

LAPORAN PENELITIAN



PENGEMBANGAN *PROJECT CITIZEN MOBILE* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Supri Hartanto, M.Pd (NIS. 197304112010041002)

Oktana Wahyu Perdana, MPd (NIS. 199710122023081001)

Ahmad Farhan Arrozak (NPM. 20144300034)

Ali Maksum (NPM. 20144300020)

Penelitian ini dilaksanakan atas dana bantuan dari Universitas PGRI Yogyakarta
melalui Anggaran LPPM Tahun 2023/2024

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2024**

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN

1. Judul Penelitian : Pengembangan *Project Citizen Mobile* pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
2. Bidang Kajian : Ilmu Pendidikan dan Teknologi
3. Ketua Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Supri Hartanto, M.Pd
 - b. Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk I/IIIb
 - c. NIS : 197304112010041002
 - d. Fakultas/Program Studi : FKIP/PPKn
 - e. Alamat Rumah : Jln. Pamularsih 41 RT 02/RW 09
Patangpuluhan Wirobrajan Yogyakarta
 - f. Telp/Email : 089634342999 / suprihartanto@upy.ac.id
4. Anggota Peneliti:
 - a. Nama Lengkap : Oktana Wahyu Perdana, MPd
 - b. Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk I/IIIb
 - c. NIS : 199710122023081001
 - d. Fakultas/Program Studi : FKIP/PPKn
 - f. Alamat Rumah : Nitipuran RT 07 Nomor 219 b
Kecamatan Kasihan Bantul
 - g. Telp/Email : 085799833159 / otanaperdana@upy.ac.id
4. Anggota Peneliti Mahasiswa 1
 - a. Nama Lengkap : Ali Maksum
 - b. NPM : 20144300020
 - c. Fakultas/Program Studi : FKIP/PPKn
 - d. Telp : 082219003677
5. Anggota Peneliti Mahasiswa 2
 - a. Nama Lengkap : Ahmad Farhan Arrozak
 - b. NPM : 20144300034
 - c. Fakultas/Program Studi : FKIP/PPKn
 - d. Telp : 082279657934

6. Waktu Penelitian

: Maret 2024 – Juli 2024

7. Biaya Penelitian

: Rp. 3.000.000,-

Yogyakarta, 12 Agustus 2024



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Esti Setiawati, M.Pd.

NIP. 19650909 199512 2 001

Ketua Peneliti

Supri Hartanto, M.Pd

NIS. 197304112010041002

Menyetujui



Ketua Pusat Penelitian

Dr. Eko Atmojo, M.Pd

NIS. 198612272012011001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya Peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Project Citizen Mobile* Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.”

Peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir Paiman, M.P., Rektor Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan penelitian ini.
2. Dr. Marti Widya Sari, S.T., M.Eng, Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas PGRI Yogyakarta.
3. Dr. Setyo Eko Atmojo, M.Pd, selaku Ketua Pusat Penelitian, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas PGRI Yogyakarta.
4. Bapak Supri Hartanto, M.Pd., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Peneliti telah berusaha menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik mungkin, akan tetapi apabila terdapat kekurangan kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan Peneliti. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Juli 2024

Peneliti

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh paradigma pembelajaran *Blended, Team-Based*, dan *Project* pada kurikulum kampus merdeka, sehingga diperlukan inovasi teknologi untuk mempermudah implementasi model *Project Citizen*. Model *Project Citizen* memiliki kelemahan, yaitu banyak mahasiswa yang kurang memahami fungsi, struktur, dan implementasinya. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dikembangkan produk media. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan *Application Learning* berbasis *Project Citizen*. Penelitian dilakukan dengan metode *Research and Development (R&D)* menggunakan model ADDIE, *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengembangan media melibatkan satu ahli media, satu ahli materi, serta 52 Mahasiswa sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian meliputi validasi ahli media dengan persentase 91% (Sangat Valid), validasi ahli materi dengan persentase 94% (Sangat Valid), dan hasil angket Mahasiswa dengan persentase 83% (Sangat Praktis). Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembuatan *Project Citizen*.

Kata Kunci: *Project Citizen Mobile*, Pendidikan Kewarganegaraan

ABSTRACT

This research is motivated by the Blended, Team-Based, and Project learning paradigm in the independent campus curriculum, so technological innovation is needed to facilitate the implementation of the Project Citizen model. The Project Citizen model has a weakness, namely that many students do not understand its function, structure, and implementation. Based on these conditions, it is necessary to develop media products. The purpose of this research is to develop Project Citizen-based Application Learning. The research was conducted using the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Media development involved one media expert, one material expert, and 52 students as research subjects. The results of the study include media expert validation with a percentage of 91% (Very Valid), material expert validation with a percentage of 94% (Very Valid), and student questionnaire results with a percentage of 83% (Very Practical). Thus, the developed product is declared feasible and can be used as a supporting medium for making Project Citizen.

Keyword: Project Citizen Mobile, Civic Education

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	viii
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	1
C. Pembatasan Masalah	2
D. Perumusan Masalah	2
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
A. <i>Project Citizen</i>	4
B. Pendidikan Kewarganegaraan	8
BAB III. METODE PENELITIAN	10
A. Metode Pengembangan	10
B. Desan dan Uji Coba Produk	11
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	12
D. Teknik Analisis Data	12
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASSAN	15
A. Hasil	15
B. Pembahasan	26
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	35

A. Kesimpulan	35
B. Implikasi	35
C. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	41

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penilaian Ahli Media Pembelajaran	13
Tabel 2. Kategori Kelayakan Media Pembelajaran.....	13
Tabel 3. Penilaian Skala Terbatas dan Luas	13
Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media	23
Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi	24
Tabel 6. Hasil Angket Mahasiswa Skala Luas	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema <i>Showcase Project Citizen</i>	5
Gambar 2. Buku Panduan <i>Project Citizen</i>	29
Gambar 3. Buku Panduan Pembuatan <i>Shocase</i> untuk <i>Project Citizen</i>	29
Gambar 4. Buku Panduan Dokumen <i>Project Citizen</i>	30
Gambar 5. Buku Panduan Program <i>Project Citizen Mobile</i>	31
Gambar 6. Menu Pembukaan <i>Project Citizen Mobile</i>	32
Gambar 7. Menu Pembukaan <i>Project Citizen Mobile</i>	32
Gambar 8. Menu Pembukaan Instrumen, <i>Shocase</i> , dan Video	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Validasi Ahli Media

Lampiran 2. Validasi Ahli Materi

Lampiran 3. Buku Panduan *Project Citizen*

Lampiran 4. Buku Panduan Program *Project Citizen Mobile*

Lampiran 5. Infografi *Project Citizen*

Lampiran 6. Buku Dokumen *Project Citizen*

Lampiran 7. Display Program *Project Citizen Mobile* berbasis Android

Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan kurikulum yang memfasilitasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka, memberikan penekanan pada kebebasan mahasiswa untuk mengembangkan berbagai kemampuannya di berbagai kompetensi. Mahasiswa mempunyai hak untuk melaksanakan delapan aktivitas mahasiswa antara lain, magang, asistensi mengajar, project independent, pertukaran pelajar, penelitian, KKN tematik, proyek kemanusiaan, dan kewirausahaan. Pada bidang pembelajaran, pengukuran lebih terfokus pada Indikator Kinerja Utama (IKU) yang diarahkan pada kelas kolaboratif dan partisipatif (Denny, dkk., 2022).

Salah satu model pembelajaran yang mempunyai karakteristik yang kuat terhadap mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan yaitu model *Project Citizen*. Model pembelajaran ini melibatkan berbagai aktivitas yang dapat meningkatkan *study engragement* mahasiswa. Proses pembelajarannya dapat memicu keaktifan mahasiswa, karena mengandung unsur penelitian, observasi, mencari jawaban, maupun merencanakan alternatif solusi atas permasalahan yang ada di masyarakat (Fajri, dkk., 2018).

Model pembelajaran *Project Citizen* diyakini telah banyak memberikan perkembangan bagi berbagai kompetensi mahasiswa. Hal tersebut dapat terlihat dalam berbagai penelitian yang menghubungkan implementasi model *Project Citizen* dengan aktivitas belajar (Abdurohim, dkk., 2023), prestasi belajar (Fajri & Yusuf, 2021), peningkatan moralitas (Priyanto & Thambu, 2022) (Dharma & Siregar, 2015), membangun karakter mahasiswa (Indra Handayani & Wibowo, 2022), maupun meningkatkan daya kritis mahasiswa (Mukhlisotin, 2022). Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, tentu perlu dikaji pada sisi yang lain dalam segi teknologi (Murdiono, dkk., 2020) dalam mendukung penerapan model pembelajaran tersebut dalam pembuatan program yang mendukung pelaksanaan aktivitas tersebut.

Project Citizen, mempunyai tahapan yang panjang sehingga memerlukan beberapa pertemuan untuk melaksanakannya. Terdapat beberapa tahapan yang akhirnya menjadikan mahasiswa harus memahami langkah tersebut. Pada penerapan model juga perlu dilengkapi dengan buku pedoman, instrumen, teknik pembuatan *showcase*, maupun evaluasi. Berbagai perangkat tersebut tentu saja perlu dipermudah dengan mengkondivikasikan dalam sebuah program berbasis android. Berdasarkan pada pemikiran tersebut, dalam penelitian ini akan dikembangkan program *Project Citizen Mobile* sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan melaksanakan model pembelajaran *Project Citizen*, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Penerapan model *Project Citizen* memerlukan waktu yang lama sehingga perlu pemantauan bagi mahasiswa untuk mengerjakan model ini.
2. Banyaknya tahapan model pembelajaran *Project Citizen* sehingga perlu dibuat manajemen yang lengkap.
3. Kurangnya informasi mahasiswa secara terintegratif terhadap berbagai hal yang menyangkut pelaksanaan model *Project Citizen*.
4. Pelaksanaan model *Project Citizen* memerlukan berbagai review, sehingga memerlukan pengumpulan hasil secara digital agar lebih efektif.
5. Perlunya perubahan hasil produk yang manual ke digital dalam bentuk infografis, sehingga dapat disimpan, dibagi dan dicetak ulang tanpa mengurangi kualitas.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan membahas tentang pengembangan dan implementasi *Project Citizen Mobile* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan serta implementasi program tersebut dalam pembelajaran.

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan dan implementasi *Project Citizen Mobile* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan implementasi *Project Citizen Mobile* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat secara teoritis untuk menambah wawasan keilmuan tentang *Project Citizen* dan pengembangan aplikasi untuk mendukung pelaksanaan model tersebut. Manfaat secara praktis adalah dapat mempraktekkan cara pembuatan *Project Citizen Mobile* untuk dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik pembelajaran.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. *Project Citizen Mobile*

Project Citizen Mobile merupakan salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran yang berbentuk aplikasi android untuk memfasilitasi model pembelajaran *Project Citizen*. *Project Citizen* merupakan model pembelajaran aktif, menggunakan kombinasi dari berbagai strategi pembelajaran baik dengan penemuan, penelitian, pembelajaran berbasis masalah, menggunakan *showcase* (Desrini, dkk., 2021). Peserta didik secara aktif mengkaji permasalahan yang telah ditentukan, menganalisisnya dan menyajikannya dalam rencana kerja.

Project Citizen mempunyai langkah pelaksanaan yaitu (1) mengidentifikasi masalah kebijakan publik dalam masyarakat; (2) memilih suatu masalah untuk dikaji oleh kelas; (3) mengumpulkan informasi yang terkait pada masalah itu; (4) mengembangkan portofolio kelas; (5) menyajikan portofolio di hadapan dewan juri; (6) Melakukan refleksi pengalaman belajar (Öztürk, dkk., 2021).

Model pembelajaran *Project Citizen* merupakan model pembelajaran yang tidak dapat dilakukan pada satu pertemuan saja karena proses pelaksanaan berbentuk proyek, yang dapat diselesaikan dalam empat sampai dengan enam pertemuan. Model pembelajaran akan mengkaji berbagai permasalahan secara mendalam dan diakhiri dengan memberikan alternatif kebijakan yang dapat ditempuh untuk memberikan solusi permasalahan yang terjadi.

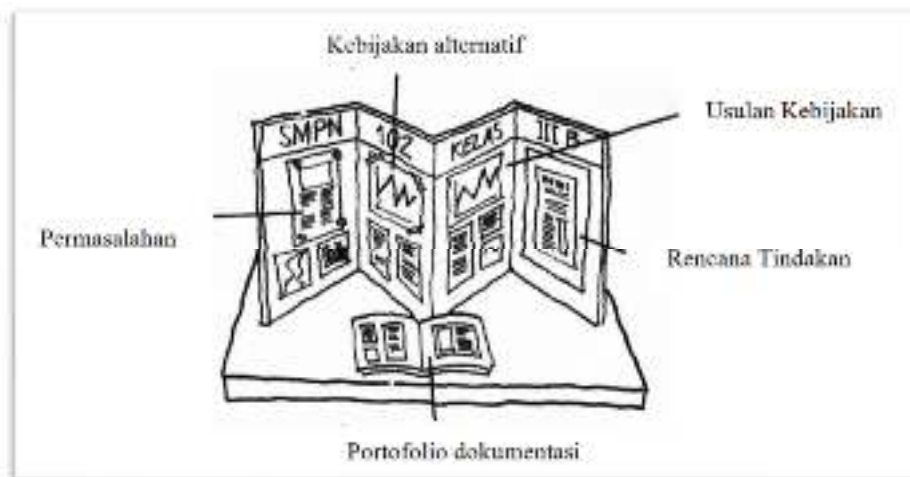
Project Citizen dimulai dengan mengidentifikasi masalah-masalah yang diajukan oleh individu di kelas. Hasil identifikasi permasalahan tersebut kemudian dijadikan pilihan untuk dapat dilaksanakan oleh kelompok. Permasalahan yang diambil oleh kelompok dapat berbeda sesuai kesepakatan (Indra Handayani & Wibowo, 2022). Setelah mengidentifikasi masalah maka setiap kelompok ditugaskan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan kajian yang diteliti. Pengumpulan informasi tersebut dapat dilakukan

dengan mengadakan studi literatur, wawancara, observasi maupun mencari berbagai dokumentasi.

Data yang telah terkumpul tersebut dapat dijadikan bahan untuk mengembangkan portofolio kelompok. Portofolio yang dibuat biasanya berbentuk *show, case*, yang berisi latar belakang, alternatif kebijakan, kebijakan publik dan rencana kerja. *Showcase* yang telah dibuat tersebut kemudian dilengkapi dengan buku portofolio yang merupakan ringkasan isi showcase (Istiqomah, dkk., 2021).

Showcase yang telah dibuat tersebut kemudian dipamerkan dalam bentuk panel-panel yang dapat dilihat oleh pengunjung atau yuri apabila dilombakan. Panel terdiri atas empat portofolio, dan menjadi media untuk menerangkan hasil dari aktivitas mahasiswa dalam melaksanakan model pembelajaran *Project Citizen*.

Bentuk dari media *Project Citizen* sebagai berikut



Gambar 1. Skema *Showcase Project Citizen*

Project Citizen memerlukan berbagai dukungan konseptual, materi dan instrumen yang menjamin ketepatan untuk melaksanakan model pembelajaran ini. Hal ini akan sangat tidak efektif apabila berbagai daya dukung tersebut tidak disatukan dalam sebuah program yang dapat dipelajari dengan mudah dengan penggunaan *mobile* (Trisiana & Hesti, 2022). Program yang akan dibuat dalam

bentuk aplikasi android yang berisi berbagai hal yang menyangkut pelaksanaan model *Project Citizen* dari proses perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi.

Project Citizen Mobile termasuk dalam media pembelajaran, karena merupakan sarana untuk memfasilitasi pemahaman pelaksanaan pembelajaran. Secara teoritis media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”. Proses pembelajaran yang efektif dapat membuat siswa mudah dalam memahami isi pembelajaran, agar pembelajaran mudah dipahami guru harus memilih media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran agar media tersebut dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan potensi dirinya (Kustandi dan Sutjipto, 2011: 9).

Media berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manfaat media pada proses pembelajaran yaitu pembelajaran menarik dan proses belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Media dapat memperjelas penyampaian materi dan informasi sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu (Arsyad, 2017: 30). Sesuai dengan pendapat-pendapat tersebut dapat dianalisis bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan dalam pembelajaran, yang dapat merangsang motivasi atau minat belajar siswa, sehingga materi pembelajaran dapat diterima dengan sangat baik dan proses pembelajaran menjadi efektif.

Project Citizen Mobile dapat dioperasikan menggunakan handphone android. Media pembelajaran berbasis aplikasi android merupakan suatu yang baru dalam pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk aplikasi tersebut dapat diunduh pada smartphone dan gadget yang bersistem operasi android, biasanya sudah tersedia play store. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu produk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau

didownload dismartphone berbasis android (Haya Altuwajiri, Sanaa Ghouzali, 2020: 545).

Aplikasi android merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena produk aplikasi android tersebut dijalankan pada *smartphone* dan gadget bersistem operasi android. Smartphone dan gadget tersebut termasuk salah satu teknologi komunikasi. Atas dasar tersebutlah media pembelajaran berbasis aplikasi android dikatakan sebagai media elektronik. Android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan. Android merupakan sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet, sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai perantara piranti (device) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan device-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada device (Ketut Sepdyana Kartini, I Nyoman Tri Anindia Putra, 2020: 20).

Apabila dilihat dari sejarahnya *Android* merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat *mobile*. Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh Android Inc. pada tahun 2003 yang kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005. Google memprakarsai dan memimpin konsorsium *Open Handset Alliance* (OHA) yang salah satu misi utamanya adalah pengembangan *platform Android*. OHA merupakan aliansi bisnis yang beranggotakan lebih dari perusahaan. Tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan standar terbuka untuk perangkat bergerak.

Komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah Android. Setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen satu dengan yang lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu:

1. *Activities*. *Activity* merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh user untuk berinteraksi dengan aplikasi. Biasanya dalam satu activity terdapat button, spinner, list view, edit text, dan sebagainya. Satu aplikasi dalam Android dapat terdiri atas lebih dari satu activity.
2. *Services*. *Services* merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara background, misalnya digunakan untuk memuat data dari server database.

Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.

3. *Contact Provider*. Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi Android dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada sistem Android. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, user memerlukan komponen *contact provider*.
4. *Broadcast Receiver*. Fungsi komponen ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus yang sering dialami *handphone* Android. Sistem Android dirancang untuk menyampaikan “pengumuman” secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen *broadcast receiver*, maka user dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain (Haya Altuwajiri, Sanaa Ghouzali, 2020: 556).

B. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan berasal dari istilah *Civic Education*. Istilah itu sendiri diawali oleh Azra dan Tim ICCE (*Indonesian Center for Civic Education*) dari Universitas Islam Negeri Jakarta sebagai pengembangan *Civic Education* pertama di perguruan tinggi. Penggunaan dari istilah “Pendidikan Kewarganegaraan” sendiri diwakili oleh Winaputra, dkk dari Tim ICCE (Tim ICCE, 2005: 6).

Menurut Depdiknas (2006:49) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pembentukan warga negara yang dapat memahami dan bisa melaksanakan hak-hak serta kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang dituangkan di dalam Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Kewarganegaraan juga bertujuan untuk menyiapkan generasi muda dalam hal ini peserta didik untuk menjadi seorang warga negara yang mempunyai pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang di perlukan untuk bisa berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 232/U/2000 tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Inti Pendidikan Bahasa dan Pendidikan Kewarganegaraan merupakan kelompok mata kuliah Pengembangan Kepribadian yang wajib diberikan dalam kurikulum setiap program studi atau kelompok program studi.

Surat Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Nasional Republik Indonesia Nomor 43/DIKTI/2006 tentang Rambu-Rambu Pelaksanaan Kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan bagi mahasiswa menurut Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dirjen Dikti). Landasan Pendidikan Kewarganegaraan ini diambil dari Keputusan Dirjen Dikti No 267/Dikti/2000 yang mencangkup tiga poin tujuan utama yaitu sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara santun, jujur, dan demokratis serta ikhlas sebagai WNI terdidik dan bertanggung jawab.
2. Mahasiswa menguasai dan memahami berbagai masalah dasar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Mahasiswa juga diharapkan dapat mengatasi dengan pemikiran kritis dan bertanggungjawab yang berlandaskan Pancasila, Wawasan Nusantara, dan Ketahanan Nasional.
3. Mahasiswa memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kejuangan, cinta tanah air, serta rela berkorban demi nusa dan bangsa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Penelitian riset dan pengembangan ini akan dilaksanakan di Program Studi PPKn, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta. Jumlah responden adalah 26 mahasiswa. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *mobile* untuk mendukung pelaksanaan model pembelajaran *Project Citizen* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) (Spatioti, dkk., 2022).

Penelitian pengembangan *Project Citizenship Mobile* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan suatu desain penelitian yang bertujuan untuk membuat dan memvalidasi produk yang dibuat (Mosh. Ainin 2013: 2). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dengan memberikan inovasi yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa, kondisi kampus maupun perkembangan IPTEK, sehingga dapat menambah pengetahuan mahasiswa.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey untuk merancang sistem pembelajaran. Nyoman Sugihartini, Kadek Yudiana (2018: 4) mengatakan bahwa berdasarkan model pengembangan yang digunakan, tahapan dari penelitian ini adalah:

1. Tahap *Analyze* (analisis)

Secara rinci pada tahap analisis terdapat dua hal yang dilakukan yaitu kebutuhan isi dan analisis kebutuhan media. Pada analisis kebutuhan isi

tahap ini adalah menemukan permasalahan melalui observasi langsung ke lokasi penelitian, studi literatur dan mengumpulkan informasi terkait kurikulum, kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan juga materi yang digunakan. Teknik analisis kebutuhan media ini dilakukan dengan cara mengadakan observasi tentang penerapan media dan kebutuhan media yang digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran.

2. *Design* merupakan merancang media pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan media pembelajaran *Project Citizenship Mobile* serta divalidasi oleh pakar media dan ahli materi.
3. *Development* merupakan tahap pembuatan media pembelajaran, pembuatan media ini dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini memulai mengembangkan media pembelajaran yang dibuat dengan membuat media *Project Citizen Mobile*.
4. *Implementation* merupakan wujud dari implementasi produk yang dihasilkan. Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudian diterapkan di tempat yang akan diteliti, setelah itu mengisi angket untuk melihat hasil uji implementasi dari pembuatan produk media pembelajaran.
5. *Evaluation* merupakan tahap melakukan evaluasi terhadap penelitian yang telah dilakukan. Evaluasi adalah proses untuk melihat sistem pembelajaran yang sedang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan pengembangan diawal terdapat peningkatan atau tidak. Pada tahap evaluasi, melakukan revisi produk yang dibuat yaitu media *Project Citizen Mobile* berbasis

B. Desain Uji Coba Produk

Kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini adalah melakukan observasi lapangan, membuat *Project Citizenship Mobile* berbasis,

dan menguji kelayakan produk kepada ahli media. Pelaksanaan uji coba kelayakan produk dilakukan dengan mempresentasikan *Project Citizenship Mobile* dan mengukurnya dengan lembar penilaian kepada ahli media serta saran dan kritik dari ahli media guna memperbaiki produk yang dikembangkan.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah strategis yang dilakukan dalam penelitian karena bertujuan untuk menghasilkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah (1) Observasi, dengan cara menghimpun data dan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap subjek yang dijadikan bahan penelitian (Siti Mania, 2008: 2); (2) Wawancara, pertemuan antara dua orang yang bertujuan untuk melakukan pertukaran informasi melalui tanya jawab yang menimbulkan hubungan timbal balik (Sugiyono, 2015: 138). Wawancara dilakukan terhadap dosen, dan mahasiswa pada kuliah Pendidikan Kewarganegaraan; (3) Angket, yaitu dengan memberikan jajak pendapat atau masukan kepada ahli, maupun pengguna tentang media yang telah dirancang. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala Linkert. Angket tersebut digunakan untuk mengumpulkan data tentang evaluasi ahli materi, ahli media, serta pada pengujian skala kecil dan besar; (4) Dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar, ataupun karya. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian berlangsung.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua analisis data yakni analisis deskriptif dan analitik. Analisis data deskriptif digunakan untuk menganalisis data dari analisis kebutuhan berupa skor skala Likert dengan teknik persentase. Sementara analisis data analitik digunakan untuk menguji keefektifan media pembelajaran.

Tabel 1. Skor Penilaian Ahli pada Media Pembelajaran

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Skor tertinggi dari penelitian validasi adalah 5 dan skor terendah dari penilaian validasi adalah 1 kemudian mencari rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

X : Rata-rata

$\sum X_i$: Total Skor Validasi

N : Jumlah Validasi

Tabel 2. Kategori Kelayakan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
0-35%	Tidak layak
36-59%	Kurang layak
60-74%	Cukup layak
75-85%	Layak
86-100%	Sangat layak

Media *Project Citizen Mobile* yang dikembangkan dapat dikatakan valid apabila nilai persentase kevalidan diatas atau sama dengan 75%.

Tabel 3. Penilaian Skala Terbatas dan Luas

Rentang	Konversi
1	Sangat kurang baik
2	Kurang baik
3	Sedang
4	Baik
5	Sangat baik

Penilaian respon guru dan peserta didik diantara rentang angka 1-5, dengan konversi sangat kurang baik untuk rentang angka 1 dan konversi

sangat baik untuk rentang 5. Nilai akhir dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan

1. NP : Nilai persen yang dicari
2. R : Skor yang diperoleh
3. SM : Skor Maksimum

Setelah hasil persen ditemukan, kemudian menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan rumus yang sama dengan lembar katagori kevalidan, sebagai berikut:

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pengembangan media *Project Citizen* dikembangkan di kelas A1 dan A2 Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Hukum Universitas PGRI Yogyakarta dengan menggunakan sistem analisis terhadap isu kontemporer yang terjadi di Indonesia. Penelitian ini dilakukan pada bulan April-Juni atau pada pertemuan 6-13 dengan melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi.

1. Analyze

Analyze merupakan tahap awal dilakukannya proses pengembangan dengan tujuan untuk menentukan kebutuhan, permasalahan yang dapat diatasi dari adanya sebuah produk pengembangan yang akan dibuat, dan seperti apa produk yang akan dibuat (Astuti, 2021). Analisis pengembangan model pembelajaran yang dilakukan terdiri beberapa analisis materi pembelajaran, analisis proses pembelajaran dan analisis model pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.

Penelitian dilakukan di kelas Manajemen A1 dan A2 Fakultas Bisnis dan Hukum Universitas PGRI Yogyakarta. Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk *Application Learning* berbasis *Project Citizen* menggunakan *Software Microsoft Power Point*. *Project Citizen* yang digunakan dikemas dalam perangkat lunak yang dapat ditampilkan *Smartphone*. Pada tahap analisis sistem pembelajaran peneliti mengetahui pembelajaran yang dilakukan menggunakan kurikulum OBE (*Outcomes Base Education*) sebagai kurikulum yang dikembangkan berdasarkan landasan Kurikulum Merdeka. Salah satu pendekatan utama dalam Kurikulum Merdeka Belajar adalah *Outcome-Based Education*.

OBE merupakan suatu proses pendidikan yang menitikberatkan pada pencapaian hasil konkret yang telah ditetapkan, meliputi pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang berorientasi pada hasil. Proses OBE melibatkan penyusunan kurikulum, evaluasi, dan praktik pelaporan dalam

pendidikan yang mencerminkan pencapaian pembelajaran serta penguasaan tingkat tinggi, bukan sekadar akumulasi kredit (Suryaman, M. 2020).

Terdapat lima prinsip utama dalam OBE. Pertama, OBE berfokus pada Capaian Pembelajaran (CP), memastikan bahwa semua aspek pendidikan diarahkan untuk mencapai hasil pembelajaran yang spesifik. Kedua, desain kurikulumnya menyeluruh dan terstruktur dengan baik untuk mendukung pencapaian CP tersebut. Ketiga, OBE memfasilitasi berbagai kesempatan belajar bagi siswa, memberikan peserta didik ruang dan waktu untuk mengembangkan diri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Keempat, pembelajaran yang dilaksanakan harus sesuai dengan pendekatan konstruktif, yang berarti siswa aktif terlibat dalam proses belajar dan memahami materi secara mendalam. Kelima, OBE menggunakan siklus *Plan-Do-Check-Action* (PDCA) untuk memastikan proses pembelajaran terus menerus dievaluasi dan diperbaiki.

Melalui penerapan prinsip-prinsip ini, OBE berupaya menciptakan sistem pendidikan yang lebih responsif dan adaptif terhadap kebutuhan dan potensi siswa, mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Model yang biasa digunakan dalam pembelajaran adalah model ceramah dan tanya jawab tanpa adanya inovasi pembelajaran yang berkaitan langsung terhadap isu dan permasalahan kontemporer yang terjadi di Indonesia. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan menggunakan media power point, zoom meeting dan buku pendukung.

a. Analisis situasi

Hasil observasi yang dilakukan pada kelas A1 dan A2 pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan terdapat beberapa hasil yang didapatkan yaitu; 1). Beberapa mahasiswa cenderung pasif dalam pembelajaran, 2) jumlah mahasiswa berjumlah 52 mahasiswa, 3) model pembelajaran yang sering digunakan ceramah dan tanya jawab, 4) modul ajar yang digunakan disusun oleh LPP sebagai lembaga yang koordinator MKU Universitas PGRI Yogyakarta, 5) Kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum berbasis OBE.

b. Analisis kompetensi dan materi

Analisis kompetensi bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun isi materi yang relevan dengan mata kuliah yang diimplementasikan, sehingga dapat menjadi landasan bagi pengembangan *Application Learning* berbasis *Projet Citizen*. Proses ini melibatkan pemetaan kompetensi yang diperlukan dan memastikan materi yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang digunakan untuk pembuatan model project harus terkait dengan isu-isu kontemporer yang terjadi di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan peserta didik dalam konteks nyata, mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Melalui analisis kompetensi yang cermat, *Application Learning* berbasis *Projet Citizen* akan menjadi alat pembelajaran yang efektif, relevan, dan mampu memberikan dampak positif bagi mahasiswa dalam memahami dan menghadapi masalah-masalah aktual di masyarakat..

c. Hasil identifikasi tujuan pengembangan *Application Learning* berbasis *Projet Citizen*

Tujuan dari pengembangan *Project Citizen* adalah untuk menciptakan model pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa mengakses materi melalui smartphone. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, model ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam mempelajari isu-isu kontemporer di masyarakat, memperkuat keterampilan analisis, serta mendorong partisipasi aktif dalam proyek-proyek yang relevan dengan konteks sosial di Indonesia. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan zaman.

d. Hasil analisis penentu model

Berdasarkan hasil observasi, diplukan pengembangan *Application learning* berbasis *Project Citizen* untuk menghadirkan kebaruan dalam

proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan akses yang lebih fleksibel dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam belajar melalui perangkat mobile, menjadikan pembelajaran lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan zaman digital.

e. Hasil wawancara

Teknik wawancara yang dilakukan dengan wawancara tidak terstruktur untuk memperkuat data wawancara sebagai penguat pengembangan yang dilakukan. Wawancara Mahasiswa dilakukan pada mahasiswa terkait sistem pembelajaran yang dilakukan adalah dengan cara pembelajaran yang lebih sering menggunakan model pembelajaran ceramah dan tanya jawab, mahasiswa merasa kurang terpancing dalam menganalisis isu kontemporer yang terjadi di Indonesia. Maka dari hal itu peneliti berinisiatif untuk mengembangkan *Application Learning* berbasis *Projet Citizen* dengan sistem analisis isu kontemporer di Indonesia.

Wawancara Dosen Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan di kelas A1 dan A2 menggunakan kurikulum OBE, pembelajaran dilakukan menggunakan sistem daring dengan media *zoom meeting* dengan metode ceramah dan tanya jawab.

2. Design

Tahap kedua adalah tahap desain, di mana peneliti mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk mengembangkan *Application Learning* berbasis *Projet Citizen* (Hidayat, 2021). Bahan-bahan ini meliputi visualisasi, ikon, vektor, font, dan animasi yang mendukung pengembangan model. Peneliti juga menyusun peta konsep sebagai pedoman utama dalam pengembangan model ini. Peta konsep berfungsi sebagai kerangka kerja yang membantu peneliti merancang dan mengembangkan model secara sistematis dan terstruktur. Penyusunan *Application Learning* berbasis *Projet Citizen* harus mengacu pada tema yang telah ditentukan dan selaras dengan materi kurikulum yang diajarkan. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa model yang dikembangkan memberikan manfaat maksimal dalam

proses pembelajaran. Peneliti perlu melakukan analisis terhadap materi kurikulum guna memastikan kesesuaian dan efektivitas model yang dihasilkan. Berdasarkan hal tersebut, model yang dikembangkan dapat mendukung pencapaian pembelajaran secara optimal.

Kajian ini melibatkan analisis terhadap konten kurikulum, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan Mahasiswa. Peneliti harus memahami dengan jelas apa yang ingin dicapai melalui pembelajaran dan bagaimana *Application Learning* berbasis *Projet Citizen* dapat membantu mencapai tujuan tersebut. Selain itu, model ini juga harus dirancang untuk mendorong partisipasi aktif Mahasiswa, memperkuat keterampilan berpikir kritis, dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah nyata. Melalui pendekatan yang terstruktur dan berbasis kajian, *Application Learning* berbasis *Projet Citizen* akan mampu menjadi alat pembelajaran yang efektif dan relevan, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Hal ini akan memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga pengembangan kompetensi yang lebih luas.

Pemilihan bahan visual, seperti gambar, ikon, dan animasi, harus dilakukan dengan hati-hati agar sesuai dengan tema dan materi pembelajaran. Penting untuk memastikan bahwa visual yang dipilih tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga memiliki fungsi yang mendukung pemahaman materi. Aspek estetika perlu diperhatikan untuk menjaga minat dan keterlibatan Mahasiswa, sementara aspek fungsionalitas harus dipertimbangkan untuk memastikan bahwa informasi disampaikan dengan jelas dan efektif. Visual yang baik dapat membantu memperjelas konsep yang kompleks dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Maka, keseimbangan antara estetika dan fungsionalitas sangat penting dalam pengembangan model pembelajaran yang efektif dan menarik. Hal ini memastikan bahwa bahan visual tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Peta konsep dirancang untuk menggambarkan secara rinci alur berjalannya *Application Learning* berbasis *Projet Citizen* yang akan dikembangkan. Peta konsep ini mencakup elemen-elemen seperti cover, slide pilihan menu, slide isi, dan slide *author*. Setelah rancangan tersusun dalam peta konsep, peneliti dapat mulai membuat model pembelajaran sesuai dengan rancangan tersebut. Peta konsep berfungsi sebagai panduan yang memastikan setiap elemen dan langkah pengembangan terstruktur dengan baik, sehingga memudahkan peneliti dalam menciptakan model pembelajaran yang efektif dan komprehensif.

Pemilihan gambar pendukung pada cover model yang akan dikembangkan harus memiliki kesesuaian warna yang menarik. Penentuan warna dalam pembuatan dasar desain sangat diperlukan. Peneliti mengumpulkan komponen yang diperlukan dalam menunjang berjalannya pengembangan *Application Learning* berbasis *Projet Citizen*.

Pada *Application Learning* berbasis *Projet Citizen* yang dikembangkan agar lebih menarik peneliti mengembangkan *Application Learning* dengan menggunakan tombol yang menjadikan sebagai alat untuk memindah dan mengarahkan dari slide satu ke slide lainnya.

c. Development

Tahap Ketiga Yaitu development pada tahap ini peneliti menyusun *Application Learning* berbasis *Projet Citizen* yang disesuaikan dengan perencanaan yang telah dipersiapkan pada tahap design yang tentu disinkronkan pada peta konsep. Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan aplikasi *Microsoft Office Power Point* yang dikembangkan menjadi produk yang memuat petunjuk dalam merancang *Project Citizen* atau yang dikemas sebagai aplikasi yang dinamakan *Application Learning* berbasis *Projet Citizen*.

1. Tahap pra Produksi

Pada tahap pra produksi peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian. Alat dan bahan yang dibutuhkan adalah laptop, modul ajar, gambar vektor, background, icon pendukung font dan

aplikasi *Microsoft Power Point*. *Power point* digunakan sebagai aplikasi dalam pengembangan model dikarenakan aplikasi tersebut sering diunakan oleh dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran. Maka jika dosen akan menggunakan hasil penelitian untuk dijadikan referensi akan lebih efektif. Tahap Pra Produksi peneliti mempersiapkan *Power Point* yang dapat digunakan asebagai pembuka lembar kerja yang terdapat di aplikasi lalu Pilih background yang akan digunakan dalam pengembangan Model sampai dengan tahap akhir.

2. Tahap Produksi

Tahap Produksi merupakan tahap pengembangan dan perancangan program aplikasi dari mulai cover sampai dengan Slide akhir. Awal yang dilakukan peneliti adalah membuat cover sebagai *opening* model, kemudian mempersiapkan tombol menu pilihan pada slide berikutnya. Langkah berikutnya adalah memberikan judul, elemen tambahan, dan tombol perintah yang digunakan untuk berpindah dari slide satu ke slide yang lain. Tampilan cover sebagai tampilan opening dalam model pembelajaran digital dilengkapi dengan elemen vektor kearifan lokal Indonesia dan dilengkapi tombol navigasi yang diunakan untuk memulai program. Pada slide berikutnya terdapat pilihan menu yang setiap icon dapat diklik menuju tampilan yang sesuai dengan pilihan pengguna.

Tahap Selanjutnya adalah pemberian link pada icon dengan menggunakan *hyperlink* pada pilihan *Place in This Document* dan pilih tujuan slide yaitu slide 2 yang diletakan pada icon “*start*”. Pada slide menu pilihan terdapat beberapa icon yang dapat ditekan sesuai pilihan, setiap icon dilengkapi link yang dapat menghubungkan antara menu pilihan ke slide pilihan, dengan cara *insert* lalu pilih *Action* dan pilih *mouse click, Hyperlink to slide 3*.

Program dilengkapi dengan dokumen yang diletakan pada *Google drive* yang dihubungkan pada materi tambahan. Peneliti menghubungkan *Power Point* supaya dapat terhubung dengan *Google*

drive melalui cara klik *Insert* kemudian pilih menu *Action, Mouse click* lalu pilih *Hyperlink To URL* lalu paste *link Drive* yang akan dituju pada kolom yang tersedia.

Converence dalam slide Aplikasi merupakan tempat yang digunakan dalam Untuk berdiskusi melalui zoom yang ketika ditekan tombol *navigasi* langsung dapat terhubung ke *Room zoom*. Peneliti mengkaitkan *Power Point* ke Zoom dengan cara klik *Insert Action*, lalu pilih *Mouse click* dan pilih *Hyperlink to URL link zoom* yang disediakan. Pengembangan yang dilakukan lebih banyak menggunakan teknik *Hyperlink* pada tiap slide yang ada, baik berupa link perpindahan slide, *link drive* materi, *link drive* pengumpulan dan *link zoom* . Kebaruan yang terdapat dalam pengembangan merupakan program project dikonversikan ke sistem Android, dengan hal itu pengguna akan lebih mudah dalam menggunakan dan *mempelajari Project Citizen*. Program yang sudah selesai dirancang di *Microsoft Office Power Point* agar dapat digunakan secara mudah, peneliti melakukan *convert* ke sistem android agar dapat digunakan secara fleksibel.

3. Tahap Validasi

a). Validasi ahli media

Aplication Learning berbasis *Projet Citizen* yang dikembangkan diberikan kepada ahli media, Validator ahli media adalah Dr. Septian Aji Permana, M.Pd. validasi dilakukan dengan menyertakan instrumen untuk menelaah Program yang dikembangkan dalam aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Ahli media memberikan penilaian berdasarkan pedoman penilaian yang diberikan, berupa angket berskala Linkert dengan pilihan 5 skala; sangat tidak valid (1), tidak valid (2), cukup valid (3), valid (4), dan sangat dan sangat valid (5).

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

NO	Aspek	Nilai Yang Diperoleh	Nilai Maksimal	Persentase	Kategori
Aspek Rekayasa Media					
1	Inovasi	5	35	97%	Sangat Valid
2	Kemudahan Distribusi	5			
3	Kemudahan Penggunaan Media	5			
4	Ketepatan Memilih Media	4			
5	Kejelasan Petunjuk Penggunaan Media	5			
6	Kreativitas	5			
7	Tingkat Keawetan Media	5			
Aspek Komunikasi Visual					
8	Komunikatif (Bahasa Mudah Dipahami, Baik, Benar Dan Efektif)	4	65	91%	Sangat Valid
9	Tampilan Media	5			
10	Pemilihan Huruf Dan Ukuran	5			
11	Pengaturan Jarak	5			
12	Tingkat Keterbacaan	4			
13	Tampilan Gambar	4			
14	Keselimbangan Gambar	5			
15	Kesesuaian Gambar Yang Mendukung Materi	4			
16	Pengaturan Tata Letak	5			
17	Komposisi Warna	5			
18	Keserasian Pemilihan Warna	5			
19	Ketepatan Desain	4			
20	Kememaranikan Dasar	4			
Jumlah				91%	Sangat Valid

Validasi ahli media memperoleh rata rata persentase sebesar 91% dengan katagori **sangat valid**.

b). Validasi Ahli Materi

Application Learning berbasis *Project Citizen* yang telah dikembangkan kemudian diserahkan kepada ahli materi untuk divalidasi. Ahli materi yang bertanggung jawab atas validasi adalah Ibu Ari Retno Purwanti, S.H., M.H. Proses validasi dilakukan dengan menyediakan instrumen yang dirancang untuk menilai kecukupan dan keakuratan materi yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut.

Validasi oleh ahli materi merupakan langkah kritis dalam memastikan bahwa konten yang disampaikan dalam aplikasi pembelajaran memenuhi standar keilmuan yang relevan dan tepat sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hasil dari proses ini memberikan indikasi yang penting tentang kevalidan dan kualitas materi yang disajikan kepada Mahasiswa, serta memberikan landasan untuk melakukan penyesuaian atau perbaikan jika diperlukan. Hasil

dari penilaian ahli materi kemudian dikonversikan menjadi persentase dan dipresentasikan dalam tabel yang terlampir.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Nilai Yang Diperoleh	Nilai Maksimal	Persentase	Kategori
Aspek Pembelajaran					
1	Kesesuaian Materi Dengan Tujuan Pembelajaran	5	50	94%	Sangat Valid
2	Kesesuaian Materi Dengan Karakter Peserta Didik	5			
3	Kesesuaian Materi Dengan Buku	5			
4	Interaksi Mahasiswa Dengan Materi Pembelajaran	4			
5	Peningkatan Motivasi Belajar	5			
6	Kekabupaten Materi Yang Diajarkan	5			
7	Ketepatan Materi Yang Diajarkan	4			
8	Tingkat Pemahaman Materi	5			
9	Kesesuaian Media Dengan Materi Pembelajaran	5			
10	Kemudahan Pemahaman Pembelajaran	4			
Jumlah				94%	Sangat Valid

Validasi oleh ahli materi melibatkan pemeriksaan terhadap materi yang disajikan dalam aplikasi yang dikembangkan, dan hasilnya menunjukkan rata-rata persentase sebesar 94% dengan kategori **Sangat Valid**. Kevalidan ini menegaskan bahwa materi yang telah disusun memenuhi standar keilmuan yang tinggi dan relevan dengan konteks pengajaran yang dituju.

Setelah tahap validasi selesai dan memperoleh penilaian yang memuaskan dari ahli materi, proses selanjutnya adalah melanjutkan ke tahap pengembangan berikutnya. Tahap ini mencakup penyesuaian atau perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan oleh ahli materi, serta persiapan untuk mengimplementasikan aplikasi pembelajaran ini dalam lingkungan pendidikan yang sesungguhnya. Langkah-langkah ini penting untuk memastikan bahwa produk akhir tidak hanya memenuhi standar akademik, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

d. Implementation

Pahap Penerapan (*Implementation*), dilakukan uji coba produk

dengan melibatkan 52 mahasiswa dari kelas A1 dan A2 Program Studi Manajemen. Mahasiswa akan diberikan angket untuk mengevaluasi respon peserta didik terhadap produk dan mengukur kualitas produk yang telah dikembangkan. Hasil dari angket ini akan dicatat dan dianalisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana produk mempengaruhi persepsi dan pengalaman belajar mahasiswa. Implementasi ini merupakan langkah krusial untuk menguji efektivitas produk dalam konteks penggunaan sebenarnya di lingkungan pendidikan. Tanggapan positif dari Mahasiswa akan memberikan indikasi bahwa produk dapat diterima dengan baik dan memenuhi ekspektasi dalam mendukung pembelajaran. Sebaliknya, masukan konstruktif dari mahasiswa dapat digunakan untuk melakukan penyesuaian atau perbaikan guna meningkatkan kualitas dan relevansi produk di masa depan.

Analisis dari hasil angket mahasiswa akan memberikan gambaran yang komprehensif tentang kekuatan dan kelemahan produk, Hasil dari angket respon Mahasiswa dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 4. Hasil Angket Mahasiswa

No	Aspek	Nilai yang diperoleh	Nilai maksimal	Persentase	Kategori
Aspek Pembelajaran					
1	Inovasi	221	5.460	93%	Sangat Praktis
2	Kemudahan Distribusi	206			
3	Kemudahan Penggunaan Media	211			
4	Ketepatan Memilih Media	214			
5	Kelengkapan Petunjuk Penggunaan Media	222			
6	Kreativitas	226			
7	Tingkat Kecepatan Media	218			
8	Komunikatif (Bahasa Mudah Dipahami, Baik, Benar Dan Efektif)	220			
9	Tampilan Media	209			
10	Pemilihan Font dan ukuran	206			
11	Pengaturan jarak	205			
12	Tingkat Keterbacaan	218			
13	Tampilan Gambar	217			
14	Keseimbangan Gambar	212			
15	Kesesuaian gambar dengan materi	213			
16	Pengaturan Tata Letak	216			
17	Komposisi Warna	214			
18	Keserasian Pemilihan Warna	211			
19	Keserasian Pemilihan warna	209			
20	Kerapian Desain	214			
21	Kemenarikkan Desain	225			
Jumlah				93%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon Mahasiswa terhadap produk yang dikembangkan menyatakan bahwa pada aspek pembelajaran memperoleh rata rata persentase sebesar 83% dengan katagor **Sangat Praktis**. Maka dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembuatan *Project Citizen*.

e. *Evaluation*

Tahap akhir adalah *Evaluation* peneliti melakukan perbaikan terhadap Produk aplikasi yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari ahli media dan ahli materi juga dari masukan yang didapat dari angket yang diberikan pada Mahasiswa. Kelima tahap ini dapat menghasilkan model pembelajaran yang layak untuk di implementasikan pada Mahasiswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

B. Pembahasan

Project Citizen Mobile merupakan salah satu media pembelajaran berbasis android yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa melaksanakan pembelajaran *Project Citizen*. Kajian awal dari penelitian ini berawal dari pelaksanaan model pembelajaran *Project Citizen* yang dilaksanakan oleh beberapa Program Studi sebagai implementasi Mata Kuliah Wajib Kurikulum yang melaksanakan pembelajaran berbasis proyek pada tahun sebelumnya.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Citizen* dilaksanakan menggunakan langkah-langkah yang standard yaitu (1) mengidentifikasi masalah kebijakan publik dalam masyarakat; (2) memilih suatu masalah untuk dikaji oleh kelas; (3) mengumpulkan informasi yang terkait pada masalah itu; (4) mengembangkan portofolio kelas; (5) menyajikan portofolio di hadapan dewan juri; (6) Melakukan refleksi

pengalaman belajar. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan model *Project Citizen* dilaksanakan dengan baik pada semester sebelumnya sampai dengan mengadakan pameran *showcase*.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kemudian dievaluasi terdapat beberapa hal yang menjadi catatan khusus diantaranya mahasiswa kurang cepat mengakses langkah-langkah pelaksanaan model *Project Citizen*; banyaknya instrumen sehingga mahasiswa kebingungan instrumen yang akan digunakan; review *showcase* dan produk terlalu banyak *link* yang digunakan; kurangnya komunikasi secara intensif antara dosen dan kelompok mahasiswa dalam berkonsultasi secara terbatas; pembuatan *showcase* secara manual banyak memerlukan waktu dan bahan.

Berdasarkan pada evaluasi tersebut kemudian pada tahun ini model *Project Citizen* berusaha dikembangkan untuk meningkatkan implementasi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan mengembangkan *Project Citizen Mobile* serta mengubah sistem pembuatan *showcase* dengan menggunakan teknik infografis. Konsep pemikiran tersebut dilaksanakan sebagai upaya untuk mengurangi kelemahan dari pembelajaran serta membuat hasil dari *showcase* dapat disimpan secara digital.

Pengembangan media *Project Citizen* berbasis *Mobile*, ini dimulai dengan mengadakan wawancara terhadap beberapa pihak yang terlibat dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis *Project Citizen* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan pada beberapa masukan maka dianalisis tentang kebutuhan media yang akan dikembangkan. Teknik pengembangan media yang akan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada pelaksanaan pengembangan media ini melibatkan praktisi dalam bidang materi dan media untuk mereview media yang dikembangkan.

Pengembangan media diawali dengan analisis berbagai hal yang bersangkutan dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Citizen*. Persiapan awal yaitu

memodifikasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan memasukkan unsur pembelajaran berbasis *Project Citizen* dengan memanfaatkan teknologi yaitu smartphone untuk memberikan pedoman pelaksanaan pembelajaran secara terintegrasi dari materi pembelajaran, pentahapan, pembuatan *showcase*, instrumen, konsultasi dan pengumpulan hasil.

Program yang dikembangkan merupakan solusi permasalahan dari pelaksanaan *Project Citizen* manual kepada digitalisasi. Modifikasi digitalisasi dilaksanakan dengan dua bentuk yaitu digitalisasi berbagai hal yang menyangkut model pembelajaran *Project Citizen* serta digitalisasi hasil berupa *showcase* berbasis infografis. Kebaharuan ini ditempuh untuk dapat memberikan informasi tentang pelaksanaan model pembelajaran *Project Citizen* serta menjadikan *Showcase* dapat disimpan secara permanen dalam bentuk digital. Diharapkan hasil dari pelaksanaan *Project Citizen* dapat didistribusikan secara maksimal dalam bentuk digital.

Pada tahap desain, dilaksanakan dengan mengumpulkan berbagai aset yang diperlukan untuk pembuatan media *Project Citizen Mobile*. Aset tersebut berupa gambar latar belakang, karakter, lagu, bentuk, serta berbagai hal yang berhubungan dengan kelengkapan model *Project Citizen*.

Sebelum dilaksanakan pembuatan media *Project Citizen Mobile* maka dibuat terlebih dahulu buku panduan untuk pelaksanaan model *Project Citizen*, instrumen yang akan digunakan, pembuatan contoh *showcase* berbasis infografis, serta persiapan link untuk pengumpulan hasil. Berbagai hal tersebut dibuat terlebih dahulu karena akan diintegrasikan dengan program *Project Citizen Mobile* agar semua hal yang berhubungan dengan pelaksanaan model pembelajaran telah ada dalam satu program.



Gambar 2. Buku Panduan *Project Citizen*

Buku panduan *Project Citizen* berisi tentang pengertian model, tahapan, pembagian kelompok, dan instrumen yang digunakan pada setiap tahapnya. Materi pembelajaran yang akan digunakan pada proyek model pembelajaran ini disesuaikan dengan materi Pendidikan Kewarganegaraan untuk tingkat mahasiswa. Buku panduan ini dibuat khusus untuk pelaksanaan model *Project Citizen*.



Gambar 3. Buku Panduan Pembuatan *Showcase* untuk *Project Citizen*

Buku panduan pembuatan *shocase* ini digunakan untuk memberikan petunjuk kepada mahasiswa untuk mengubah paradigma pembuatan showcase yang manual kepada pembuatan secara digital. Guna mempermudah pembuatan *showcase* maka digunakan program *Power Point* untuk proses pembuatannya, dengan dilatarbelakangi program ini telah banyak dikuasai oleh mahasiswa untuk pembuatan media visual.

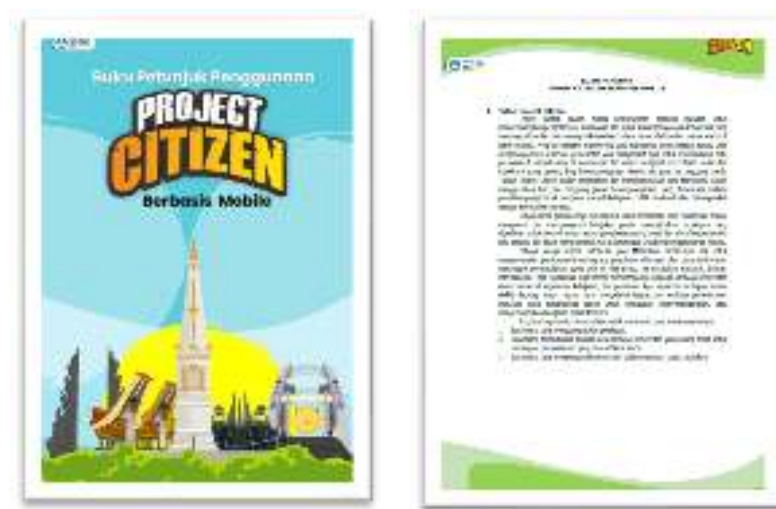
Teknik pembuatan media visual yang dikembangkan berbasis infografis. Kelebihan dari pembuatan media berbasis infografis, karena media ini mudah untuk dibuat, mempunyai tingkat ketajaman yang tinggi, mempunyai kualitas yang bagus, serta menarik untuk dilihat. Penggunaan grafis dan paparan yang seimbang membuat infografi selain menarik juga mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi. Dasar-dasar desain juga perlu diperhatikan dalam pembuatan infografis agar hasilnya menjadi tematik dan sesuai dengan pembahasan yang sedang dikaji.



Gambar 4. Buku Panduan Dokumen *Project Citizen*

Dokumen *Project Citizen* merupakan bagian dari model pembelajaran *Project Citizen* yang berisikan tentang berbagai sumber informasi yang digunakan dalam proses pembuatan proyek. Dokumen ini berisi sumber-sumber dari *showcase* I sampai dengan IV. Pada pedoman model pembelajaran *Project Citizen*, dokumen merupakan salah satu syarat yang harus dibuat oleh mahasiswa. Guna memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang dokumen *Project Citizen* maka dibuat contoh dari dokumen, agar dapat memberikan gambaran terhadap mahasiswa. Contoh dari dokumen kemudian diintegrasikan dengan program *Project Citizen Mobile* agar mahasiswa cepat mendapatkan informasi atau contoh tentang pembuatan dokumen dengan menggunakan android.

Pada proses pembuatan *Project Citizen Mobile* dilaksanakan terlebih dahulu pemetaan jalan program, dengan menganalisis konten-konten yang perlu dipasang pada program. Desain program juga dibuat secara sederhana agar lebih memudahkan pengoperasian program dengan dipandu Bahasa Indonesia. Menu dan navigasi program dilakukan dengan memasang menu-menu berbentuk shape yang menarik perhatian dan mudah dipahami. Pengoperasian yang dilakukan dengan menekan tombol-tombol menu yang telah disediakan.



Gambar 5. Buku Panduan Program *Project Citizen Mobile*

Buku panduan program *Project Citizen Mobile* digunakan untuk memberikan gambaran untuk menjalankan program. Pada buku tersebut diterangkan tentang pengoperasian program sebagai panduan agar mahasiswa dapat maksimal menggunakan program berbasis aplikasi android dalam pelaksanaan proyek pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Buku tersebut juga dapat menjadi acuan agar mahasiswa mendapatkan jawaban tentang berbagai hal pertanyaan yang berhubungan dengan pengoperasian program, mengingat pada pelaksanaan proyek mahasiswa tidak intensif bertemu dengan dosen pembimbing karena beberapa pertemuan dilaksanakan non tatap muka karena mahasiswa membuat proyek *Project Citizen*.



Gambar 6. Menu Pembukaan *Project Citizen Mobile*

Project Citizen Mobile merupakan media untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk mengerjakan model pembelajaran yang dilaksanakan. Pada tampilan awal diperlihatkan judul dan menu yang dapat digunakan untuk masuk dalam menu program. Pada menu program dibagi menjadi beberapa icon menu seperti petunjuk, materi, langkah pembelajaran, instrumen, pengumpulan, konferensi, video, *showcase* dan pengembang.



Gambar 7. Menu Pembukaan *Project Citizen Mobile*

Berdasarkan pada menu-menu tersebut pengguna dapat menekan icon pilihan dan akan mendapatkan hal yang diinginkan. Menu petunjuk, digunakan untuk menerangkan kepada mahasiswa tentang penggunaan program serta fungsi menu. Menu materi berisikan materi tentang *Project*

Citizen secara lengkap. Langkah-langkah pembelajaran diberikan menu khusus, untuk memandu mahasiswa dalam melaksanakan model pembelajaran.



Gambar 8. Menu Pembuatan Instrumen, *Showcase* dan Video

Pengumpulan hasil *showcase* dilaksanakan dalam menu tersendiri terdiri atas dua kali pengumpulan pada sesi 1 dan sesi 2. Guna memfasilitasi konsultasi secara online maka dibuatkan menu *converence*, untuk gambaran pembuatan proyek juga disediakan menu video. Kadangkala mahasiswa juga kebingungan membuat *showcase* yang saat ini lebih cenderung menggunakan teknik infografis, oleh karena itu juga disediakan menu contoh untuk *showcase*, dan diakhiri dengan nama-nama pengembang program.

Pengembangan *Project Citizen Mobile* melibatkan dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Berdasarkan pada review ahli materi diberikan penilaian bahwa aplikasi tersebut memperoleh score 94% atau dalam kategori sangat valid. Penilaian berikutnya adalah ahli media mereview aplikasi tersebut dan memperoleh score 91% atau sangat valid. Berdasarkan dari hasil review tersebut dapat dijabarkan bahwa dari ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan secara layak, karena hasilnya sangat valid.

Uji berikutnya adalah uji terbatas dan uji skala besar. Uji tersebut diberikan kepada mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Bisnis dan Hukum Universitas PGRI Yogyakarta, melibatkan 52 mahasiswa.

Mahasiswa tersebut sedang mengambil mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan dan baru melaksanakan model *Project Citizen*. Hasil dari angket mahasiswa menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, dengan persentase rata-rata sebesar 83% (kategori sangat praktis). Berdasarkan dari instrumen tersebut maka dapat dijabarkan bahwa aplikasi *Project Citizen Mobile* dapat menambah pengetahuan dan mempermudah pembuatan *Showcase* pada model *Project Citizen*.

Beberapa hal yang dapat dikaji dalam seluruh rangkaian penelitian ini antara lain:

1. *Project Citizen Mobile* merupakan aplikasi android yang berfungsi untuk menambah pengetahuan dan kecepaatan dalam pembuatan *showcase* dalam pelaksanaan model *Project Citizen* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.
2. *Project Citizen Mobile* dapat memberikan deskripsi tentang materi, langkah-langkah pembelajaran, video, konsultasi, contoh *showcase* serta pengumpulan dalam satu aplikasi *android*.
3. Pembuatan *showcase* dengan menggunakan teknik infografis, memudahkan mahasiswa dalam pembuatan *showcase*, mudah dicetak, mudah disimpan dan hasilnya maksimal.
4. Mahasiswa merasa terbantu dengan adanya aplikasi *Project Citizen Mobile* karena program tersebut dapat memberikan seluruh informasi yang dibutuhkan dalam proyek pembuatan *Project Citizen*.

Demikian gambaran kajian tentang pengembangan *Project Citizen Mobile* dalam membantu mahasiwa menyelesaikan model *Project Citizen*. Program tersebut dapat memberikan solusi permasalahan tentang kurangnya informasi yang terintegrasi pada pelaksanaan model pembelajaran *Project Citizen*. Pada pelaksanaan model *Project Citizen* juga menggunakan kebarharuan yaitu pembuatan *showcase* dengan menggunakan teknik infografis sehingga mudah dicetak dan didistribusikan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Project Citizen Mobile* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas PGRI Yogyakarta menggunakan pendekatan *Research And Development*. Tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE, dimulai dengan analisis kebutuhan media, mendesain media, mengembangkan media, mengimplementasikan, serta mengevaluasi. Berdasarkan langkah tersebut telah dapat dibuat *Project Citizen Mobile*. Program tersebut kemudian direview oleh ahli media menghasilkan kategori sangat valid dengan skor 91% sedangkan review ahli materi mendapatkan hasil sangat valid dengan skor 94%. Pada implementasi program pada skala luas melibatkan 52 mahasiswa menghasilkan hasil bahwa program tersebut dalam kategori sangat praktis yaitu 83%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dijabarkan bahwa program *Project Citizen Mobile* merupakan aplikasi android yang berfungsi untuk menambah pengetahuan dan kecepatan dalam pembuatan *showcase* dalam pelaksanaan model *Project Citizen* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Project Citizen Mobile* dapat memberikan deskripsi tentang materi, langkah-langkah pembelajaran, video, konsultasi, contoh *showcase* serta pengumpulan dalam satu aplikasi *android*. Pembuatan *showcase* dengan menggunakan teknik infografis, memudahkan mahasiswa dalam pembuatan *showcase*, mudah dicetak, mudah disimpan dan hasilnya maksimal.

B. Implikasi

Implikasi dari hasil mengembangkan dan implementasi *Project Citizen Mobile* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan antara lain *Project Citizen Mobile* memberikan solusi terhadap permasalahan kurang pemahaman mahasiswa terhadap langkah-langkah model *Project Citizen* dengan

memberikan informasi terintegrasi dalam satu program. Penggunaan infografis dalam pembuatan *showcase* dapat mempermudah dalam distribusi maupun penyimpanan hasil *showcase* dalam bentuk digital.

C. Saran

Saran yang dapat diberikan kepada dalam kajian pengembangan dan implementasi *Project Citizen Mobile* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan antara lain:

1. Saran bagi Universitas PGRI Yogyakarta, agar selalu mendorong dosen untuk dapat berinovasi dengan berbagai kebijakan, sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih maju.
2. Saran untuk dosen agar dapat selalu meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan model pembelajaran. Apabila model tersebut mempunyai kelemahan, perlu dikembangkan teknologi yang lebih maju untuk memberikan solusi permasalahan tersebut. Penggunaan *Project Citizen Mobile* merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kinerja dosen dalam melaksanakan pembelajaran terutama penerapan model *Project Citizen*.
3. Saran mahasiswa perlu meningkatkan kemampuannya untuk menguasai pembelajaran dengan berbasis *project base learning* sehingga dapat memberikan kontribusi kepada berbagai permasalahan yang ada pada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. D., & Nugrahanta, G. A. 2021. "Pengembangan Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Kebaikan Hati Anak Usia 9-12 Tahun". *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 141-155.
- Budimansyah, D. 2009. *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung: Program Studi PKn SPS UPI.
- Denny, K., Meke, P., Astro, R. B., & Daud, M. H. 2022. "Dampak Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada Perguruan Tinggi Swasta di Indonesia". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(1), 675–685.
- Desrini, F., Setiawan, D., & Rambe, T. 2021. "Influence of Project Citizen Learning Model and Citizenship Competence on Student PPKn Learning Outcomes At SMP Pahlawan Nasional Medan. *Jurnal Ilmiah Teunuleh*, 2(1), 45–58.
- Dharma, S., & Siregar, R. 2015. "Internalisasi Karakter melalui Model Project Citizen pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan". *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(2), 132.
- Fajri, I., & Yusuf, R. 2021. "Application of Project Citizen Learning Model : Descriptive Analysis of 21st Century Skills of High". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(3), 1–12.
- Fajri, I., Yusuf, R., & Ruslan. 2018. Project Citizen Learning Model In Developing Civic Disposition Of High School Students Through The Subject Of Pancasila Education Citizenship. *Jurnal Internasional Conference On Early Childhood Education*, May, 5–6.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. 2021. ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Indra Handayani, M., & Wibowo, A. 2022. Project Citizen Model in Citizenship Education and Its Impact on Critical Thinking Skills for Elementary School Teacher Education Students. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 276–281.
- Istiqomah, D., Budimansyah, D., & Agustin, M. 2021. The Application Of The Project Citizen Model To Improve Students ' Creative Thinking Skills In Civics Learning. *Civic Education*, 126–132.

- Mukhlisotin, F. A. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Citizen terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1), 214.
- Murdiono, M., Suyato, Rahmawati, E. N., & Aziz, M. A. 2020. "Developing An Android-Based Mobile Application For Civic Education Learning. International. *Journal Of Interactive Mobile Technologies*, 14(16), 180–193.
- Öztürk, T., Rapoport, A., & Zayimoğlu Öztürk, F. 2021. Civics Education in Higher Education: "Project Citizen" Sample. Educational Policy Analysis and Strategic Research, 16(2), 382–401.
- Priyanto, E., & Thambu, N. A. 2022. "Pembangunan Nilai Moral dan Karakter Mahasiswa Melalui Penerapan Model Project Citizen dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 173.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suryaman, M. 2020. Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. In Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra (pp. 13-28).
- Trisiana, A., & Hesti, D. 2022. "Smart Mobile Civic " berdasarkan Project Citizen Model sebagai Upaya Optimalkan Pembelajaran Kewarganegaraan secara Mandiri. *Era Kampus*. 4, 74–83.
- Abdul Istiqlal. 2018. "Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi". *Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2): 139-144.
- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azra, A. 2005. Pendidikan Kewarganegaraan, Demokrasi Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Madani. Tim ICCE UIN. Jakarta: Prenada Media.
- Citra Janitaria. 2018. "Pengembangan Media Presentasi Belajar Berbasis Prezi Pada Materi Dinamika Hidrosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan Kelas X SMAN 1 Kubung". *Buana*, 2(1): 350-362.
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk Pendidikan Kewarganegaraan, dilengkapi dengan Silabus Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Depdiknas BSNP.

- Efi Susiati. 2018. "Peningkatan Motivasi Belajar PKN Melalui Penggunaan Media Visual (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDN 008 Kampung Besar Kota Kecamatan Rengat Kabupaten Indragiri Hulu Tahun Pelajaran 2016/2017)". *Pendidikan Tambusai*, 2(5): 1234-1270.
- Emda, A. 2011. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah". *Ilmiah Didaktika*, 12(1): 149-162.
- Farida Hasan Raimahmaibu, dkk. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN". *Kreatif*, 1-10.
- Fitri, Agus Zaenal. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Haya Altuwaijri, Sanaa Ghouzali. 2020. "Android data storage security: A review". *Journal of King Saud University – Computer and Information Sciences* 32 hal. 543–552.
- Ibrahim Morteza Amir dan Sapis. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Hyper Text Markup Language (HTML) Pasa Mata Pelajaran Ekonomi Materi Bank Sentral Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Gondanglegi Kabupaten Malang Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018". *Pendidikan Ekonomi*, 11(2): 143-150.
- Ismail Darimi. 2017. "Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif". *Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2): 111-121.
- Ketut Sepdyana Kartini, I Nyoman Tri Anindia Putra. 2020. Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. Volume 4, Number 1, hal. 12-19.
- Kharisma Eka Putri dan Sutrisno Sahari. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu". *Pinus*, 3(1): 32-40.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Pribadi, Benny A. 2001. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Rahmadhanty Mashama Putri, dkk. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana". *Kumparan Fisika*, 2(2): 113-120.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- , 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- , 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surat Keputusan Dirjen Dikti Nomor 43 Tahun 2006 tentang Rambu-Rambu Pelaksanaan Kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi.
- , Nomor 267 Tahun 2000 tentang Penyempurnaan Kurikulum Inti Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MKPK) Pendidikan Kewarganegaraan Pada Perguruan Tinggi di Indonesia.
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syarkawi. 2011. *Pembentukan Kepribadian Anak Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial Sebagai Wujud Integrasi Jati Diri*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tim Redaksi KBBI PB. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat)*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Nasional.
- Undang-undang Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun. 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 1982 tentang Ketentuan-Ketentuan Pokok Pertahanan Keamanan Negara Republik Indonesia.