

**i-Saku: Buku Saku Digital Interaktif Penguatan Karakter Pelajar Pancasila untuk Mahasiswa Kampus Merdeka****Hamzah Pagarra, Siti Raihan, Noer Intan Novitasari**Universitas Negeri Makassar  
hamzah.pagarra@unm.ac.id**Article History**

accepted 1/3/2026

approved 1/4/2026

published 30/4/2026

**Abstract**

*The Kampus Merdeka program requires students to independently internalize character values outside the campus, yet contextual reflective reading resources remain limited. This study aims to develop and test the feasibility of i-Saku, an interactive digital pocketbook for strengthening Pancasila student character. This development research used the Alessi & Trollip model through the planning, design, and development stages. Alpha testing involved 2 material experts and 2 media experts, while beta testing involved 30 students. The results showed that material expert validation and media expert validation achieved very good categories, and student responses achieved an average feasibility category of very good. The highest character strengthening occurred in the indicator of fostering character awareness with a very good category. This study concludes that i-Saku is highly feasible to use as a reflective reading resource for strengthening Pancasila student character among Kampus Merdeka students.*

**Keywords:** *Interactive Digital Pocketbook, Pancasila Student Character, Kampus Merdeka***Abstrak**

Program Kampus Merdeka menuntut mahasiswa menginternalisasi nilai karakter secara mandiri di luar kampus, namun sumber bacaan reflektif yang kontekstual masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan buku saku digital interaktif i-Saku untuk penguatan karakter Pelajar Pancasila. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Alessi & Trollip melalui tahap perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Uji alpha melibatkan 2 ahli materi dan 2 ahli media, sedangkan uji beta melibatkan 30 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi dan ahli media mencapai kategori sangat baik dan respons mahasiswa mencapai rata-rata kategori kelayakan sangat baik. Penguatan karakter tertinggi terjadi pada indikator menumbuhkan kesadaran karakter dengan kategori sangat baik. Simpulan penelitian ini adalah i-Saku sangat layak digunakan sebagai sumber bacaan reflektif penguatan karakter Pelajar Pancasila bagi mahasiswa Kampus Merdeka.

**Kata kunci:** *Buku Saku Digital Interaktif, Karakter Pelajar Pancasila, Kampus Merdeka*

## PENDAHULUAN

Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka membawa perubahan yang cukup mendasar dalam cara perguruan tinggi memandang proses pembelajaran. Melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020, mahasiswa diberi ruang untuk belajar di luar program studi selama satu hingga tiga semester untuk mengikuti magang, asistensi mengajar, proyek kemanusiaan, atau bentuk kegiatan lapangan lainnya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020a). Ruang itu bukan sekadar ruang akademik yang diperluas. Melainkan juga menjadi konteks nyata yang menuntut mahasiswa hadir bukan hanya dengan pengetahuan, tetapi dengan karakter yang cukup matang untuk menopang peran yang mereka emban (Arsyad & Widuhung, 2022; Kemendikbud, 2020a)

Di sinilah persoalan mulai muncul. Program MBKM menempatkan karakter sebagai dimensi terdalam yang perlu dimiliki mahasiswa sebagai *agile learner*, bukan hanya menjadi pelengkap kompetensi, melainkan pondasinya. Keenam profil Pelajar Pancasila yang menjadi acuannya pun bukan daftar nilai yang cukup hanya dihapal: beriman dan bertakwa, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Kemendikbud, 2020b; Istianah et al., 2021). Keenam dimensi itu seharusnya menjadi cara mahasiswa membaca situasi, mengambil keputusan, dan memposisikan diri ketika berhadapan dengan realitas sosial di lapangan. Dalam konteks MBKM, hal itu berkaitan langsung dengan lima peran yang diharapkan dimainkan mahasiswa: sebagai *agent of change*, *social control*, *moral force*, *guardian of value*, dan *iron stock* (Suhendra et al., 2022). Peran-peran tersebut tidak hanya bersifat simbolik. Dalam kenyataannya, peran itu menuntut keterlibatan yang nyata dari mahasiswa.

Hal yang menarik menarik untuk diperhatikan adalah bahwa tuntutan tersebut tidak serta-merta terpenuhi hanya karena mahasiswa ditempatkan dalam situasi yang menantang. Nilai-nilai karakter tidak lahir dari ruang kosong. Sebagai contoh, ketika seseorang mengajar di sekolah terpencil selama berbulan-bulan, atau masuk ke desa yang belum pernah dikunjungi untuk menjalankan proyek sosial, ia akan berhadapan dengan berbagai benturan nilai. Sayangnya, tidak selalu ada rujukan yang dapat membantunya memaknai pengalaman tersebut. Sementara di kampus, sebagian fungsi itu diemban oleh perkuliahan, diskusi kelas, dan pendampingan dosen. Dalam program MBKM, kebutuhan mahasiswa justru bukan ceramah tentang Pancasila, yang dibutuhkan adalah sesuatu yang ringan, bisa dibuka kapan saja, dan membantu mahasiswa mengaitkan apa yang sedang dialaminya dengan nilai-nilai yang seharusnya mendasari tindakannya (Rodiyah, 2021; Soeharso, 2021). Oleh karena itu, sumber bacaan yang dapat menjawab persoalan ini secara spesifik untuk konteks MBKM sangat diperlukan.

Namun, ketersediaan sumber bacaan yang membantu mahasiswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter tersebut dalam konteks MBKM justru masih sangat terbatas. Penelitian tentang penguatan karakter di perguruan tinggi memang tidak sedikit. Akan tetapi, sebagian besar berfokus pada integrasi nilai dalam pembelajaran kurikuler di dalam kelas, bukan pada konteks pembelajaran berbasis pengalaman di luar kampus yang menjadi ciri khas MBKM (Indarta et al., 2022; Mulyana et al., 2022). Sementara, mahasiswa yang sedang menjalani program magang di perusahaan, atau mengajar di sekolah terpencil selama berbulan-bulan, membutuhkan rujukan yang berbeda dari buku teks yang dibaca di bangku kuliah. Sehingga, mahasiswa membutuhkan rujukan yang lebih ringan, lebih reflektif, dan dapat diakses kapan saja dari perangkat yang ada di tangan.

Kebutuhan akan format digital yang *user friendly* bukan sekadar soal preferensi generasi. Mahasiswa saat ini tumbuh dalam ekosistem informasi yang bergerak cepat. Cara mengonsumsi pengetahuan pun menyesuaikan diri dengan itu (Arsyad & Widuhung, 2022; Tafonao, 2018). Buku teks konvensional, dengan kedalaman dan

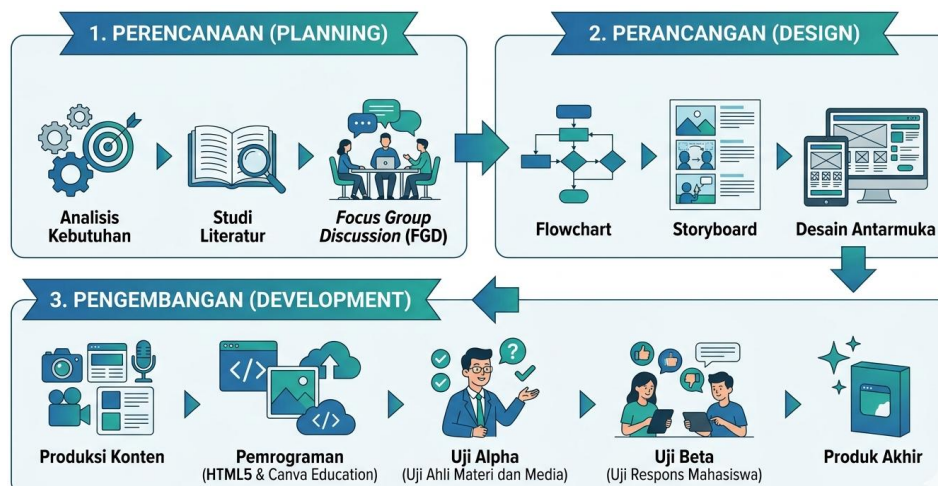
kepadatannya, tidak selalu cocok untuk dibaca di sela-sela aktivitas lapangan yang padat dan tidak terprediksi. Sehingga, yang dibutuhkan mahasiswa adalah sesuatu yang ringkas, padat, dan jelas tetapi tetap bermakna dan mendorong refleksi. Buku saku digital interaktif menawarkan kemungkinan tersebut. Format ini memungkinkan informasi disajikan secara ringkas dengan navigasi yang intuitif. Selain itu, format ini dapat diakses dari berbagai perangkat dan dilengkapi elemen interaktif yang mendorong keterlibatan aktif pengguna (Bakri et al., 2021; Samala et al., 2021). Selain itu, tampilan multimedia interaktif terbukti mempengaruhi pemahaman secara lebih mendalam dibandingkan teks statis, karena melibatkan lebih dari satu saluran kognitif sekaligus (Lestari & Komariah, 2020; Mayer, 2021).

Dari sini, kebutuhan tersebut menjadi lebih spesifik. Kebutuhan itu tidak lagi sekadar media digital, tetapi sumber bacaan interaktif yang dirancang khusus untuk mahasiswa dalam program Kampus Merdeka. Kontennya perlu mengaitkan nilai-nilai karakter Pelajar Pancasila dengan peran dan situasi nyata yang mereka hadapi di lapangan. Sejauh yang dapat ditelusuri, belum ada produk sejenis yang dikembangkan dengan orientasi tersebut. Pengembangan media digital untuk penguatan karakter memang sudah dilakukan. Namun, umumnya menyasar siswa sekolah dasar atau menengah (Fitriani & Widijatmoko, 2023; Nurasiah et al., 2022). Selain itu, sebagian penelitian besar masih berfokus pada integrasi nilai dalam konteks kurikuler formal, bukan pada proses internalisasi nilai secara reflektif dalam pengalaman lapangan (Ashwin, 2020; Sakkir et al., 2025), padahal proses pembentukan nilai justru lebih kuat ketika terjadi melalui refleksi atas pengalaman nyata yang dialami secara langsung (Ash & Clayton, 2009).

Berangkat dari celah tersebut, penelitian ini mengembangkan produk bernama *i-Saku*, sebuah buku saku digital interaktif yang dirancang sebagai sumber bacaan penguatan karakter Pelajar Pancasila untuk mahasiswa dalam program Kampus Merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan buku saku digital interaktif *i-Saku* untuk penguatan karakter Pelajar Pancasila. Mengembangkan produk *i-Saku* yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Kampus Merdeka khususnya dalam penguatan karakter Pelajar Pancasila. Kemudian menguji kelayakan produk melalui validasi tim ahli (ahli materi dan ahli media) dan respons pengguna.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model Alessi & Trollip (2001) dengan tiga tahap utama: perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Pada tahap perencanaan, dilakukan analisis kebutuhan melalui studi literatur dan diskusi kelompok terfokus bersama mahasiswa dan dosen pendamping program Kampus Merdeka untuk mengidentifikasi kebutuhan sumber bacaan berbasis karakter. Tahap perancangan mencakup pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan desain antarmuka produk. Tahap pengembangan meliputi produksi konten, pemrograman media digital menggunakan platform berbasis HTML5 dan *Canva Education*, serta serangkaian proses evaluasi.



Gambar 1. Desain Metodologi Penelitian Pengembangan Produk I-Saku

Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Makassar pada bulan April hingga November 2022. Populasi penelitian adalah mahasiswa UNM yang mengikuti program Kampus Merdeka. Sampel dipilih secara random sampling berjumlah 40 orang, terdiri dari 10 orang untuk *uji alpha* dan 30 orang untuk *uji beta*. Pemilihan Universitas Negeri Makassar (UNM) sebagai tempat penelitian didasarkan pada lima pertimbangan. Pertama, UNM merupakan perguruan tinggi pelaksana awal MBKM dengan populasi mahasiswa peserta yang besar dan beragam. Kedua, tersedianya pusat kajian karakter dan laboratorium media memudahkan proses validasi ahli dan uji coba. Ketiga, lokasi UNM yang terjangkau peneliti memungkinkan pengembangan yang intensif dan efisien. Keempat, mahasiswa UNM peserta MBKM berasal dari berbagai program studi sehingga hasil penelitian berpotensi digeneralisasikan. Kelima, ketersediaan jaringan internet dan perangkat pendukung memastikan uji coba produk digital berjalan lancar.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi literatur, dan angket. Angket validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media, sementara angket respons diberikan kepada mahasiswa. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan skala Likert dengan rentang skor 15-75 dan kategori penilaian dari sangat tidak valid hingga sangat valid (Sugiyono, 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

#### a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan melalui analisis kebutuhan yang mencakup studi literatur terhadap kebijakan MBKM dan profil karakter Pelajar Pancasila, serta diskusi kelompok terfokus (FGD) bersama mahasiswa dan dosen pendamping Kampus Merdeka. Dari proses ini diperoleh tiga temuan utama yang menjadi pijakan pengembangan konten *i-Saku*.

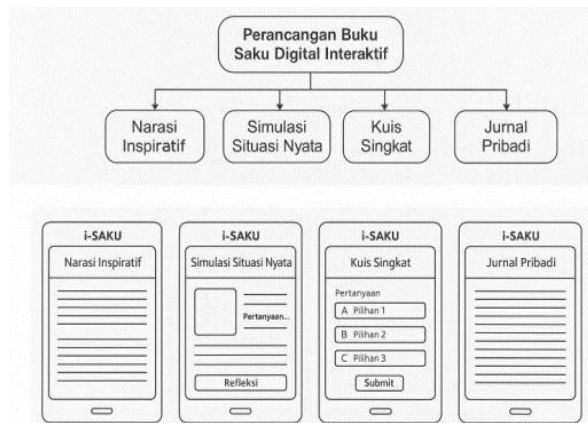
Pertama, mahasiswa yang sedang menjalani program MBKM membutuhkan sumber bacaan yang bersifat ringan, reflektif, dan aplikatif, bukan buku teks konvensional yang padat. Kedua, referensi karakter yang dibutuhkan bukan sekadar penjelasan normatif tentang Pelajar Pancasila, melainkan sesuatu yang membantu mahasiswa mengaitkan nilai-nilai karakter tersebut dengan situasi nyata yang dihadapi di lapangan. Ketiga, format digital yang dapat diakses lintas perangkat menjadi kebutuhan utama mengingat mobilitas tinggi mahasiswa selama program berlangsung.

Berdasarkan temuan tersebut, lima peran utama mahasiswa MBKM: *agent of change*, *social control*, *moral force*, *guardian of value*, dan *iron stock* (Suhendra

et al., 2022) ditetapkan sebagai kerangka utama pengembangan konten. Keenam dimensi Pelajar Pancasila (beriman dan bertakwa, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif) kemudian diterjemahkan ke dalam konten yang mengacu pada peran-peran tersebut.

### b. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan, struktur konten *i-Saku* dikembangkan dengan mempertimbangkan prinsip interaktivitas dan keterbacaan. Setiap unit konten dirancang memuat empat elemen yang saling melengkapi, sebagaimana tergambar dalam desain *flowchart* produk berikut ini.



Gambar 1. Desain Flowchart Produk *i-Saku*

Gambar 1 memperlihatkan bahwa setiap unit konten *i-Saku* terdiri dari empat elemen: (1) narasi inspiratif yang relevan dengan pengalaman mahasiswa di lapangan; (2) simulasi situasi nyata yang mendorong refleksi terhadap nilai karakter; (3) kuis singkat untuk menilai pemahaman; dan (4) ruang jurnal pribadi yang mengajak mahasiswa mencatat pengalaman karakter mereka sendiri. Empat elemen ini dirancang untuk memfasilitasi pemrosesan aktif (*active processing*) pengguna, sejalan dengan prinsip multimedia learning yang dikemukakan Mayer (2020). Tampilan visual dan navigasi dirancang user friendly agar dapat diakses dengan nyaman melalui laptop, tablet, maupun *smartphone*.

### c. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, prototipe *i-Saku* dibangun menggunakan platform berbasis HTML5 dan *Canva Education*. Produk yang dihasilkan adalah buku saku digital interaktif yang dapat diakses melalui tautan *flipbook* berbasis web. Tampilan produk akhir *i-Saku* tersaji pada Gambar 2 berikut.



Link akses: <https://heyzine.com/flip-book/557344d7f0.html>

Gambar 2. Tampilan Produk *i-Saku* Pelajar Pancasila

Setelah prototipe dihasilkan, produk melewati serangkaian uji kelayakan yang terdiri dari uji alpha (validasi ahli materi dan ahli media) dan uji beta (respons mahasiswa).

#### d. Uji Alpha: Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang validator yang memiliki keahlian di bidang pendidikan karakter dan pengembangan kurikulum. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kualitas isi materi *i-Saku* sebagai sumber bacaan penguatan karakter Pelajar Pancasila bagi mahasiswa Kampus Merdeka. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Produk i-Saku**

No	Aspek yang Dinilai	V1	V2	Rata-rata	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan tujuan	4,8	4,6	4,70	Sangat Baik
2	Kedalaman materi	4,5	4,7	4,60	Sangat Baik
3	Keakuratan dan kebenaran konsep	4,6	4,8	4,70	Sangat Baik
4	Kesesuaian dengan nilai-nilai Pancasila	5,0	4,9	4,95	Sangat Baik
5	Keterpaduan antar topik	4,4	4,6	4,50	Sangat Baik
6	Kemutakhiran materi	4,3	4,4	4,35	Baik
7	Kemudahan dipahami mahasiswa	4,7	4,5	4,60	Sangat Baik
8	Relevansi dengan konteks MBKM	4,9	4,8	4,85	Sangat Baik
<b>Rata-rata Total</b>		<b>4,66</b>			<b>Sangat Baik</b>

Rata-rata skor keseluruhan validasi materi sebesar 4,66 dari skala maksimum 5,00 menempatkan produk dalam kategori "Sangat Baik". Aspek dengan skor tertinggi adalah kesesuaian dengan nilai-nilai Pancasila (4,95), yang menunjukkan bahwa muatan karakter dalam *i-Saku* sudah sangat mencerminkan prinsip dasar profil Pelajar Pancasila secara utuh. Aspek relevansi dengan konteks MBKM juga memperoleh skor tinggi (4,85), mengonfirmasi bahwa konten yang dikembangkan tidak bersifat generik melainkan kontekstual dengan situasi nyata mahasiswa di lapangan. Satu-satunya aspek yang berada di bawah kategori "Sangat Baik" adalah kemutakhiran materi (4,35), dengan catatan validator agar contoh-contoh kontekstual diperkaya dengan isu-isu sosial yang lebih dekat dengan kehidupan mahasiswa saat ini.

#### e. Uji Alpha: Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang validator yang memiliki keahlian dalam teknologi pembelajaran dan pengembangan media digital pendidikan. Penilaian mencakup sembilan aspek teknis dan desain produk, dengan hasil sebagaimana tersaji pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Produk i-Saku**

No	Aspek yang Dinilai	V1	V2	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	Tampilan visual	4,5	4,3	4,40	88%	Sangat Layak
2	Navigasi	4,7	4,6	4,65	93%	Sangat Layak
3	Kejelasan instruksi	4,3	4,2	4,25	85%	Sangat Layak
4	Interaktivitas	4,4	4,5	4,45	89%	Sangat Layak
5	Konsistensi desain	4,1	4,3	4,20	84%	Layak

6	Aksesibilitas	4,6	4,4	4,50	90%	Sangat Layak
7	Multimedia pendukung	4,7	4,5	4,60	92%	Sangat Layak
8	Efisiensi loading	4,2	4,0	4,10	82%	Layak
9	Kesesuaian format	4,5	4,6	4,55	91%	Sangat Layak
<b>Total</b>					<b>88,2%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Rata-rata persentase kelayakan media sebesar 88,2% menempatkan produk dalam kategori "Sangat Layak". Aspek navigasi memperoleh skor tertinggi (93%), diikuti multimedia pendukung (92%) dan kesesuaian format *e-book* interaktif (91%). Ini menunjukkan bahwa produk sangat mudah digunakan dan didukung elemen multimedia yang fungsional, sesuatu yang penting mengingat produk ini dirancang untuk digunakan secara mandiri oleh mahasiswa di lapangan tanpa pendampingan langsung. Dua aspek yang mendapat perhatian adalah konsistensi desain (84%) dan efisiensi *loading* (82%), dengan masukan untuk lebih menyelaraskan ikon dan struktur halaman serta mempercepat waktu muat konten agar tetap optimal saat diakses pada jaringan yang kurang stabil.

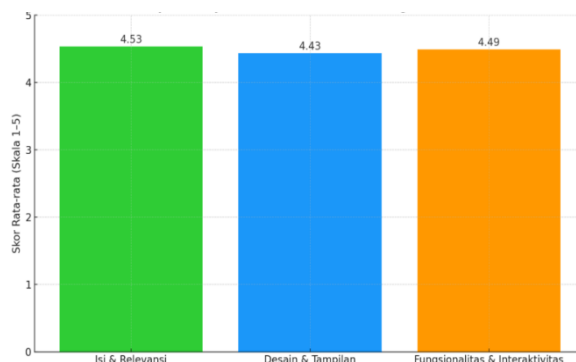
f. Uji Beta: Respons Mahasiswa

Uji beta dilakukan terhadap 30 mahasiswa PGSD UNM yang sedang mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis MBKM. Mahasiswa diberikan akses terhadap produk, menggunakan seluruh fitur yang tersedia, kemudian mengisi angket persepsi yang mencakup tiga aspek utama: isi dan relevansi, desain dan tampilan, serta fungsionalitas dan interaktivitas. Hasil uji beta disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Beta Produk i-Saku

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Rata-rata	Kategori
Isi & Relevansi	Materi sesuai nilai-nilai Pancasila	4,56	Sangat Baik
	Materi mudah dipahami	4,50	Sangat Baik
	Materi relevan dengan pengalaman mahasiswa	4,47	Sangat Baik
	Bahasa komunikatif dan sesuai konteks	4,53	Sangat Baik
	Menumbuhkan kesadaran karakter	4,60	Sangat Baik
Desain & Tampilan	Desain visual menarik	4,40	Baik
	Tata letak rapi dan mudah diikuti	4,43	Baik
	Warna dan font nyaman dibaca	4,37	Baik
	Konsistensi tampilan	4,45	Baik
	Ilustrasi mendukung isi materi	4,48	Baik
Fungsionalitas & Interaktivitas	Navigasi mudah digunakan	4,52	Sangat Baik
	Fitur interaktif berfungsi dengan baik	4,50	Sangat Baik
	Responsif di berbagai perangkat	4,45	Baik
	Adanya umpan balik dari fitur	4,42	Baik
	Menarik untuk digunakan berulang	4,55	Sangat Baik
<b>Rata-rata Total</b>		<b>4,49</b>	<b>Sangat Baik</b>

Hasil uji beta menunjukkan rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,49 dengan kategori "Sangat Baik". Aspek isi dan relevansi memperoleh rata-rata tertinggi (4,53), dengan indikator tertinggi pada kemampuan produk menumbuhkan kesadaran karakter (4,60). Aspek fungsionalitas dan interaktivitas memperoleh rata-rata 4,49, sementara aspek desain dan tampilan memperoleh rata-rata terendah di antara ketiganya (4,43), sejalan dengan masukan minor dari mahasiswa tentang penyesuaian warna dan konsistensi visual. Sebagaimana tergambar pada Gambar 3, ketiga aspek berada dalam kisaran yang relatif setara dan seluruhnya masuk dalam kategori baik hingga sangat baik.



Gambar 3. Rekap Hasil Uji Beta Produk i-Saku per Aspek Penilaian

## 2. Pembahasan

### a. Pengembangan Produk i-Saku

Tujuan pertama penelitian ini adalah mengembangkan i-Saku sesuai kebutuhan mahasiswa Kampus Merdeka. Proses pengembangan yang menggunakan model Alessi & Trollip (2001) terbukti menghasilkan struktur yang terukur dan evaluatif, di mana setiap keputusan desain berakar pada analisis kebutuhan yang konkret, bukan asumsi perancang. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Alessi & Trollip (2001) bahwa validitas konten dan kualitas desain sangat menentukan ketercapaian tujuan instruksional sebuah produk media pembelajaran digital.

Hal mendasar yang membedakan i-Saku dari pengembangan media karakter pada umumnya adalah konteks sasaran penggunaannya. Dalam konteks pendidikan tinggi, penguatan karakter mayoritas masih berlangsung dalam skema pembelajaran formal. Misalnya, melalui diskusi, refleksi kelas, maupun aktivitas terstruktur yang difasilitasi (Sakkir et al., 2025), atau melalui model *experiential learning* yang tetap dirancang secara sistematis dan difasilitasi dalam kerangka pembelajaran oleh institusi (Mahmoodi et al., 2025; Radović et al., 2023). Berbeda dengan itu, i-Saku hadir untuk mahasiswa yang sedang berada di luar kampus, di tengah situasi nyata yang biasanya penuh dengan tantangan, tetapi tidak selalu didampingi secara langsung. Dalam kondisi seperti ini, mahasiswa justru membutuhkan sesuatu yang bisa memandu untuk berpikir dan memaknai pengalaman secara mandiri. Oleh karena itu, i-Saku tidak hanya berfungsi sebagai media belajar, tetapi lebih sebagai teman refleksi yang bisa diakses kapan saja. Media ini membuat refleksi hadir langsung dalam pengalaman, bukan sesuatu yang harus menunggu difasilitasi di ruang kelas.

Desain konten i-Saku yang mengintegrasikan narasi inspiratif, simulasi situasi nyata, kuis singkat, dan jurnal pribadi mencerminkan penerapan tiga prinsip multimedia learning Mayer (2021): saluran ganda (*dual channel*), kapasitas terbatas (*limited capacity*), dan pemrosesan aktif (*active processing*). Elemen simulasi situasi

nyata dan jurnal pribadi secara khusus dirancang untuk mendorong mahasiswa tidak hanya membaca, tetapi juga merefleksikan dan menginternalisasi nilai-nilai karakter dalam konteks pengalaman lapangan mereka sendiri (Lestari & Komariah, 2020). Temuan ini secara tegas memperkaya temuan Hong et al. (2016) yang menekankan peningkatan hasil belajar dan keterlibatan melalui penggunaan mobile learning secara umum. i-Saku secara lebih spesifik mengarahkan penggunaan multimedia tidak hanya untuk memahami materi, tetapi untuk memicu refleksi personal dan internalisasi nilai karakter, sehingga fungsi media tidak berhenti pada aspek kognitif, melainkan menjangkau dimensi afektif yang lebih dalam.

#### **b. Kelayakan Produk i-Saku**

Tujuan kedua penelitian ini adalah menguji kelayakan i-Saku. Hasil validasi ahli materi (rata-rata 4,66, kategori Sangat Baik) dan validasi ahli media (88,2%, kategori Sangat Layak) secara bersama-sama menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kualitas yang memadai dari sisi isi maupun teknis. Temuan ini menegaskan bahwa model Alessi dan Trollip yang diterapkan berhasil menghasilkan produk yang tidak hanya valid secara konten, tetapi juga layak secara desain.

Dari uji beta, temuan yang paling menarik adalah bahwa indikator dengan skor tertinggi dari seluruh uji coba bukan soal kemudahan navigasi atau kemenarikan tampilan, melainkan kemampuan produk dalam menumbuhkan kesadaran karakter (4,60). Ini menunjukkan bahwa i-Saku tidak hanya berhasil secara teknis, tetapi juga berhasil secara afektif, menyentuh dimensi yang justru paling sulit dijangkau oleh media digital pada umumnya. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Jamaludin et al. (2022) yang menyatakan bahwa internalisasi nilai Pelajar Pancasila membutuhkan pengalaman yang kontekstual dan reflektif, bukan sekadar paparan informasi normatif, serta diperkuat oleh kajian Rachmawati et al. (2022) yang menegaskan bahwa penguatan Profil Pelajar Pancasila lebih efektif ketika diintegrasikan dalam pengalaman nyata yang mendorong refleksi nilai.

Aspek desain dan tampilan secara konsisten memperoleh skor yang sedikit lebih rendah dibandingkan aspek isi dan fungsionalitas, baik pada validasi ahli maupun uji beta. Ini bukan kelemahan yang menggugurkan kelayakan produk, tetapi justru memberi arah yang jelas untuk pengembangan berikutnya. Pengembangan media digital untuk penguatan karakter tidak bisa berhenti pada satu siklus produksi, melainkan perlu terus diperbaiki melalui evaluasi dan umpan balik pengguna secara berkelanjutan. Dalam konteks ini, pengembangan memang dipahami sebagai proses yang iterative melalui perbaikan bertahap hingga mencapai bentuk yang lebih optimal (McKenney & Reeves, 2021). Sehingga kondisi ini menjadi hal yang wajar dalam pengembangan media pembelajaran digital (Bakri et al., 2021).

Respons tiga Dosen Pendamping Lapangan (DPL) yang secara independen menilai i-Saku relevan, aplikatif, dan berpotensi diadopsi lebih luas dalam skema MBKM lainnya memberikan konfirmasi tambahan yang penting. Perspektif DPL ini bermakna karena mereka adalah pihak yang paling dekat dengan dinamika lapangan yang dihadapi mahasiswa. Penilaian bahwa produk menjawab kebutuhan mahasiswa untuk memahami peran sebagai agen perubahan, *moral force*, dan kontrol sosial menguatkan bahwa i-Saku berhasil menjembatani jarak antara nilai-nilai normatif Pancasila dengan realitas yang dihadapi mahasiswa secara konkret. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa pelaksanaan MBKM menempatkan mahasiswa pada situasi belajar yang lebih terbuka dan kontekstual (Siregar et al., 2020). Sehingga membutuhkan dukungan pembelajaran yang fleksibel dan adaptif terhadap dinamika lapangan, bukan hanya bergantung pada skema pembelajaran di dalam kelas (Rodiyah, 2021; Soeharso, 2021).

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa i-Saku bukan hanya produk yang layak secara teknis dan akademis, tetapi produk yang lahir dari kebutuhan nyata dan mampu menjawab kebutuhan itu secara substantif. Di tengah minimnya sumber bacaan karakter yang dirancang khusus untuk konteks MBKM, kehadiran i-Saku mengisi celah yang selama ini kosong dan membuka peluang pengembangan serupa yang lebih luas di masa mendatang.

### SIMPULAN

Pengembangan buku saku digital ini memperlihatkan bahwa penguatan karakter tidak selalu harus dirancang melalui skema pembelajaran yang formal dan kaku. Ketika mahasiswa ditempatkan dalam situasi nyata seperti magang, proyek sosial, atau asistensi mengajar, yang mereka butuhkan bukan tambahan teori. Tetapi sesuatu yang bisa membantu mahasiswa memahami apa yang sedang mereka alami. Dalam konteks itu, buku saku ini mencoba mengambil peran yang sederhana, tetapi cukup penting: menjadi rujukan yang bisa dibuka, dibaca, lalu dipikirkan kembali.

Hasil validasi dan respons pengguna memang menunjukkan bahwa produk ini layak digunakan. Namun, ada hal yang masih belum sepenuhnya terjawab. Penelitian ini belum sampai pada tahap melihat bagaimana buku ini benar-benar mempengaruhi cara mahasiswa berpikir atau bersikap dalam jangka panjang. Penggunaannya juga masih terbatas pada konteks tertentu, sehingga belum bisa menggambarkan situasi yang lebih luas.

Di titik ini, justru ruang pengembangan menjadi terbuka. Akan menarik untuk melihat bagaimana media seperti ini digunakan secara lebih luas, misalnya dalam bentuk aplikasi atau terhubung dengan sistem pembelajaran digital yang sudah ada. Lebih jauh lagi, pertanyaan yang masih perlu dijawab adalah apakah media semacam ini benar-benar bisa menjadi bagian dari proses pembentukan karakter, bukan hanya sebagai bahan bacaan, tetapi sebagai sesuatu yang ikut membentuk cara mahasiswa memahami pengalaman mereka sendiri.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia For Learning Methods And Development*. Allyn and Bacon.
- Arsyad, A. T., & Widuhung, S. D. (2022). Dampak merdeka belajar kampus merdeka terhadap kualitas mahasiswa. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 3(2), 88. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v3i2.1027>
- Ash, S., & Clayton, P. (2009). Generating, deepening, and documenting learning: The power of critical reflection in applied learning. *Journal of Applied Learning in Higher Education*, 01(Fall), 25–48. [https://doi.org/10.57186/jalhe\\_2009\\_v1a2p25-48](https://doi.org/10.57186/jalhe_2009_v1a2p25-48)
- Ashwin, Paul. (2020). *Transforming university education: a manifesto*. Bloomsbury Academic.
- Bakri, F., Putri, A. S. T., & Indrasari, W. (2021). *Pocket book based on Android: Physics learning practice media in the 21st century*. 020010. <https://doi.org/10.1063/5.0037604>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020a). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kemdikbud RI
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020b). *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kemdikbud RI.
- Fitriani, S., & Widijatmoko, E. K. (2023). Perwujudan revitalisasi karakter melalui habituasi nilai-nilai pancasila pada peserta didik di sekolah dasar. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 43–52. <https://doi.org/10.56393/educare.v3i2.1511>

- Hong, J.-C., Hwang, M.-Y., Tai, K.-H., & Kuo, Y.-C. (2016). Crystallized intelligence affects hedonic and epistemic values to continue playing a game with saliency-based design. *Computers & Education*, 95, 75–84. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.12.006>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Istianah, A., Mazid, S., Hakim, S., & Susanti, R. (2021). Integrasi nilai-nilai Pancasila untuk membangun karakter pelajar pancasila di lingkungan kampus. *Gatra Nusantara: Jurnal Politik, Hukum, Sosial Budaya Dan Pendidikan*, 19(1), 62–70.
- Jamaludin, J., Alanur S, S. N. A. S., Amus, S., & Hasdin, H. (2022). Penerapan nilai profil pelajar Pancasila melalui kegiatan kampus mengajar di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 698–709. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2553>
- Lestari, W., & Komariah, K. (2020). The development of a pocket book as a learning resource at vocational high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1700(1), 012094. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1700/1/012094>
- Mahmoodi, A., Eshaghi, M., & Laliberte, J. (2025). RETRACTED: Designing educational strategies for experiential learning: An AHP-fuzzy logic case study at carleton university. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 11(3), 100576. <https://doi.org/10.1016/j.joitmc.2025.100576>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2021). Educational design research: Portraying, conducting, and enhancing productive scholarship. *Medical Education*, 55(1), 82–92. <https://doi.org/10.1111/medu.14280>
- Mulyana, M., Wahyudin, Y., Lesmana, D., Muarif, M., Mumpuni, F. S., & Farastuti, E. R. (2022). Evaluasi dampak program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada bidang studi Akuakultur. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1551–1564. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2182>
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai kearifan lokal: Proyek paradigma baru program sekolah penggerak untuk mewujudkan profil pelajar pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurashiah, I. (2022). Proyek penguatan profil pelajar pancasila dalam implemmentasi kurikulum prototipe di sekolah penggerak jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>
- Radović, S., Hummel, H. G. K., & Vermeulen, M. (2023). The mARC instructional design model for more experiential learning in higher education: theoretical foundations and practical guidelines. *Teaching in Higher Education*, 28(6), 1173–1190. <https://doi.org/10.1080/13562517.2021.1872527>
- Rodiyah, R. (2021). Implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di era digital dalam menciptakan karakter mahasiswa hukum yang berkarakter dan profesional. In R. Arifin, Pujiono, & D. Sulistianingsih (Eds.), *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang* (pp. 425–434).
- Sakkir, G., Jayadi, K., & Sakkir, R. I. (2025). Implementation of character education in higher education. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 5(2), 246–255. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline3774>
- Samala, A. D., Giatman, M., Simatupang, W., & Ranuharja, F. (2021). E-jobsheet based on mobile pocket book as digital learning resources (dlrs). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 14(2), 117–123. <https://doi.org/10.24036/tip.v14i2.488>

- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep kampus merdeka belajar di era revolusi industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141–157. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.13>
- Soeharso, S. Y. (2021). Relevansi kebijakan mbkm terhadap penguatan pendidikan karakter pancasila. In M. P. Sari (Ed.), *Prosiding konferensi nasional I konsorsium psikologi (KN1KP) Ildikti 3 2021: Peran psikologi di era pandemi dalam membangun masyarakat berkarakter dan berdaya saing global* (pp. 9–17). Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, r&d dan penelitian pendidikan)* (3rd ed.). Alfabeta.
- Suhendra, E., Rahmawati, L., Herawati, B. C., Primajati, G., & Syarifaturrahman, W. K. (2022). Pelatihan dasar kepemimpinan: Peran dan kewajiban mahasiswa di universitas Bumigora. *ADMA Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 221–226. <https://doi.org/10.30812/adma.v2i2.1627>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>