

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *PROJECTS HEALTH CITIZENSHIP*  
PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN**

*DEVELOPMENT OF E-MODULES BASED ON HEALTH CITIZENSHIP PROJECTS  
IN CIVIC EDUCATION COURSES*

**Alfan Bramantya\*, Sri Untari**

Program Magister Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang Nomor 5 Malang 65145, Indonesia

**Siti Zamroh Racma Danti**

Department of political science, University of Napoli Federico II  
Via Leopoldo Rodinò, 22, 80133 Napoli NA, Italy

**INFO ARTIKEL**

**Riwayat Artikel:**

Diterima : 11 Februari 2024

Disetujui : 07 Maret 2024

**Keywords:**

e-modul, project health citizenship,  
civic education

**Kata Kunci:**

e-modul, project health citizenship,  
pendidikan kewarganegaraan

**\*) Korespondensi:**

E-mail: [alfan.bramantya.2207128@students.um.ac.id](mailto:alfan.bramantya.2207128@students.um.ac.id)

**Abstract:** this study aims to develop and test the feasibility and acceptability of e-modules based on projects health citizenship. The method used is research and development of the ADDIE model with stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The product developed is an e-module based on health citizenship projects which is suitable for use to meet the learning needs of citizenship education with students' scientific background in the health sector. The product feasibility test is based on the validation results of material experts, media experts and language experts, each of which produced a score of 94.12 percent in the very feasible category. Product acceptance testing is based on an increase in the results of small group trials of 78.93 percent and large groups of 85.95 percent. The results of the feasibility and product acceptance tests show that the e-module based on projects health citizenship is very feasible and highly accepted by students as a learning medium for citizenship education in higher education.

**Abstrak:** kajian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan keberterimaan e-modul berbasis *projects health citizenship*. Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan yaitu e-modul berbasis *projects health citizenship* yang layak digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan latar belakang keilmuan mahasiswa di bidang kesehatan. Uji kelayakan produk didasarkan pada hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang masing-masing menghasilkan skor sebesar 94,12 persen dengan kategori sangat layak. Uji keberterimaan produk didasarkan pada kenaikan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 78,93 persen dan kelompok besar dengan skor 85,95 persen. Hasil uji kelayakan dan keberterimaan produk menunjukkan bahwa e-modul berbasis *projects health citizenship* sangat layak dan sangat diterima oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi.

## PENDAHULUAN

Pengajaran Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di perguruan tinggi masih memiliki *major-gap* dalam praktik pembelajarannya. Penyampaian materi dan proses pembelajaran PKn belum sesuai dengan karakteristik program atau latar belakang keilmuan dari masing-masing mahasiswa. Mata Kuliah PKn yang berasal dari rumpun ilmu politik bersifat abstrak sehingga tidak sepenuhnya dapat dimengerti oleh mahasiswa dengan latar belakang keilmuan berbeda (Devy, 2021; Goren dan Yemini, 2017; Pahlevi, 2017). Mahasiswa dengan latar belakang keilmuan di bidang kesehatan yang berorientasi kepada interaksi sosial kepada masyarakat akan mengalami kesulitan dalam memahami materi kewarganegaraan (Flott dan Linden, 2016; Gallagher dan Savage, 2020; Green dan Schlairet, 2017; Kaya, dkk., 2017). Mahasiswa dengan latar belakang keilmuan bidang kesehatan akan mengalami kesulitan untuk memahami konten pembelajaran kewarganegaraan yang bersifat abstrak.

Memahami karakteristik *output* mahasiswa dengan latar belakang keilmuan bidang kesehatan sudah seharusnya pembelajaran PKn bersifat kontekstual. Pembelajaran PKn harus menekankan pada pendekatan *case-study* yang relevan antara keilmuan mahasiswa dengan latar belakang keilmuan bidang kesehatan. Pendekatan pembelajaran PKn secara kontekstual pada tingkat perguruan tinggi terbukti dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait isu-isu sosial yang ada di masyarakat. Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran PKn mendorong mahasiswa untuk berpikir secara kreatif dalam mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. Pembelajaran PKn yang bersifat kontekstual dapat membantu mahasiswa dalam menangkap gambaran permasalahan sosial di masyarakat (Hakim, dkk., 2018; Astuti dan Santosa, 2017; Indrilla, 2018; Syamsuddin dan Istiyono, 2018). Pendekatan pembelajaran secara kontekstual pada realitanya belum cukup untuk menunjang kebutuhan mahasiswa Program Studi Kebidanan yang memerlukan kemampuan *problem solving*.

Perpaduan antara pembelajaran bersifat kontekstual serta keterampilan *communication, collaboration, critical thinking, and creativity (4Cs)* menunjang kemampuan kepekaan sosial serta penyelesaian permasalahan atau

*problem solving* yang ditemukan di lapangan. Pembelajaran kontekstual yang memadukan *4Cs* dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman mahasiswa secara komprehensif. Perpaduan antara pembelajaran kontekstual dan *4Cs* perlu diimplementasikan dengan bantuan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran dengan berbasis proyek dapat menunjang kemampuan *problem solving* mahasiswa yang dapat diimplementasikan kepada masyarakat secara langsung serta menyelesaikan permasalahan terutama dalam bidang kesehatan (Chen dan Yang, 2019; Kokotsaki, dkk., 2016; Larmer, dkk., 2015; Lobczowski, dkk., 2021; Ralph, 2016). Mahasiswa yang diberikan pembelajaran berpendekatan kontekstual dan *4Cs* dapat mempraktikkan ilmu yang diperoleh secara langsung ke masyarakat dan menjadi bekal untuk pengembangan profesi.

Pendekatan pembelajaran kontekstual dan *4Cs* perlu didukung dengan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan perkuliahan PKn. Pengembangan media pembelajaran yang terintegrasi sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Puspitarini dan Hanif, 2019; Rahmawati dan Rukiyati, 2018). Media yang dinilai cukup efektif untuk pembelajaran PKn salah satunya yaitu modul elektronik atau *e-modul* (Adam dan Suprpto, 2019; Astuti dan Santosa, 2017; Ebied dan Rahman, 2015; Nafi'ah dan Utami, 2017; Sari dan Setiawan, 2018; Suparno, 2017; Wood, dkk., 2018). Materi pembelajaran yang disajikan dalam *e-modul* lebih menarik dan dinamis, sehingga memudahkan mahasiswa memahami serta mengingat informasi. Penggunaan *e-modul* dinilai efektif untuk menunjang pembelajaran berbasis kontekstual, *4Cs*, dan proyek karena memiliki konten yang fleksibel dan mudah dikembangkan sesuai kebutuhan.

Pengembangan media pembelajaran berupa *e-modul* telah banyak dikembangkan, tetapi masih terbatas pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Pengembangan *e-modul* pada tingkat pendidikan tinggi juga telah dilakukan akan tetapi belum sesuai dengan karakteristik keilmuan mahasiswa. Materi yang dikembangkan dalam *e-modul* PKn belum menyentuh kebutuhan mahasiswa terutama dengan latar belakang keilmuan bidang kesehatan. Hal ini didukung dengan studi pendahuluan menunjukkan bahwa penggunaan media belajar seperti modul atau

buku yang digunakan belum dikembangkan berdasarkan keilmuan mahasiswa Jurusan Kebidanan di Poltekkes Kesehatan Malang. Dosen Mata Kuliah PKn juga telah mengembangkan modul atau buku materi PKn yang disesuaikan latar belakang mahasiswa, akan tetapi masih terbatas pada *power point* dengan tampilan kurang menarik. Keterbatasan mahasiswa dalam memahami materi menunjukkan perlu dikembangkan suplemen khususnya dalam bentuk *e-modul* untuk menunjang proses pembelajaran PKn. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, kajian ini akan membahas beberapa rumusan masalah yaitu mengembangkan serta menguji kelayakan dan keterimaan *e-modul* berbasis *project health citizenship* pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

**METODE**

Kajian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang berpedoman pada langkah-langkah model *ADDIE* meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan *ADDIE* memastikan bahwa setiap tahap penelitian dan pengembangan dilakukan secara menyeluruh dan berkesinambungan (Branch, 2009; Iswati, 2019). Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan dari mahasiswa dan dosen sebagai pengguna melalui studi wawancara. Tahap kedua melakukan perancangan konseptual *e-modul* berbasis *project health citizenship*. Tahap ketiga yaitu pengembangan *e-modul* serta melakukan uji validitas kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan angket keberterimaan produk. Uji validitas bertujuan untuk menilai aspek kegunaan, kemudahan, ketepatan, dan kemenarikan produk (Honda dan Ohyama, 2020; Ofosu-Asare, dkk., 2019; Widyastuti, 2019). Tahap keempat yaitu mengimplementasikan produk yang dikembangkan dengan diuji cobakan

kepada mahasiswa untuk mengukur tanggapannya. Tahap terakhir yaitu evaluasi untuk mengetahui ketercapaian kriteria kelayakan dan keterimaan hingga terciptanya produk akhir.

Produk *e-modul* pendidikan kewarganegaraan berbasis *project health citizenship* dilakukan uji validasi terlebih dahulu sebelum diimplementasikan. Uji validasi dilakukan oleh enam dosen ahli di Universitas Negeri Malang dengan latar belakang pendidikan minimal S3. Subjek uji coba dalam kajian ini yaitu mahasiswa Jurusan Kebidanan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Malang. Produk diuji cobakan pada kelompok kecil 10 mahasiswa dan kelompok besar dengan 46 mahasiswa. Uji coba dilakukan dengan pemberian angket validasi dan angket respons dari pengguna. Data yang diperoleh dalam kajian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data dilakukan dengan pengolahan hasil angket berdasarkan skor berskala *likert* dengan kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Data kuantitatif selanjutnya dianalisis dan interpretasi dengan cara menghitung rata-rata skor dari setiap indikator yang dikembangkan. Berikut kriteria kelayakan dan keterimaan dari produk yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel 1.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

***E-Modul Berbasis Projects Health Citizenship***

Pengembangan *e-modul* berbasis *project health citizenship* didasarkan pada kebutuhan mahasiswa. Materi dan proyek yang terdapat di dalam *e-modul* berbasis *project health citizenship* disesuaikan dengan bidang kesehatan. Proses pengembangan produk berupa *e-modul* dimulai dengan memilih program dan alat bantu yang sesuai. Pengembangan *e-modul* berbasis *projects health citizenship* dikembangkan dengan menggunakan berbagai macam alat bantu untuk merancang

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan dan Keterimaan

Nilai	Skor	Rentang	Persentase (%)	Kriteria
4	$X \geq 2.75$	2.76-4.00	76-100	Sangat Layak/Sangat Diterima
3	$2.75 > X \geq 2$	2.01-2.75	51-75	Layak/Diterima
2	$2 > X \geq 1.25$	1.26-2.00	26-50	Tidak Layak/Tidak Diterima
1	$X \leq 1.25$	0-1.25	0-25	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Diterima

Sumber: Milanti, Lasambouw, dan Maulana (2023)

desain dari *e-modul*. *Office 365* digunakan untuk pembuatan konten isian *e-modul* serta *canva education for desktop* sebagai pengembangan cover dan *layouting* desain. Kombinasi *office 365* dan *canva education* mendukung proses pengembangan *e-modul* dengan menyediakan fungsionalitas lengkap untuk konten dan desain (Astuti dan Santosa, 2017). Alat bantu *office 365* dan *canva education* dipilih karena kemudahan dan fleksibilitasnya untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *project health citizenship*.

Tampilan fisik *e-modul* yaitu buku elektronik berbentuk *pdf* yang dapat diakses melalui aplikasi *g-suite*. *E-modul* berbasis *project health citizenship* dirancang dengan memberikan kemudahan akses kepada mahasiswa. *E-modul* berbasis *project health citizenship* memiliki ukuran tinggi 15,5 cm dan lebar 23 cm atau ukuran buku *unesco*, sedangkan ukuran *file* sebesar 28 MB. *E-modul* berbasis *project health citizenship* terdiri dari dua kategori halaman yang terdiri dari halaman inti berjumlah 106 serta halaman pembuka atau persembahan berjumlah delapan. Cover *e-modul* juga dikembangkan menggunakan aplikasi *canva education for desktop* serta desain *front cover* dan *back cover* dengan memperhatikan saran dari ahli serta mahasiswa. Proses desain *cover* dari *e-modul* yang melibatkan kolaborasi akan menghasilkan kemenarikan secara visual dan sesuai dengan konten (Diana, Fauziah, dan Sukhor, 2023). Desain dari *e-modul* berbasis *project health citizenship* dipastikan tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual dan sesuai kebutuhan mahasiswa.

Materi yang disajikan dalam *e-modul* berbasis *project health citizenship* disesuaikan dengan dokumen Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Malang. Berdasarkan dari dokumen RPS terdapat sembilan materi pokok PKn yang diajarkan, akan tetapi yang dijadikan acuan dalam pengembangan *e-modul* hanya lima materi pokok meliputi pendidikan kewarganegaraan sebagai sarana pengembang profesionalisme calon tenaga kesehatan, mengembangkan karakter unggul tenaga kesehatan melalui penguatan jati diri bangsa, pengimplementasian konstitusi dan undang-undang dalam lingkup pemberian akses layanan kesehatan bagi warga Negara Indonesia, hak dan kewajiban asasi terkait bidang

kesehatan di Indonesia, serta berkontribusi kepada sesama melalui implementasi *project health citizenship* bagi calon tenaga kesehatan. Kelima materi pokok dikembangkan mengacu pada muatan pembelajaran PKn pada umumnya dan ditambahkan dengan relevansi atau pengayaan sesuai bidang kesehatan.

Materi yang telah disusun dengan program *office 365* akan didesain dan *layouting* menggunakan program *canva education for desktop* yang selanjutnya akan disesuaikan jenis, ukuran, serta jarak *font*. *Layouting* menggunakan ukuran buku *unesco* dengan jenis *font arial* ukuran 10 dan spasi 1.5 jarak antar paragraf yaitu 0.2 cm untuk tulisan utama, sedangkan tulisan pada gambar dan tabel ukuran 8 spasi 1.15 jarak antar paragraf yaitu 0.1 cm. *Editing* dan *layouting* desain *e-modul* berbasis *project health citizenship* dilakukan secara manual agar mendapatkan visualisasi yang rapi dan menarik. Ilustrasi dan gambar yang terdapat pada *e-modul* juga diambil dari beberapa sumber seperti *unsplash*, *google image* serta *website* lainnya. *E-modul* berbasis *project health citizenship* memiliki lebih dari 36 gambar dan ilustrasi yang disesuaikan dengan materi agar mahasiswa lebih mudah memahami konten. Ukuran dan tata letak gambar di desain secara beragam agar pembaca lebih tertarik dalam mempelajari materi yang terdapat pada *e-modul*. Proses *layouting* memastikan bahwa *e-modul* yang dikembangkan memiliki tampilan menarik dan mudah untuk dibaca.

*E-modul* berbasis *project health citizenship* juga dilengkapi refleksi kewarganegaraan dan proyek berbasis kesehatan pada setiap bab. Refleksi kewarganegaraan yang dikembangkan berdasarkan berita mengenai fakta, informasi, dan permasalahan yang berhubungan dengan aspek-aspek kesehatan. Refleksi kewarganegaraan dikembangkan sebagai konten pembelajaran yang bersifat kontekstual dan berfungsi untuk mengembangkan aspek kognitif mahasiswa. Proyek berbasis kesehatan yang dikembangkan berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan *4Cs* mahasiswa melalui strategi *project based learning*. Proyek dengan mengintegrasikan keterampilan *4Cs* dapat mendorong mahasiswa untuk secara langsung terlibat dalam masalah nyata di bidang kesehatan (Hakim, Sariyatun, dan Sudiyanto, 2018). Proyek

yang termuat dalam *e-modul* dilaksanakan secara berjenjang pada setiap materi seperti membuat poster, *campaign*, hingga kegiatan sosial berbasis kesehatan.

### **Kelayakan E-Modul Berbasis *Projects Health Citizenship***

Uji validasi atau kelayakan *e-modul* berbasis *project health citizenship* didasarkan pada hasil ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pengukuran kelayakan pada masing-masing aspek dinilai oleh dua ahli yang memiliki keahlian di bidangnya untuk mendapatkan data lebih akurat dan valid. Validasi materi dilakukan untuk menilai aspek kegunaan terdiri dari 4 instrumen penilaian, aspek ketepatan terdiri dari 4 instrumen penilaian, aspek kemudahan terdiri dari 5 instrumen penilaian, serta aspek kemenarikan terdiri dari 4 instrumen penilaian. Validator materi pertama memberikan penilaian sebesar 68 dari skor maksimal 68 dengan persentase 100% dan tidak memberikan catatan perbaikan pada *e-media* yang dikembangkan. Validator materi kedua memberikan penilaian media sebesar 67 dari skor maksimal 68 dengan persentase 98,53% dan memberikan catatan untuk melengkapi sintaks dan strategi pembelajaran dalam menggunakan media. Hasil rata-rata persentase dari kedua validator materi sebesar 99,26% artinya materi dalam *e-modul* berbasis *project health citizenship* sangat layak dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran PKn.

Validasi media *e-modul* berbasis *project health citizenship* bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. *E-modul* berbasis *project health citizenship* divalidasi oleh dua dosen ahli media untuk menilai aspek kegunaan terdiri dari 4 instrumen penilaian aspek kegunaan, aspek ketepatan terdiri dari 6 instrumen penilaian, aspek kemudahan terdiri dari 4 instrumen penilaian, serta aspek kemenarikan terdiri dari 3 instrumen penilaian. Validator media pertama memberikan skor penilaian sebesar 63 dari skor maksimal 68 dengan persentase 92,65% dan tidak memberikan catatan perbaikan. Validator media kedua memberikan skor penilaian media maksimal sebesar 68 dengan persentase 100% dan memberikan saran agar media yang dikembangkan dapat diakses di *google book store* atau penyedia *e-book* lainnya. *E-modul* berbasis *project health citizenship* memperoleh hasil validasi media dengan skor

rata-rata sebesar 96,32% yang berarti sangat layak digunakan.

*E-modul* berbasis *project health citizenship* dilakukan penilaian terkait aspek kebahasaan untuk mengetahui bahasa yang dikembangkan dalam media telah memenuhi kelayakan. Validasi bahasa dilakukan oleh dua ahli bahasa yang memiliki keahlian di bidangnya untuk menilai dari aspek kegunaan terdiri dari 4 instrumen penilaian, aspek ketepatan terdiri dari 6 instrumen penilaian, aspek kemudahan terdiri dari 4 instrumen penilaian, serta aspek kemenarikan terdiri dari 3 instrumen penilaian. Validator bahasa pertama memberikan skor penilaian sebesar 64 dari 68 skor maksimal dengan persentase 94,12% dan memberikan saran untuk konsistensi penggunaan bahasa serta ejaan perlu diperbaiki. Total skor validasi bahasa kedua yang diperoleh sebesar 54 dari skor maksimal 68 dengan persentase 94,12% dan banyak memberikan saran terkait penulisan kata hubung, konjungsi dalam *e-modul*, serta kata-kata asing yang perlu dicetak miring. Rata-rata persentase kelayakan bahasa dari kedua validator sebesar 86,76% yang artinya *e-modul* berbasis *project health citizenship* layak secara tata bahasa.

Ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan penilaian yang berbeda serta dilakukan secara objektif. Rata-rata hasil penilaian validasi masing-masing ahli diperoleh persentase sebesar 94,12%. Interpretasi akhir penilaian masing-masing ahli terhadap *e-modul* berbasis *project health citizenship* dalam kategori sangat layak, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran PKn untuk mahasiswa dengan latar belakang keilmuan kesehatan (Milanti dkk., 2023). Hasil kelayakan atas materi, media, dan bahasa diperoleh karena *e-modul* berbasis *project health citizenship* disusun dengan memperhatikan aspek penyusunan modul elektronik yang baik. *E-modul* yang dikembangkan harus memperhatikan aspek tujuan pembelajaran yang jelas, desain grafis yang menarik, kemudahan dalam aksesibilitas, penggunaan bahasa yang jelas, serta keruntuhan dalam penyusunan materi (Green, dkk., 2017; Ruspitasari, dkk., 2020; Sriyanti, dkk., 2021). Lembar validasi yang disusun telah memperhatikan aspek-aspek penyusunan *e-modul* sehingga dapat memperoleh hasil kelayakan secara maksimal. Saran-saran perbaikan yang diperoleh dari

para ahli secara keseluruhan sangat baik untuk memperbaiki *e-modul* berbasis *project health citizenship*.

### Keberterimaan *E-Modul* Berbasis *Projects Health Citizenship*

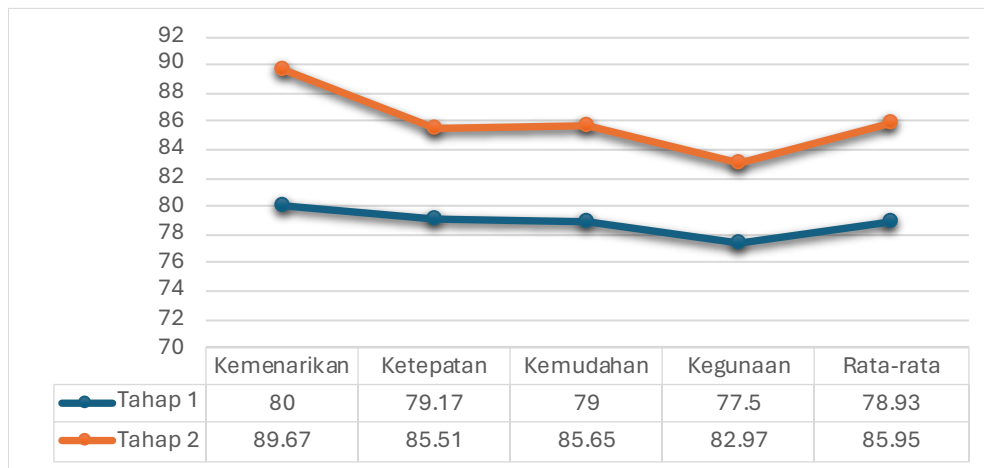
*E-modul* berbasis *project health citizenship* juga diujikan kepada calon pengguna yang merupakan mahasiswa kebidanan di Politeknik Kesehatan Malang. Tujuan dari dilakukannya uji coba yaitu untuk mengetahui tingkat penerimaan media berupa *e-modul* yang dikembangkan. Uji coba dilakukan secara dua tahap untuk mengetahui tingkat penerimaan produk awal dan produk akhir serta peningkatan penerimaan media pada setiap tahapannya. Pelaksanaan uji coba tahap pertama dilakukan oleh 10 mahasiswa Jurusan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Malang. Uji coba pertama dilakukan dengan metode pengisian kuesioner yang terdiri dari 14 indikator penerimaan media. Instrumen yang digunakan untuk uji coba pertama terdiri dari empat aspek meliputi kemenarikan, ketepatan, kemudahan, serta kegunaan media yang dikembangkan. Hasil dari uji coba pertama untuk pengguna skala kecil memperoleh total skor sebesar 442 dari skor maksimal sebesar 560 dengan persentase 78,93%. Perolehan hasil uji coba pertama dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis *project health citizenship* diterima dan dikategorikan layak digunakan untuk pembelajaran PKn di Poltekkes Kemenkes Malang.

Uji coba tahap kedua dilakukan oleh 46 mahasiswa Jurusan Kebidanan di Poltekkes Kemenkes Malang. Pelaksanaan uji coba tahap kedua setelah memperbaiki *e-modul* sesuai dengan saran dari calon pengguna pada

tahap uji coba skala kecil. Proses perbaikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas dari media pembelajaran, sehingga dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Uji coba tahap kedua menjadi langkah penting dalam memastikan bahwa *e-modul* yang digunakan benar-benar optimal dan diterima oleh mahasiswa. Hasil uji coba untuk pengguna kelompok besar memperoleh total skor sebesar 2.213 dari 2.576 skor maksimal dengan persentase 85,95%. Perolehan hasil uji coba kedua menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *project health citizenship* yang dikembangkan memenuhi pengkategorian sangat layak dan sangat diterima oleh mahasiswa Poltekkes Kemenkes Malang.

Keterimaan *e-modul* berbasis *project health citizenship* didasarkan pada hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Aspek keterimaan media dari calon pengguna diperoleh rata-rata dibawah 80% pada tahap uji coba skala kecil. Hal ini dikarenakan pada tahap awal pengembangan *e-modul* berbasis *project health citizenship* masih memiliki beberapa kekurangan seperti minimnya gambar dan ilustrasi yang dipilih, materi kurang lengkap, serta jarak dan spasi antar paragraf belum konsisten. Kekurangan dari *e-modul* yang dikembangkan diperoleh dari saran perbaikan dari mahasiswa. *E-modul* pada tahap uji coba pengguna skala besar memperoleh peningkatan rerata sebesar 7% yang terjabarkan pada gambar 1.

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa peningkatan hasil keterimaan *e-modul* diperoleh dari tanggapan mahasiswa baik dari aspek kemenarikan, ketepatan, kemudahan, dan kegunaan. Keterimaan *e-modul* pada tahap uji coba pertama memperoleh skor rata-rata sebesar



**Gambar 1.** Peningkatan Keterimaan *E-Modul* Berbasis *Projects Health Citizenship*

Sumber: diolah Peneliti (2024)

78,93, sedangkan pada uji coba kedua sebesar 85,95. Pengembangan *e-modul* berbasis *project health citizenship* bertujuan untuk memenuhi kebutuhan calon pengguna atas *major-gap* pembelajaran PKn dengan latar belakang keilmuan mahasiswa bidang kesehatan. *E-modul* yang dikembangkan disusun untuk memenuhi kurangnya relevansi media pembelajaran antara materi PKn dengan keilmuan calon pengguna (Goren dan Yemini, 2017; Pahlevi, 2017). Materi pada *e-modul* berbasis *project health citizenship* disusun berdasarkan konten perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan di perguruan tinggi yang dikorelasikan dengan keilmuan mahasiswa di bidang kesehatan. Hasil dari pengembangan *e-modul* berbasis *project health citizenship* pada tahap uji coba tahap kedua telah diterima dengan sangat baik oleh mahasiswa.

Kelebihan utama dari *e-modul* berbasis *projects health citizenship* terletak pada konten materi dan penyajian tugas yang diberikan. Konten materi yang dikembangkan disusun berdasarkan korelasi keilmuan PKn dengan keilmuan bidang kesehatan. Kelebihan yang terdapat pada *e-modul* berbasis *projects health citizenship* meliputi materi disusun secara runtut, ukuran *file* relatif kecil yaitu 5 MB, memiliki desain sampul menarik, ilustrasi menarik dan relevan, konten materi yang ringan, berbasis elektronik, adanya refleksi bidang kesehatan pada setiap babnya, serta dilengkapi dengan proyek kesehatan secara berjenjang. Keunggulan dari *e-modul* sebagai media pembelajaran yang membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan dan pemahamannya lebih mendalam (Diana, dkk., 2023; Green, dkk., 2017; Ravista, dkk., 2021; Ruspitasari, dkk., 2020). Kelemahan dari *e-modul* berbasis *projects health citizenship* meliputi tidak mencakup semua materi PKn, belum tersedia di *google book*, dan belum didukung dengan tautan atau *Qr-code* media pembelajaran seperti video yang relevan. *E-modul* berbasis *projects health citizenship* kedepannya akan dikembangkan lebih baik sehingga dapat digunakan dengan maksimal.

## SIMPULAN

Produk yang dihasilkan dalam kajian ini berupa *e-modul* berbasis *projects health citizenship* yang layak digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran PKn

dengan latar belakang keilmuan mahasiswa bidang kesehatan. Kelebihan dari produk yang dikembangkan terletak pada konten materi PKn dikorelasikan dengan keilmuan bidang kesehatan serta penyajian tugas proyek secara berjenjang. Kekurangan dari produk yang dikembangkan yaitu tidak mencakup semua materi PKn, belum tersedia di *google book*, serta belum didukung dengan tautan. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *projects health citizenship* sangat layak digunakan dalam pembelajaran PKn di perguruan tinggi. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, *e-modul* yang dikembangkan dapat diterima oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran. Hasil uji validasi dan keberterimaan produk menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *projects health citizenship* sangat layak dan sangat diterima oleh mahasiswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adam, A. S., & Suprpto, N. (2019). One-Stop Physics E-Book Package Development for Senior High School Learning Media. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(19), 150-157.
- Astuti, D., & Santosa, D. (2017). *E-Book for Problem Based Learning to Improve Learning Outcome of The Students*. Articles Presented in Proceedings of the International Conference on Teacher Training and Education, Atlantis Press.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Chen, C. H., & Yang, Y. C. (2019). Revisiting The Effects of Project-Based Learning on Students' Academic Achievement: A Meta-Analysis Investigating Moderators. *Educational Research Review*, 26(4), 71-81.
- Devy, A. A. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pelajaran Pkn*. Artikel disajikan dalam Prosiding The 14<sup>th</sup> University Research Colloquium, Cilacap: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Muhammadiyah Cilacap.
- Diana, N., Fauziah, F., & Sukhor, F. (2023). Students' Perceptions on Usability Principle and Interface Design of Flipbook As M-Learning in Higher Education. *English Review: Journal of English Education*,

- 11(1), 293-300.
- Ebied, M. M. A., & Rahman, S. A. A. (2015). The Effect of Interactive E-Book on Students' Achievement at Najran University in Computer in Education Course. *Journal of Education and Practice*, 6(19), 71-82.
- Flott, E. A., & Linden, L. (2016). The Clinical Learning Environment in Nursing Education: A Concept Analysis. *Journal of Advanced Nursing*, 72(3), 501-513.
- Gallagher, S. E., & Savage, T. (2020). Challenge-Based Learning in Higher Education: An Exploratory Literature Review. *Teaching in Higher Education*, 28(6), 1-23.
- Goren, H., & Yemini, M. (2017). The Global Citizenship Education Gap: Teacher Perceptions of The Relationship Between Global Citizenship Education and Students' Socio-Economic Status. *Teaching and Teacher Education*, 67(11), 9-22.
- Green, A., Jeffs, D. A., Boateng, B. A., Lowe, G. R., & Walden, M. (2017). Evaluating Evidence-Based Practice Knowledge and Beliefs Through The E-Learning EBP Academy. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 48(7), 304-311.
- Green, R. D., & Schlairet, M. C. (2017). Moving Toward Heutagogical Learning: Illuminating Undergraduate Nursing Students' Experiences in A Flipped Classroom. *Nurse Education Today*, 49(2), 122-128.
- Hakim, M. F. A., Sariyatun, S., & Sudiyanto, S. (2018). Constructing Students Critical Thinking Skill Through Discovery Learning Model and Contextual Teaching and Learning Model as Solution of Problems in Learning History. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(4), 175-183.
- Honda, C., & Ohyama, T. (2020). Homogeneity Score Test of AC 1 Statistics and Estimation of Common AC 1 in Multiple or Stratified Inter-Rater Agreement Studies. *BMC Medical Research Methodology*, 20(2), 1-13.
- Indrilla, N. (2018). The Effectiveness of Scientific Approach and Contextual Teaching and Learning Approach in Teaching Writing. *Lingua Cultura*, 12(4), 405-413.
- Iswati, L. (2019). Developing ADDIE Model-Based ESP Coursebook. *Indonesian EFL Journal*, 5(2), 103-112.
- Kaya, H., Şenyuva, E., & Bodur, G. (2017). Developing Critical Thinking Disposition and Emotional Intelligence of Nursing Students: A Longitudinal Research. *Nurse Education Today*, 48(2), 72-77.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-Based Learning: A Review of The Literature. *Improving Schools*, 19(3), 267-277.
- Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2015). *Setting The Standard for Project Based Learning*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Lobczowski, N. G., Lyons, K., Greene, J. A., & McLaughlin, J. E. (2021). Socioemotional Regulation Strategies in A Project-Based Learning Environment. *Contemporary Educational Psychology*, 65(10), 1-17.
- Milanti, A. A., Lasambouw, C. M., & Maulana, M. Y. (2023). Validasi E-Modul Berbasis Mobile Learning dalam Pembelajaran Inovatif Pendidikan Kewarganegaraan. *Journal of Education Research*, 4(4), 1543-1552.
- Nafi'ah, U., & Utami, I. W. P. (2017). Development of Sigil Based E-Book As Media for "Technology and Information for History Learning" Course. *Paramita: Historical Studies Journal*, 27(1), 103-112.
- Ofosu-Asare, Y. A. W., Essel, H. B., & Bonsu, F. M. (2019). E-learning Graphical User Interface Development Using The ADDIE Instruction Design Model and Developmental Research: The Need To Establish Validity and Reliability. *Journal of Global Research in Education and Social Science*, 13(1), 78-83.
- Pahlevi, F. S. (2017). Eksistensi Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi dalam Memperkokoh Karakter Bangsa Indonesia. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(1), 65-81.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.
- Rahmawati, D. I., & Rukiyati, R. (2018). *Developing Pop-Up Book Learning Media to Improve Cognitive Ability of Children Aged 4-5 Years*. Articles Presented in Proceedings 4th International Conference on Early Childhood Education, Semarang:

- Universitas Negeri Semarang.
- Ralph, R. A. (2016). Post Secondary Project-Based Learning in Science, Technology, Engineering and Mathematics. *Journal of Technology and Science Education*, 6(1), 26-35.
- Ravista, N., Sutarno, S., & Harlita, H. (2021). Validity and Practicality of Guided Inquiry-Based E-Modules Accompanied by Virtual Laboratory to Empower Critical Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(1), 331-339.
- Ruspitasari, H., Munawaroh, W., Royani, S. N. M., & Supeno, S. (2020). Flip Book Innovation on Maglev Train Principles on Electromagnetic Induction Material to Grow Learning Motivation and Scientific Creativity. *Pancaran Pendidikan*, 9(4), 1-10.
- Sari, A., & Setiawan, A. (2018). The Development of Internet-Based Economic Learning Media Using Moodle Approach. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 100-109.
- Sriyanti, I., Almafie, M. R., Marlina, L., & Jauhari, J. (2021). The Effect of Using Flipbook-Based E-modules on Student Learning Outcomes. *Kasuari: Physics Education Journal*, 3(2), 69-75.
- Suparno, S. (2017). Development of E-Book Multimedia Model to Increase Critical Thinking of Senior High School Students. *Dinamika Pendidikan*, 12(2), 196-206.
- Syamsuddin, S., & Istiyono, E. (2018). *The Effectiveness of Mathematics Learning Through Contextual Teaching and Learning Approach in Junior High School*. Articles Presented in International Conference on Science and Applied Science, Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Widyastuti, E. (2019). *Using the ADDIE Model to Develop Learning Material for Actuarial Mathematics*. Articles Presented in The Sixth Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Wood, C., Fitton, L., Petscher, Y., Rodriguez, E., Sunderman, G., & Lim, T. (2018). The Effect of E-Book Vocabulary Instruction on Spanish–English Speaking Children. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research*, 61(8), 1945-1969.