



PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA KULIAH KAJIAN MASYARAKAT INDONESIA

Dewilna Helmi

¹Pendidikan Geografi, Universitas Pattimura, Jalan Ir M Putuhena, Kampus Poka, Kota Ambon, Provinsi Maluku, 97233

e-mail: 1dewilnahelmi@gmail.com

Received: 23 April 2024; Revised: 25 April 2024; Accepted: 10 Mei 2024

Abstrak: *The emergence of new challenges in education presents opportunities for students to explore learning outside their field of study. Lecturers need to prepare learning materials, such as electronic modules, to help students develop critical thinking skills. The aim of this research is to develop an electronic module based on problem based learning for the Indonesian Community Studies course. The development approach used uses the R&D model. Validation results show that this electronic module received a positive assessment from content/material experts (83.57%), learning design experts (84.71%), and media experts (84%). Trials with lecturers and students also showed good quality. Thus, the results of this research confirm that the Problem Based Learning-based electronic module developed is suitable for use in the Geography Education Study Program at Pattimura University.*

Kata Kunci: *E-modul; Problem Based Learning; Indonesian Society Studies*

Abstrak: Munculnya tantangan baru dalam pendidikan menghadirkan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi pembelajaran di luar bidang studi mereka. Dosen perlu mempersiapkan materi pembelajaran, seperti modul elektronik, untuk membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Tujuan penelitian ini untuk pengembangan modul elektronik berbasis *problem based learning* untuk mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia. Pendekatan pengembangan yang digunakan menggunakan model R&D. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul elektronik ini mendapatkan penilaian positif dari ahli isi/materi (83,57%), ahli desain pembelajaran (84,71%), dan ahli media (84%). Uji coba dengan dosen dan mahasiswa juga menunjukkan kualitas yang baik. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa modul elektronik berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan cocok digunakan dalam Program Studi Pendidikan Geografi di Universitas Pattimura.

Kata Kunci: *E-modul; Problem Based Learning; Kajian Masyarakat Indonesia*

How to Cite: Helmi, D. (2024). Pengembangan *E-Modul Berbasis Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Kajian Masyarakat Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 18(1), 19-27.
<https://doi.org/10.21067/jip.v18i1.9978>

Copyright © 2024 (Dewilna Helmi)

Pendahuluan

Globalisasi yang terus meluas, termasuk di Indonesia, menggambarkan bahwa teknologi yang semakin maju telah membawa dunia masuk ke dalam era revolusi industri 4.0. Periode ini menekankan pada model ekonomi digital, kecerdasan buatan, pengolahan data besar, robotika, dan berbagai inovasi yang mengganggu lainnya, dikenal sebagai fenomena inovasi disruptif. Menghadapi perubahan ini, pendidikan di perguruan tinggi juga harus beradaptasi, termasuk dalam mempersiapkan dosen berkualitas yang mampu menciptakan lulusan yang dapat menanggapi tantangan dari era disrupsi ini (Sidiq & Najuah, 2020).

Dalam menghadapi tantangan globalisasi, penerapan kebijakan MBKM menjadi strategi yang



diadopsi. Kebijakan ini memberikan peluang kepada mahasiswa untuk menjelajahi pembelajaran di luar kurikulum mereka, menciptakan ruang bagi pengembangan kreativitas dan pertumbuhan pribadi yang lebih luas. Dengan memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk terlibat dalam berbagai kegiatan yang relevan dengan bidang studi mereka, seperti proyek desa, magang, praktik industri, dan kegiatan lainnya yang bertujuan mempersiapkan mereka untuk masa depan, kebijakan ini membuka peluang yang berharga (Baan & Dewi, 2021). Oleh karena itu, adaptasi kurikulum menjadi langkah penting dalam mendukung implementasi kebijakan ini, memastikan bahwa perguruan tinggi dapat menyediakan fasilitas yang memadai bagi mahasiswa dalam mengejar pengalaman pembelajaran di luar kelas yang berarti.

Pendekatan pembelajaran di bawah konsep Kampus Merdeka mencerminkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Di lingkungan Kampus Merdeka, mahasiswa diberi tantangan dalam pembelajaran, memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkembang, menciptakan inovasi, meningkatkan kreativitas, memperluas kapasitas diri, serta membentuk kepribadian dan memenuhi kebutuhan individu mereka. Pendekatan ini bertujuan untuk membentuk kemandirian mahasiswa dalam pencarian dan perolehan pengetahuan melalui pengalaman langsung, seperti menyelesaikan masalah nyata, berinteraksi sosial, berkolaborasi, mengelola diri, dan mencapai target kinerja. Dengan efektifnya desain dan implementasi program Merdeka Belajar, diharapkan bahwa mahasiswa akan mengembangkan keterampilan baik yang konkret maupun yang bersifat interpersonal secara signifikan (Dirjen Dikti Kemendikbud, 2020).

Di lingkungan perguruan tinggi, proses pembelajaran memiliki ciri khas yang berbeda dari pendidikan dasar dan menengah. Hal ini dipengaruhi oleh kekhasan mata kuliah yang diajarkan serta upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik (Zaini et al., 2002). Dalam metode pembelajaran di perguruan tinggi, sering kali diterapkan pendekatan yang mengedepankan orang dewasa, yang dikenal dengan istilah andragogi (Sitepu & Lestar, 2018). Konsep ini mengimplikasikan bahwa pengajar di perguruan tinggi diharapkan untuk menjelaskan tujuan dan metode pengajaran mata kuliah pada awal semester, yang biasanya tercantum dalam kontrak perkuliahan, dan menyusun bahan-bahan pembelajaran yang relevan untuk digunakan selama proses pembelajaran.

Peningkatan mutu pembelajaran di institusi pendidikan tinggi harus terus diupayakan sejalan dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang cepat di tengah masyarakat. Berbagai strategi dan alternatif diperlukan untuk mengantisipasi perubahan ini, dan salah satunya adalah melalui pengembangan materi pembelajaran. Pengembangan bahan ajar merupakan langkah penting yang dilakukan oleh pengajar untuk menanggapi dinamika pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa, serta mengakomodasi kompetensi yang harus dikuasai. Salah satu alat pembelajaran yang efektif adalah modul, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan memperkuat pemahaman mahasiswa (Sidiq & Najuah, 2020).

Hingga saat ini, buku teks masih menjadi salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang belum tergantikan. Namun, terdapat kelemahan yang melekat pada penggunaan buku teks, seperti ketidakmampuan untuk menggambarkan peristiwa atau fenomena secara dinamis, kurangnya interaktivitas, dan ketidakmampuan dalam mendukung pembelajaran dari berbagai sumber. Selain itu, seringkali mahasiswa lupa membawa buku cetak mereka, yang dapat mengganggu proses pembelajaran. (Sidiq & Najuah, 2020) Oleh karena itu, dosen perlu mengembangkan dan menggunakan bahan ajar tambahan yang dapat mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut, salah satunya melalui pengembangan modul.

Modul adalah bentuk materi pembelajaran yang disusun dengan tujuan untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri bagi peserta didik, baik dengan atau tanpa bimbingan pendidik (Finnajah et al., 2016). Fokus utama dari modul adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan minat peserta didik, sekaligus memperkuat kemampuan mereka dalam berpikir kritis dan kreatif. Melalui modul, peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan, pengalaman, dan pemahaman materi yang mereka miliki, baik dengan pengawasan guru maupun tanpa (Fitri et al., 2013). Salah satu cara



penyampaian materi pembelajaran secara digital adalah melalui e-book, yang merupakan format elektronik dari buku tradisional. E-book menyajikan informasi atau teks dalam bentuk buku yang tersimpan secara digital dan dapat diakses serta dibaca menggunakan komputer atau perangkat khusus pembaca e-book (Sari & Hamdi, 2019).

Kajian Masyarakat Indonesia merupakan bagian penting dari kurikulum yang harus dikuasai oleh mahasiswa, karena mencakup aspek dasar dalam kehidupan manusia sebagai bagian dari komunitas sosial dan budaya. Mata kuliah ini menggali berbagai persoalan sosial, kemanusiaan, dan budaya, serta menyediakan landasan untuk pendekatan ilmiah yang mengintegrasikan bidang ilmu kajian masyarakat. Dalam proses pembelajaran, berbagai model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran diperlukan agar sesuai dengan kebutuhan situasi pembelajaran, guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, model pembelajaran *Problem Based Learning* diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dari hasil analisis studi pendahuluan, disimpulkan bahwa buku ajar untuk mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia memegang peranan yang sangat penting bagi dosen dan mahasiswa sebagai sumber utama pembelajaran. Ketersediaan bahan ajar dan sumber belajar ini dianggap sebagai faktor kunci dalam kesuksesan pelaksanaan perkuliahan (Malahayati & Zunaidah, 2021). Modul ajar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran bagi dosen dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sumber referensi utama bagi mahasiswa dalam memahami dan mendalami materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa buku ajar memiliki peran ganda yang vital dalam mendukung proses pembelajaran pada mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan analisis empiris guna mengevaluasi kelayakan e-modul Kajian Masyarakat Indonesia. Analisis ini melibatkan beberapa aspek penting, termasuk evaluasi terhadap materi yang disajikan, media yang digunakan, serta pengujian langsung terhadap respon mahasiswa dan dosen yang bertanggung jawab atas mata kuliah tersebut di Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Pattimura. Dengan demikian, proses analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kualitas dan efektivitas e-modul sebagai alat bantu pembelajaran dalam konteks mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia.

Metodologi

Penelitian ini mengadopsi pendekatan pengembangan yang terinspirasi dari model Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan Borg and Gall. Model ini melibatkan serangkaian langkah, termasuk penelitian pendahuluan (meliputi persiapan, survei mendalam, dan analisis kebutuhan), perencanaan pengembangan produk (yang mencakup pengumpulan data dan identifikasi produk yang akan dikembangkan), validasi dan revisi produk (melalui tinjauan ahli, uji coba dengan kelompok kecil, dan uji coba dengan kelompok besar), serta implementasi produk (yang mencakup perencanaan, persiapan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi). Penelitian ini bertujuan untuk merancang program E-Modul berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia. Dilaksanakan dari November 2023 hingga Maret 2024 di Prodi Pendidikan Geografi Universitas Pattimura, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia melalui pengembangan e-modul. Dengan populasi studi sebanyak 17 mahasiswa, sampel diambil dengan purposive sampling. Data didapatkan melalui kuesioner, observasi, dan dokumentasi, membentuk landasan yang kokoh untuk evaluasi menyeluruh terhadap pengembangan buku ini.

Hasil

Hasil penelitian ini memiliki fokus terhadap pengembangan produk, yaitu "E-modul Kajian Masyarakat Indonesia Berbasis *Problem Based Learning*", sehingga dihasilkanlah e-modul yang layak



menjadi bahan ajar. Penelitian ini mencatat data dari proses pengembangan dan uji coba produk. Memiliki lima tahapan yang semua prosesnya sudah berhasil dilakukan yang mencakup: (1) pendefinisian, (2) Pendesainan, (3) pengembangan, dan (4) penyebaran. Tahapan-tahapan ini akan diuraikan hasilnya pada bagian selanjutnya.

Tahap Pendefinisian (Define)

Dalam proses pendefinisian ini, beberapa langkah kunci diambil, meliputi: pertama, distribusi kuesioner analisis kebutuhan kepada dosen penanggung jawab dan mahasiswa mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia; kedua, peninjauan RPS dan Satuan Acara Perkuliahan Kajian Masyarakat Indonesia; ketiga, evaluasi modul ajar Kajian Masyarakat Indonesia untuk memastikan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran mahasiswa; keempat, tinjauan literatur terkait untuk pengembangan menjadi modul elektronik; dan kelima, analisis terhadap materi yang tepat guna mencapai kompetensi mahasiswa. Hasil analisis dievaluasi secara internal terlebih dahulu sebelum diserahkan kepada rekan sejawat untuk mendapatkan sudut pandang tambahan dan masukan kritis. Kolaborasi ini memungkinkan penyempurnaan melalui diskusi terbuka dan pertukaran ide, sehingga memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan memiliki kualitas yang optimal dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

Tahap Perencanaan (Design)

Pada tahap ini, perhatian utama diberikan pada tiga kegiatan kunci: pertama, pertimbangan dalam memilih materi yang sesuai dengan perkembangan, karakteristik, dan kebutuhan kompetensi mahasiswa; kedua, kecocokan strategi pembelajaran yang digunakan; dan ketiga, penyusunan format dan metode evaluasi serta penilaian. Di sini, kehati-hatian sangat penting dalam memilih struktur dan konten modul ajar. Hasilnya dievaluasi secara internal dan melibatkan kolaborasi dengan rekan sejawat untuk memperbaiki rancangan yang telah dibuat.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, berbagai kegiatan seperti pencarian sumber yang relevan, pembuatan ilustrasi, pemrosesan pengetikan, dan perancangan layout pada modul ajar dilakukan. Langkah berikutnya adalah memvalidasi produk pengembangan dan melakukan revisi berdasarkan umpan balik dari para ahli. Produk tersebut kemudian diuji coba oleh ahli dalam bidang isi/materi, desain, dan media pembelajaran, serta dilakukan uji coba lapangan oleh dosen yang bertanggung jawab atas mata kuliah untuk mengevaluasi penggunaannya dalam konteks pengajaran sehari-hari. Melalui serangkaian tahapan ini, produk pengembangan dapat diperbaiki secara menyeluruh dan dijamin memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pembelajaran mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia.

Uji Coba Oleh Ahli dalam bidang isi/Materi Mata Kuliah

Tahap uji coba oleh ahli dalam bidang isi/materi mata kuliah merupakan langkah pertama dalam proses validasi di mana para ahli diminta untuk menilai produk pengembangan dari segi isi/materi. Mereka menggunakan angket tertutup dan terbuka untuk memberikan penilaian yang menyeluruh terhadap kualitas materi yang disajikan. Langkah ini sangat penting untuk memastikan bahwa konten yang disampaikan memenuhi standar akademik dan memenuhi kebutuhan pembelajaran mata kuliah tersebut. Hasil evaluasi oleh ahli kemudian disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli dalam bidang isi /Materi

No	Indikator	Skor (%)	Kriteria
1	Kelayakan Isi	82,86	Baik
2	Penyajian	84,29	Baik
3	Kebahasaan	85,71	Baik
4	Pemilihan Gambar	81,43	Baik
Skor Rata-rata (%)		83,57	Baik

Sumber: Pengolahan Data 2024

Berdasarkan data yang tertera pada tabel 1, dapat disimpulkan bahwa 83,57% dari penilaian yang diberikan oleh ahli bidang isi/materi mata kuliah meliputi: (1) perlunya klarifikasi petunjuk dalam e-modul, (2) kebutuhan untuk menyesuaikan capaian pembelajaran dengan kurikulum Merdeka, (3) evaluasi kesesuaian contoh yang disediakan dengan materi yang dijelaskan, (4) adanya ketidaksesuaian antara beberapa halaman dalam e-modul dengan daftar isi, (5) perlunya perbaikan dalam beberapa penulisan, dan (6) pentingnya gambar yang disediakan agar jelas dan sesuai dengan tema yang dibahas.

Uji Coba Oleh Ahli Desain Pembelajaran

Pada tahap uji coba oleh ahli media pembelajaran, yang berperan sebagai validator kedua, produk dalam bentuk draft dievaluasi dengan fokus pada kualitas desain pembelajaran dan kelengkapan komponen pada setiap bagian e-modul Kajian Masyarakat Indonesia. Proses evaluasi ini menggunakan angket yang mencakup pertanyaan tertutup dan terbuka untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif. Hasil evaluasi oleh ahli media tersebut akan diuraikan secara rinci dalam Tabel 2, yang memberikan gambaran terperinci mengenai kelebihan dan kekurangan dari draft produk yang dievaluasi.

Tabel 2. Hasil penilaian Oleh ahli desain pembelajaran

No		Skor (%)	Kriteria
1	Pendekatan Pembelajaran	81,43	Baik
2	Kebenaran Konsep	82,86	Baik
3	Kedalaman konsep	85,71	Baik
4	Kesesuaian Konsep	84,29	Baik
5	Kegiatan Pembelajaran	85,71	Baik
6	Penugasan Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	87,14	Baik
7	Penilaian	82,86	Baik
8	Isi	85,71	Baik
9	Visualisasi	87,14	Baik
10	Kejelasan Kalimat	84,29	Baik
Skor Rata-rata (%)		84,71	Baik

Sumber: Pengolahan Data 2024

Berdasarkan data yang tertera pada tabel 2, dapat disimpulkan bahwa 84,71% dari penilaian yang diberikan oleh ahli bidang isi/materi mata kuliah meliputi: (1) Perlunya pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan model *problem based learning*, (2) terdapat beberapa konsep materi yang harus diperbaiki, (3) Perlunya ditingkatkan kedalaman materi pada e-modul, (4) terdapat beberapa materi yang harus disesuaikan dengan konsep serta penambahan teori dari beberapa ahli, (5) kegiatan

pembelajaran harus disesuaikan dengan model *problem based learning*, (6) beberapa bab harus mencantumkan tugas yang berbasis *problem based learning*, (7) isi dari e-modul telah disesuaikan dengan RPS dan SAP yang ada, (8) tampilan e-modul harus dibuat lebih menarik dan, (9) beberapa kalimat harus diperjelas maknanya sesuai dengan Ebi.

Uji Coba Oleh Ahli Media Pembelajaran

Dalam tahap uji coba oleh ahli media pembelajaran, yang berfungsi sebagai validator ketiga, draft produk dievaluasi dengan memperhatikan kualitas desain dan kelengkapan komponen pada setiap bagian e-modul Kajian Masyarakat Indonesia. Evaluasi dilakukan menggunakan angket yang mencakup pertanyaan yang sifatnya ada yang tertutup dan ada yang terbuka. Hasil evaluasi oleh ahli media akan diuraikan secara rinci dalam Tabel 3, menyediakan pandangan yang terperinci tentang kekuatan dan kelemahan dari draft produk yang dievaluasi.

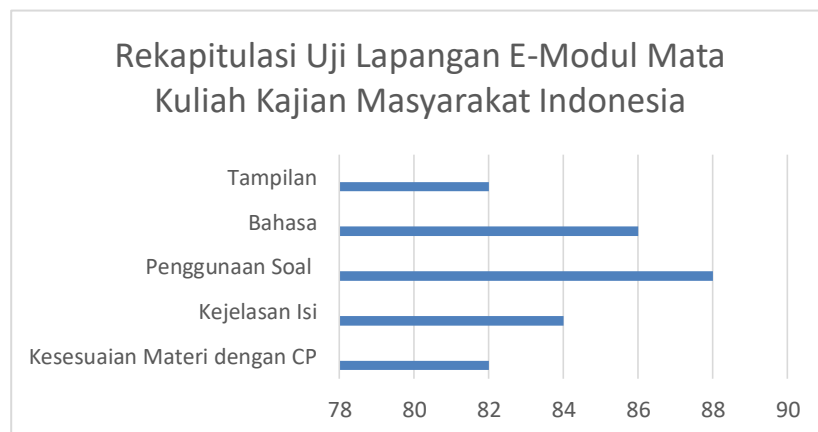
Tabel 3. Hasil penilaian Oleh ahli media pembelajaran

No	Indikator	Skor (%)	Kriteria
1	Desain Layout	85,71	Baik
2	Typografi	80,00	Baik
3	Image	82,86	Baik
4	Kemasan	84,29	Baik
5	Penggunaan	87,14	Baik
Skor Rata-rata (%)		84,00	Baik

Sumber: Pengolahan Data 2024

Dari data yang disajikan dalam Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa 84,00% dari hasil angket terbuka yang diberikan kepada ahli media memberikan beberapa catatan penting, antara lain: (1) perlunya diperbaiki desain agar tampilan lebih menarik, (2) terdapat beberapa penulisan yang typo agar diperbaiki, (3) pentingnya penempatan gambar yang disesuaikan untuk mendukung pemahaman konten secara visual, dan (4) perlunya perbaikan dalam kualitas teks untuk memastikan kejelasan dan ketepatan dalam penyampaian informasi.

Uji Coba Lapangan



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Uji Lapangan E-modul Kajian Masyarakat Indonesia Berbasis *Problem Based Learning*

Berdasarkan grafik yang tertera pada gambar 1, dapat disimpulkan tingkat kelayakan uji lapangan, secara tampilan 82%, tingkat kelayakan bahasa 86%, kelayakan penggunaan soal 88%, kejelasan isi 84% dan Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran 82% dari penilaian dalam proses dilapangan diperoleh catatan penting meliputi: (1) Tampilan agar lebih ditingkatkan lagi, (2) Penggunaan bahasa agar disesuaikan dengan Ebi, (3) Penggunaan soal sudah baik namun harus ditingkatkan, (4) Isi harus menambahkan teori, dan (5) Materi harus disesuaikan lagi dengan capaian pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan E=Modul

Pembahasan

Hasil penelitian e-modul Kajian Masyarakat Indonesia pada mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia memberikan kontribusi penting. Penelitian ini mengeksplorasi pengembangan e-modul berbasis *problem based learning* untuk mata kuliah Kajian Masyarakat Indonesia, yang sebelumnya belum tersedia. Pengembangan e-modul ini dianggap sebagai media yang efektif bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan pemahaman materi Kajian Masyarakat Indonesia. Seperti halnya penelitian yang telah dilakukan (Asep, 2022). modul elektronik efektif menjadi media untuk belajar mandiri oleh mahasiswa. Selain itu penelitian yang dilakukan (Diana, 2021) pengembangan e-modul dapat menimbulkan rasa senang karena lebih praktis digunakan. Selanjutnya juga ada penelitian yang dilakukan (Zulkhi & Astari, 2022) menyimpulkan bahwa e-modul yang digunakan terbukti sangat valid, praktis, dan efektif sebagai alat pembelajaran.

Penelitian sebelumnya telah mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan mengenai e-modul berbasis *problem based learning* dapat menjadi acuan yang berharga. Dengan merujuk pada penelitian tersebut, kita dapat menghasilkan e-modul yang tidak hanya valid secara akademis, tetapi juga praktis dalam konteks pengajaran. E-modul ini dapat menjadi alat yang sangat berguna bagi mahasiswa, memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri di luar kelas dan juga berkolaborasi dengan dosen saat berada di dalam kelas. Dalam skenario ini, peran dosen beralih dari pengajar utama menjadi fasilitator pembelajaran yang mendukung dan memandu proses belajar mahasiswa. Dengan demikian, penggunaan e-modul berbasis *problem based learning* dapat membawa manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi.



Kesimpulan

E-modul Kajian Masyarakat Indonesia berbasis *problem based learning* yang dilaksanakan di Universitas Pattimura pada semester genap Tahun akademik 2023/2024. Berdasarkan analisis angket yang telah disebarakan kepada mahasiswa, validator dan dosen yang mengampu mata kuliah kajian masyarakat Indonesia diperoleh hasil bahwa tingkat kelayakan materi 83,57%, tingkat kelayakan desain pembelajaran 84,71%, tingkat kelayakan media 84%. Sementara itu, tingkat kelayakan uji lapangan, secara tampilan 82%, tingkat kelayakan bahasa 86%, kelayakan penggunaan soal 88%, kejelasan isi 84% dan Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran 82%. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi validator, dosen yang bertanggung jawab mengajar mata kuliah dan mahasiswa yang menggunakan buku ajar Kajian Masyarakat Indonesia ini sangat positif karena seluruh persentase diatas 75% yang berkategori Baik.

Referensi

- Asep. (2022). PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENGEMBANGAN ELEKTRONIK MODUL MATA KULIAH GEOGRAFI SOSIAL. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(3), 1–8.
- Baan, A., & Dewi, R. (2021). Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Bahasa Indonesia untuk Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 327–331.
- Bakri, F., Rasyid, R., & Mulyaningsih, R. D. A. (2015). Pengembangan Modul Fisika Berbasis Visual untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Penelitian Pengembangan Pendidik Fisika*, 1(2), 67–74.
- Diana, P. Z. (2021). Pengembangan e-Modul Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia. . *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 10(2), 153.
- Dirjen Dikti Kemendikbud. (2020). *Buku Panduan Pelayanan Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Finnajah, M., Mukhidin, E. S., & Fatmaryanti, S. d. (2016). Pengembangan Modul Fisika SMA Berbasis Multi Representasi Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IIS 2 SMA Negeri 1 Prembun Tahun Ajaran 2015/2016. *Radiasi J. Berk. Pendidik. Fis.*, 8(1), 22–27.
- Fitri, L. A., Kurniawan, E. S., & Ngaziah, N. (2013). Pengembangan Modul Fisika pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis Berbasis Domain Pengetahuan Sains untuk Mengoptimalkan Minds-On Siswa SMA Negeri 2 Purworejo Kelas X Tahun Pelajaran 2012/2013. *RADIASI J. Berk. Pendidik. Fis.*, 3(1), 19–23.
- Malahayati, N. E., & Zunaidah, N. F. (2021). Analisis kebutuhan bahan ajar mata kuliah kurikulum. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6218–6226.
- Sari, A. P., & Hamdi, H. (2019). Meta-Analisis Landasan Ilmu Pendidikan pada Pengembangan Ebook dan Edupark Pembelajaran Fisika, ". *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 163–171.



- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal PENDIDIKAN SEJARAH*, 8(1), 1–14.
- Sitepu, B. P., & Lestar, I. (2018). Pelaksanaan Rencana Pembelajaran Semester dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Perpektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 43–51.
- Zaini, H., Munthe, B., Aryani, S. A., Djamaludin, M. A., & Rosyad, R. (2002). *Desain Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. CTSD IAIN Sunan Kalijaga.
- Zulkhi, M. D., & Astari, A. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Balumbo Biduk Sarolangun Menggunakan Aplikasi 3D Pagelip Profesional Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 866–873.