

**PENINGKATAN KESADARAN KARAKTER KEWARGANEGARAAN
MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN E-MODUL DAN PEMBELAJARAN
BERBASIS *CIVIC ENGAGEMENT* DI INSTITUT SENI INDONESIA
PADANGPANJANG**

Tira Thania¹, Fadli Ilham², Windi Eka Putri³

¹Institut Seni Indonesia Padangpanjang

²Institut Seni Indonesia Padangpanjang

³Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹ tirathania98@gmail.com; ²fadliilham1990@gmail.com;

³windyekaputri23@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to enhance students' citizenship character awareness through the utilization of an e-module and civic engagement-based learning at Institut Seni Indonesia Padangpanjang. The research was motivated by pre-study findings indicating low student ability to integrate citizenship values into artistic works, with 41.4% of students experiencing difficulty and 51.7% lacking understanding of these values. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, including analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through expert validation, student questionnaires, interviews, and analysis of student works and reflections. The e-module validation results indicated a very high level of validity in terms of content, media, and language, making it suitable for learning implementation. Implementation through digital social campaign projects demonstrated increased participation, creativity, collaboration, and students' ability to connect national issues with the arts and cultural contexts. These findings reveal that the combination of the e-module as a theoretical framework and civic engagement as practical application is effective in strengthening students' citizenship character awareness. This study contributes to the development of innovative learning models in arts higher education that contextualize national values through creative practice.

Keywords: Civic Education, Student Character, Civic Engagement, E-Module, Arts Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran karakter kewarganegaraan mahasiswa melalui pemanfaatan *e-modul* dan pembelajaran berbasis *civic engagement* di Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Latar belakang penelitian berangkat dari temuan pra-penelitian yang menunjukkan rendahnya kemampuan mahasiswa dalam mengintegrasikan nilai kewarganegaraan ke dalam karya seni, dengan 41,4% mahasiswa mengalami kesulitan dan 51,7% merasa kurang memahami nilai tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and*

Development (R&D) dengan model ADDIE, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket respon mahasiswa, wawancara, serta analisis produk karya dan refleksi mahasiswa. Hasil validasi *e-modul* menunjukkan kategori sangat valid dari sisi materi, media, dan bahasa, sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran. Implementasi melalui proyek kampanye sosial digital memperlihatkan peningkatan partisipasi, kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan mahasiswa mengaitkan isu kebangsaan dengan konteks seni dan budaya. Temuan ini menunjukkan bahwa sinergi antara *e-modul* sebagai kerangka teoretis dan *civic engagement* sebagai praktik nyata efektif dalam memperkuat kesadaran karakter kewarganegaraan mahasiswa. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan model pembelajaran inovatif di perguruan tinggi seni yang mampu menginternalisasi nilai kebangsaan secara kontekstual.

Kata kunci: Pendidikan Kewarganegaraan, Karakter Mahasiswa, Civic Engagement, E-Modul, Pendidikan Seni.

A. Pendahuluan

Pendidikan tinggi pada era globalisasi tidak hanya dituntut menghasilkan lulusan yang unggul secara akademik, tetapi juga berkarakter dan memiliki kesadaran kewarganegaraan yang kuat. Pendidikan, menurut Tunisa dkk. (2024:76), merupakan proses pengembangan kemampuan, sikap, dan perilaku yang memungkinkan individu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam kerangka nasional, amanat Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional serta Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 20 Tahun 2018 menegaskan pentingnya penguatan pendidikan karakter di seluruh jenjang pendidikan formal. Konteks ini

menjadikan perguruan tinggi sebagai institusi strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, khususnya ketika dikaitkan dengan bidang seni yang berpotensi besar menjadi medium internalisasi nilai kewarganegaraan.

Sejumlah kajian telah menunjukkan bahwa pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi masih menghadapi kendala dalam aspek implementasi. Syamsudduha dan Tekeng (2017:10) mengungkapkan bahwa pembelajaran kewarganegaraan cenderung bersifat teoretis sehingga kurang berkontribusi pada pembentukan karakter mahasiswa. Di sisi lain, Niaga (2014:52) menekankan bahwa pembentukan karakter melalui seni memerlukan penguatan aspek

psikologis seperti konsentrasi, kepekaan emosi, dan imajinasi yang seharusnya diintegrasikan dalam metode pembelajaran. Namun demikian, mayoritas penelitian terdahulu masih menekankan pendidikan kewarganegaraan dalam kerangka umum tanpa mengaitkannya secara mendalam dengan praktik kreatif seni mahasiswa, sehingga potensi seni sebagai sarana penguatan karakter belum dimanfaatkan secara optimal.

Temuan lain menegaskan efektivitas pendekatan berbasis *civic engagement* dalam memperkuat kesadaran kewarganegaraan. Abdillah (2015:88) menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam proyek sosial dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial, sementara Saleh (2023:141) membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis *problem based learning* dan *service learning* mampu meningkatkan karakter kewarganegaraan sekaligus keterampilan digital mahasiswa. Akan tetapi, penerapan model serupa di perguruan tinggi seni masih sangat terbatas, padahal lingkungan seni memiliki karakteristik unik yang memungkinkan integrasi nilai

kewarganegaraan melalui ekspresi kreatif dan aksi sosial yang nyata.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan berbasis *civic engagement* yang dirancang khusus untuk mahasiswa seni di Institut Seni Indonesia Padangpanjang. E-Modul ini mengintegrasikan 18 nilai karakter nasional ke dalam praktik seni, budaya, dan humaniora, serta mengarahkan mahasiswa untuk terlibat dalam proyek kampanye sosial digital. Tujuan penelitian ini adalah menghadirkan model pembelajaran inovatif yang tidak hanya menanamkan nilai kewarganegaraan secara kognitif, tetapi juga menginternalisasikannya pada ranah afektif dan psikomotorik melalui karya seni yang bernilai sosial. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi konseptual dan praktis bagi penguatan pendidikan karakter di perguruan tinggi seni Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analysis,

Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk merancang dan menguji E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan berbasis nilai karakter nasional.

Subjek penelitian terdiri dari kelompok uji coba terbatas sebanyak delapan mahasiswa lintas program studi di Fakultas Seni Rupa dan Desain serta Fakultas Seni Pertunjukan, serta kelompok uji coba luas yang melibatkan mahasiswa dalam kelas mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan pada semester berjalan. Data penelitian dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket respon mahasiswa, pre-test, post-test, wawancara, serta telaah produk karya dan refleksi mahasiswa. Data kualitatif dianalisis dengan teknik deskriptif, sedangkan data kuantitatif diolah menggunakan analisis statistik sederhana untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas E-Modul.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan pada Perguruan Tinggi Seni, dengan menggunakan pembelajaran berbasis civic engagement yang dikembangkan khusus untuk konteks pembelajaran di perguruan tinggi seni. Pengembangan

e-modul menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang memungkinkan penyusunan produk akhir secara sistematis dan fleksibel, sesuai kebutuhan mahasiswa lintas program studi. Model ADDIE menjamin integrasi antara analisis kebutuhan, desain konten yang relevan, pengembangan media, implementasi pembelajaran, hingga evaluasi hasil. Hal ini sejalan dengan Cahyadi (2019) yang menyatakan bahwa kerangka ADDIE efektif dalam menghasilkan bahan ajar yang komprehensif dan mudah diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran.

Validasi e-modul dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dengan proses dua tahap. Tahap pertama bertujuan mengidentifikasi kelemahan awal, sedangkan tahap kedua dilakukan setelah revisi untuk memastikan kualitas modul. Rekapitulasi hasil validasi ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi E-Modul

Aspek Validasi	Tahap I	Tahap II	Kategori
----------------	---------	----------	----------

Materi	4,4	5,0	Sangat Valid
Media	4,2	4,8	Sangat Valid
Bahasa	4,7	4,7	Sangat Valid

Analisis hasil validasi menunjukkan bahwa aspek materi mengalami peningkatan dari skor 4,4 menjadi 5,0 setelah revisi. Revisi ini mencakup penambahan glosarium untuk membantu pemahaman istilah akademik, integrasi nilai-nilai karakter kewarganegaraan, dan penyisipan aktivitas reflektif yang mendorong mahasiswa menghubungkan teori dengan pengalaman personal maupun konteks sosial.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa modul kini lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, mendukung temuan Muruganantham (2015) bahwa kualitas bahan ajar optimal apabila disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pada aspek media, skor meningkat dari 4,2 menjadi 4,8, yang menunjukkan bahwa perbaikan visual, tata letak, dan estetika modul berkontribusi signifikan terhadap kualitas e-modul, sejalan dengan karakter mahasiswa seni yang menekankan aspek visual (Sugiyono, 2015). Aspek bahasa tetap

tinggi yaitu 4,7, menunjukkan kejelasan, keterbacaan, dan komunikasi yang sesuai dengan tingkat pemahaman mahasiswa, dengan revisi minor untuk konsistensi istilah akademik.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa mahasiswa memperoleh nilai rata-rata 62,7 dari 25 soal yang mencakup materi dasar kewarganegaraan, urgensi pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi, dan keterkaitan nilai karakter dalam karya seni. Nilai ini termasuk kategori cukup, menunjukkan bahwa penguasaan teoritik mahasiswa masih terbatas. Setelah pembelajaran menggunakan e-modul, post-test menunjukkan nilai rata-rata 90,5, mengindikasikan peningkatan signifikan dalam pemahaman konseptual mahasiswa dan kemampuan mengaitkan teori dengan praktik seni. Temuan ini menegaskan efektivitas e-modul sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konseptual secara signifikan.

Implementasi pembelajaran berbasis civic engagement dilakukan melalui proyek kampanye sosial digital yang dirancang berlangsung selama tujuh minggu. Pada minggu pertama, mahasiswa mempelajari kontrak

perkuliahan, mengakses e-modul sebagai bahan belajar utama, dan mengisi kuesioner pra-pembelajaran. Mahasiswa kemudian dibagi ke dalam kelompok heterogen lintas program studi, terdiri dari beragam program studi dari Fakultas Seni Rupa dan Desain dan Fakultas Seni Pertunjukan.

Setiap kelompok memilih media kreatif yang berbeda dalam merepresentasikan isu/tema yang mereka angkat, seperti membuat poster, drama, vlog, sosial eksperimen, hingga video himbauan, sehingga pengalaman belajar menjadi multidisiplin dan kolaboratif. Mahasiswa memilih 1 dari 14 isu kebangsaan, menentukan peran anggota tim, serta memulai dokumentasi logbook yang digunakan untuk memantau proses kerja dan kontribusi masing-masing anggota.

Minggu kedua difokuskan pada wawancara dengan narasumber dari dosen, mahasiswa, dan masyarakat sekitar. Hasil wawancara didokumentasikan secara tertulis dan menjadi dasar penyusunan konsep proyek video kampanye sosial digital. Minggu ketiga digunakan untuk pematangan konsep, penulisan naskah, dan pembuatan storyboard.

Minggu keempat dan kelima difokuskan pada produksi karya, termasuk pengambilan gambar dan perekaman audio, dengan pengawasan melalui logbook dan dokumentasi harian.

Proses ini melatih kemampuan teknis, kreativitas, dan kerja sama antar anggota kelompok. Minggu keenam adalah tahap editing, di mana setiap kelompok menggabungkan hasil produksi, mengoptimalkan visual dan audio, serta mempersiapkan karya final. Puncaknya pada minggu ketujuh, mahasiswa mempublikasikan karya di akun Instagram Smartizens dan berinteraksi dengan audiens, menggunakan komentar dan like sebagai indikator keberhasilan proyek.

Evaluasi menunjukkan rata-rata nilai proyek kampanye sosial untuk setiap kelompok yaitu 96, yang menandakan keterlibatan aktif dan keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis civic engagement. Selain itu, berdasarkan laporan logbook kegiatan kelompok setiap minggunya, menunjukkan adanya bentuk kerja sama dan keaktifan mahasiswa dalam proses penggarapan karya video kampanye sosial ini.

Seluruh rangkaian kegiatan menunjukkan bahwa e-modul tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai panduan praktik yang memungkinkan mahasiswa menginternalisasi nilai karakter kewarganegaraan melalui proyek nyata. Mahasiswa mampu menghubungkan konsep-konsep kewarganegaraan dengan isu aktual, seperti toleransi antarbudaya, literasi digital, kesetaraan gender, dan pelestarian budaya lokal.

Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, kolaborasi lintas prodi, wawancara narasumber, dan publikasi karya memperkuat kreativitas, tanggung jawab sosial, dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Abdillah, 2015; Niaga, 2014).

Dengan mengintegrasikan validitas e-modul, hasil pre-test dan post-test, serta implementasi proyek kampanye sosial digital, penelitian ini menjawab seluruh rumusan masalah. Pertama, validitas e-modul terbukti sangat tinggi pada aspek materi, media, dan bahasa, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran di perguruan tinggi seni. Kedua, implementasi pembelajaran berbasis civic engagement berhasil diterapkan

melalui proyek kampanye sosial digital yang melibatkan mahasiswa secara aktif dan kolaboratif, menghasilkan karya kreatif yang relevan dengan isu kebangsaan. Ketiga, efektivitas pemanfaatan e-modul dan pembelajaran berbasis civic engagement terbukti dari peningkatan signifikan nilai post-test, capaian proyek, dan keterlibatan mahasiswa dalam proses reflektif, produksi, dan publikasi karya.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan berbasis civic engagement dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan kesadaran karakter kewarganegaraan mahasiswa. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang aplikatif, kreatif, dan kontekstual, sekaligus memperkuat peran perguruan tinggi seni dalam membentuk warga negara yang aktif, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab sesuai nilai Pancasila.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa E-Modul Pendidikan Kewarganegaraan berbasis *civic engagement* yang dikembangkan

dengan model ADDIE terbukti sangat valid dari aspek materi, media, dan bahasa, serta efektif dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter kewarganegaraan ke dalam konteks seni dan budaya di perguruan tinggi seni. Kebaruan penelitian ini terletak pada rancangan e-modul yang tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar digital, tetapi juga dipadukan dengan praktik *civic engagement* melalui proyek kampanye sosial digital, sehingga mahasiswa tidak sekadar memahami teori, melainkan juga menginternalisasikan nilai kewarganegaraan dalam karya kreatif mereka.

Dengan demikian, e-modul ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di perguruan tinggi seni yang menekankan integrasi antara pengetahuan, karakter, dan praktik seni. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya perluasan penerapan e-modul serupa pada mata kuliah lain yang menuntut keterhubungan antara teori dan praktik, sedangkan penelitian lanjutan dapat difokuskan pada uji efektivitas jangka panjang serta adaptasi model ini di perguruan tinggi non-seni untuk

memperkaya praktik pembelajaran berbasis *civic engagement*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F. (2015). *Pengembangan keterlibatan warga negara melalui penggalangan dana online untuk memupuk tanggung jawab sosial mahasiswa* (Disertasi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Cahyadi. (2019). *Pengembangan bahan ajar berbasis model ADDIE*. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Islamic Education Journal*.
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R & D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Muruganantham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52–54.
- Niaga, I. (2014). Membentuk kemampuan psikologikal dasar calon aktor dengan metode latihan bertutur. *Jurnal Ekspresi Seni*, 16(1), 49–64.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Retrieved from <https://www.dpr.go.id/jdih/index/id/1571>