan dengan baik tanpa dukungan dan partisipasi aktif dari pihak-pihak tertentu. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor ISI Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas penelitian.
2. LPM ISI Yogyakarta beserta seluruh pengurus yang telah memberi kesempatan, fasilitas, sarana, bimbingan, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik mulai dari tahap pengajuan hingga 70% pelaksanaan.
3. Ketua dan Sekretaris Jurusan Karawitan yang telah mendukung, memberi ijin, dan menyediakan sarana-prasarana yang dibutuhkan selama proses penelitian.
4. Bayu Purnama, M.Sn., Fajar Kaleh Putro, Ipuk Widyastuti, dan Joko Triswanto yang bersedia membantu dalam proses perekaman, pendokumentasian, dan pengembangan materi pembelajaran pada penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian yang telah dilakukan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan kritik membangun yang dapat penulis gunakan dalam penelitian selanjutnya agar hasil serta manfaat penelitian dapat lebih baik.

Yogyakarta, 17 November 2022

Penulis

Dra. Tri Suhatmini R., M. Sn.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
BAB III Tujuan dan Manfaat	6
A. Tujuan Penelitian.....	6
B. Manfaat Penelitian.....	6
BAB IV METODE PENELITIAN.....	7
BAB V PEMBAHASAN DAN HASIL YANG DICAPAI.....	9
BAB VI KESIMPULAN	13
DAFTAR PUSTAKA	14
LAMPIRAN	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Peta Jalan Penelitian

Gambar 2. Bagan Alir Penelitian

Gambar 3. *Milestone* Penelitian

Gambar 4. Desain Pengembangan E-Modul

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Pertanggungjawaban Belanja (SPTB) 70%

Surat Pertanggungjawaban Belanja (SPTB) 30%

Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%

Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30%

Sertifikat KI

Bukti Submission Artikel Jurnal

Draft Jurnal

BAB I PENDAHULUAN

Pembatasan kapasitas belajar pada pembelajaran luring pasca pandemi Covid-19 atau era *new normal* berdampak pada perubahan metode pembelajaran yang semula *full* daring menjadi menjadi *blended learning*. *Blended learning* adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan strategi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran [1, p. 51]. Istiningsih dan Hasbullah mengemukakan bahwa *blended learning* mempunyai 3 komponen pembelajaran yang dicampur menjadi satu, yaitu 1) *online learning*, 2) pembelajaran tatap muka, dan 3) belajar mandiri [1, p. 53]. Oleh karena itu, pembelajaran yang terjadi pada era *new normal* memerlukan media untuk menunjang proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajarannya.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat tentu mempertimbangkan aspek SDM, lingkungan, sistem, sarana, bahan/materi, ruang, dan waktu. Belum tersedianya media pembelajaran bagi perkuliahan daring, terutama pada mata kuliah praktek dengan mempertimbangkan efektifitas, efisiensi, lingkungan, subyek, dan metode tentu menjadi poin penting dalam memilih atau memanfaatkan media pembelajaran daring yang saat ini tersedia dengan sangat beragam [2, p. 12]. Media dan materi pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan, kapasitas, dan daya serap mahasiswa, sehingga belum tersedianya materi dan media pembelajaran *blended learning* yang variatif bagi mata kuliah praktek di Jurusan Karawitan ISI Yogyakarta, khususnya mata kuliah Kajian Instrumen Kendang, menjadi faktor pendukung pentingnya penelitian ini dilakukan. Media pembelajaran yang sudah ada pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang berbentuk web dengan menggunakan *google site*. Namun, media tersebut sangat bergantung pada koneksi internet sehingga jika mahasiswa terkendala koneksi atau kouta maka tidak dapat mengakses materi pada web tersebut. Oleh karena itu, pembuatan e-modul interaktif berbasis *flipbook* ini penting untuk dilakukan agar proses pembelajaran *blended learning* pada mata kuliah Kajian

Instrumen Kendang dapat berjalan dengan baik, khususnya pada penyampaian dan penyerapan materi kepada mahasiswa.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang e-modul interaktif berbasis *flipbook* pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang? Apa saja yang perlu diperhatikan dan dipersiapkan dalam merancang e-modul interaktif berbasis *flipbook* pada mata kuliah praktek karawitan? Tujuan penelitian ini adalah merancang e-modul interaktif berbasis *flipbook* pada mata kuliah Kajian Instrumen Kendang. E-modul menjadi sesuatu yang penting untuk dikembangkan dalam dunia pembelajaran *blended learning* di era digital saat ini.