

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS DIGITAL BERMUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA DI SDN KUTAMANGGU 1

Nabila Nurul Amaluna¹, Atikah Syamsi², Heru Mudiyanto³

Prodi PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

Email : abilamaluna@gmail.com

Abstract

This study aims to develop learning media in the form of digital comics containing the values of the Pancasila Student Profile to improve the collaboration skills of elementary school students. The background of this study is the low collaboration skills of students caused by the minimal use of innovative and interesting learning media. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study were grade V students of SDN Kutamanggu 1. The validation results showed that the digital comic media was very feasible to use, with assessments from media experts and language experts of 95% each, and material experts of 87%. The effectiveness test through N-Gain analysis showed a significant increase in students' collaboration skills, with an average score of 0.86 in the first series and 0.96 in the second series, both of which are included in the high category. The increase in collaboration skills is reflected in the indicators of active participation, responsibility, productivity, flexibility, and mutual respect. Thus, digital comics containing the Pancasila Student Profile can be an alternative learning media that is educational, fun, and effective in developing the collaboration skills of elementary school students.

Keywords: Digital Comics, Pancasila Student Profile, Collaboration Skills, Learning Media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital yang memuat nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila guna meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterampilan kolaborasi peserta didik yang disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Kutamanggu 1. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital sangat layak digunakan, dengan penilaian dari ahli media dan ahli bahasa masing-masing sebesar 95%, serta ahli materi sebesar 87%. Uji efektivitas melalui analisis N-Gain menunjukkan peningkatan keterampilan kolaborasi siswa secara signifikan, dengan skor rata-rata 0,86 pada seri pertama dan 0,96 pada seri kedua, keduanya

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

ISSN 3025-6488



9 773025 648007

termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan keterampilan kolaborasi tercermin dalam indikator partisipasi aktif, tanggung jawab, produktivitas, fleksibilitas, dan sikap saling menghargai. Dengan demikian, komik digital bermuatan Profil Pelajar Pancasila dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang edukatif, menyenangkan, dan efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Komik Digital, Profil Pelajar Pancasila, Keterampilan Kolaborasi, Media Pembelajaran,

PENDAHULUAN

Pendidikan di era modern memiliki peran strategis dalam meningkatkan kecerdasan bangsa serta membentuk karakter dan kompetensi siswa secara menyeluruh (Vita Nurmayasari et al., 2022). Saat ini, siswa dituntut untuk memiliki keterampilan dalam membantu mengatasi permasalahan abad 21 yang terdiri dari keterampilan berpikir kritis (Critical thinking), kreatif (Creative), kolaborasi (Collaboration), dan komunikasi (Communication) atau yang lebih dikenal dengan keterampilan 4C (Suharyat et al., 2022) . Di antara keterampilan tersebut, kolaborasi memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan keberhasilan belajar siswa di masa kini maupun mendatang .

Keterampilan kolaborasi termasuk salah satu kemampuan abad ke-21 yang penting untuk ditingkatkan, karena dapat mendukung kerja sama antar siswa meskipun terdapat perbedaan di antara mereka (Nuriyani et al., n.d.). Menurut Suharyat et al. (2022), kolaborasi dalam tim memiliki peranan yang krusial dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Dalam konteks kerja sama, siswa dihadapkan pada beragam sudut pandang berbeda yang mendorong mereka untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan inovatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa, kolaborasi membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan bekerja sama, berbagi ide, menyelesaikan masalah secara kelompok, serta menumbuhkan empati dan toleransi dalam keberagaman.

Keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan individu dalam bekerja sama satu sama lain, saling mendukung, dan melengkapi dalam melaksanakan tugas-tugas tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Halimah et al., 2019). Kolaborasi adalah suatu cara dan bentuk interaksi yang terjalin antara individu maupun organisasi yang memiliki keinginan untuk saling berbagi, berpartisipasi secara aktif, dan mencapai kesepakatan dalam mengambil tindakan bersama (Yusu & Sulaiman, 2024). Keterampilan kolaborasi melibatkan kerjasama antar individu untuk menyelesaikan masalah, serta dapat meningkatkan kemampuan kerja siswa. (Lorenza et al., 2023). Kolaborasi merupakan suatu proses sosial yang melibatkan aktivitas tertentu yang bertujuan untuk mencapai tujuan bersama, di mana para pihak saling membantu dan saling memahami aktivitas satu sama lain (Rahman et al., 2024). Jadi, dapat disimpulkan keterampilan kolaborasi merupakan, kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan bersama, dengan saling membantu, berbagi peran, dan berpartisipasi aktif dalam prosesnya.

Namun demikian, dalam praktiknya keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar masih perlu dikembangkan. Rendahnya keterampilan kolaborasi di kalangan peserta didik di Indonesia salah satunya disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang efektif serta pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh peran guru (Vita Nurmayasari et al., 2022). Banyak siswa yang belum terbiasa bekerja sama secara efektif dalam kelompok, menunjukkan sikap individualistis, atau bahkan kesulitan dalam menyampaikan dan menerima pendapat. Situasi ini menunjukkan perlunya intervensi melalui media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan menyisipkan nilai-nilai karakter.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V di SDN Kutamanggu, diketahui bahwa terdapat hambatan dalam mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Beberapa siswa cenderung kurang aktif dan tidak percaya diri, sehingga kerja kelompok sering didominasi oleh satu atau dua siswa saja, sementara anggota lainnya bersikap pasif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusi untuk mendorong keaktifan siswa serta menumbuhkan keterampilan kolaboratif abad ke-21 adalah melalui penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar (Lailatul Mufarohah et al., 2024). Media yang digunakan sebaiknya mampu menarik minat peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu media yang berpotensi digunakan adalah komik digital, yang dianggap mampu menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa.

Komik adalah genre yang menggunakan gambar kartun yang berkarakter dapat menceritakan suatu cerita dalam urutan yang erat, terkait satu sama lain, dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Hidayah & Ulva, 2017). Komik juga mengandung gambar yang menarik dan menarik yang dapat memikat pembaca. Komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat digunakan untuk mengajar dan menyampaikan pesan dengan kuat melalui nilai karakternya (Rani, 2021). Komik digital digunakan sebagai media pembelajaran karena menawarkan sejumlah keunggulan, salah satunya penyajian materi yang lebih kreatif sehingga mampu menarik minat baca dan mendorong rasa ingin tahu siswa dalam mencari informasi. Selain itu, alur cerita dalam komik digital dapat disesuaikan dengan isi materi pembelajaran serta memberikan teladan melalui penggambaran perilaku positif yang dapat ditiru oleh peserta didik (N. M. H. M. Dewi et al., 2024). Jadi, dengan menyisipkan muatan profil pelajar Pancasila dalam komik berbasis digital diharapkan dapat menciptakan konteks belajar yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis digital yang memuat nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas V di SDN Kutamanggu 1. Diharapkan, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan, edukatif, dan efektif dalam membentuk karakter serta meningkatkan kompetensi siswa dalam bekerja sama.

LANDASAN TEORI (Opsional)

1. Media Pembelajaran

Media adalah berbagai jenis elemen dalam lingkungan siswa yang dapat mendorong proses pembelajaran. Media mencakup semua alat fisik yang digunakan untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lainnya. (Ramli, 2012). Media dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, baik untuk pembelajaran individu maupun kelompok, secara umum memiliki beberapa tujuan diantaranya yaitu, menyampaikan informasi, memotivasi dan menciptakan aktivitas belajar (Pagarra et al., 2022). Penggunaan media dalam pembelajaran secara umum bermanfaat untuk mendukung kelancaran interaksi antara guru dan siswa, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran (Karo-karo & Rohani, 2018). Jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari media audio, visual, dan audio visual (Nasron et al., 2024).

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses pengajaran yang berperan dalam mempengaruhi suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang diatur dan diciptakan oleh guru (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran menjadi sarana komunikasi antara guru dan siswa yang berfungsi untuk menarik perhatian, memotivasi, menyusun materi, menyatukan pemahaman, serta mengaktifkan respon siswa (Pagarra et al., 2022). Dengan demikian, Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung proses pengajaran dengan menciptakan suasana belajar yang efektif, serta menjadi jembatan

komunikasi antara guru dan siswa untuk meningkatkan perhatian, motivasi, pemahaman, dan partisipasi siswa.

2. **Komik Digital**

Menurut Nurgiantoro istilah "komik" secara etimologis berasal dari bahasa Belanda, yaitu "Komiek," yang berarti pelawak. Dalam bahasa Yunani, kata "komik" berasal dari "komikos" atau "kosmos," yang mengandung arti bersuka ria atau bercanda (Batubara, 2020). Komik merupakan salah satu media untuk menyampaikan gagasan melalui gambar, yang biasanya dipadukan dengan teks atau elemen visual lainnya. Umumnya, komik disusun dalam bentuk rangkaian panel yang tersusun berurutan (Wibowo, 2021).

Berdasarkan bentuknya komik terbagi menjadi lima (Ikhtiaroh & Syakir, 2012) yaitu, komik strip (Comic Strips), buku komik (Comic Book), komik kompilasi, dan web comic (komik daring). Media pembelajaran berbasis komik memiliki berbagai kelebihan, antara lain kemampuannya dalam menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar. Komik juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu, memperkaya kosakata pembaca, serta membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Selain itu, media ini mendorong minat baca peserta didik, menyajikan alur cerita yang mengarah pada nilai-nilai positif atau pengetahuan, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa batasan ruang dan waktu (Payanti, 2022). Salah satu kelebihan dari penggunaan media pembelajaran adalah kemampuannya dalam menumbuhkan sikap positif terhadap proses belajar serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih mudah (Nurrahman et al., 2022).

3. **Profil Pelajar Pancasila**

Pancasila merupakan istilah yang paling tepat untuk mewakili keseluruhan nilai karakter dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh setiap pelajar Indonesia. (Wahid et al., 2021). Profil Pelajar Pancasila merupakan sifat dan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa-siswa Indonesia di era abad ke-21 (Irawati, 2022). Profil pelajar Pancasila adalah sebuah profil ideal yang diharapkan dapat berkembang dan diwujudkan pada pelajar di Indonesia dengan bantuan semua pihak melalui enam kompetensi sebagai dimensi kunci. Keenam dimensi tersebut yakni beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebhinekaan global; bergotong royong; mandiri; bernalar kritis dan kreatif (Mery et al., 2022). Dengan adanya Profil Pelajar Pancasila ini, maka akan menjadi sebuah target untuk siswa yang ideal sesuai dengan Pancasila.

4. **Keterampilan Kolaborasi**

Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan untuk bekerja bersama secara sinergis dengan tujuan yang sama (Sunbanu et al., 2019). Keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan untuk bertukar pikiran, ide, maupun perasaan antara siswa yang berada pada tingkat yang setara (Dewi et al., 2020). Kolaborasi adalah upaya yang dilakukan untuk meraih tujuan bersama yang telah disepakati, melalui pembagian tugas yang jelas dan kerja sama yang terpadu dalam pelaksanaannya guna mencapai hasil yang diinginkan (Nuriyani et al., n.d.). Oleh karena itu, keterampilan berkolaborasi sangat penting ditanamkan sejak kecil kepada anak-anak, karena proses kolaborasi dalam pembelajaran siswa dapat mengembangkan kemampuan sosial.

Indikator keterampilan kolaborasi menurut Greenstein adalah (1) berpartisipasi secara aktif; (2) bekerja secara produktif; (3) bertanggung jawab; (4) fleksibilitas dan kompromi; (5) saling menghargai antar anggota kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode R&D merupakan pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk agar lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Dalam konteks pendidikan, metode ini digunakan untuk mengembangkan media atau perangkat pembelajaran yang mampu menyelesaikan masalah nyata di lapangan, khususnya di lingkungan sekolah dasar (Sugiyono, 2021; Winaryati et al., 2021; Rachman et al., 2024).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama: Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, terstruktur, fleksibel, dan saling terintegrasi antar tahapannya (Anggraini et al., 2021; Syahid et al., 2024). Dengan mengikuti tahapan ADDIE secara menyeluruh, penelitian ini diharapkan menghasilkan produk pembelajaran berupa komik digital yang layak, menarik, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Komik Berbasis Digital

Pada pengembangan media komik berbasis digital bermuatan profil pelajar pancasila dilakukan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap:

a. Analysis (Analisis)

Peneliti memulai kegiatan penelitian dengan tahapan analisis. Seperti umumnya dalam metode *Research and Development*, pengembangan produk dilakukan karena adanya kebutuhan yang perlu dipenuhi. Masalah yang ditemukan menjadi dasar dalam merancang produk. Dalam konteks ini, peneliti mengkaji kebutuhan yang relevan sekaligus mempertimbangkan urgensi dari produk yang akan dibuat.

Peneliti menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada guru kelas dan seluruh siswa kelas V SDN Kutamanggu 1. Kemudian hasil dari angket kebutuhan disajikan dalam presentase kebutuhan.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

| Responden | Presentase Kebutuhan |
|-----------|----------------------|
| Guru | 80% |
| Siswa | 82% |

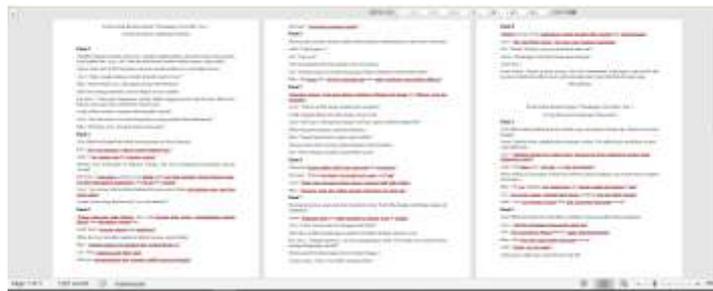
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil dari penyebaran angket analisis kebutuhan kepada guru kelas mencapai presentase kebutuhan 80% dengan kriteria butuh dan siswa mencapai presentase kebutuhan 82% dengan kriteria sangat butuh.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara dari guru yang menyatakan: *“Beberapa siswa cenderung kurang aktif dan tidak percaya diri, sehingga kerja kelompok sering didominasi oleh satu atau dua siswa saja, sementara anggota lainnya bersikap pasif.”* Selain itu, meskipun sekolah telah memiliki fasilitas teknologi seperti proyektor dan chromebook, pemanfaatannya belum diarahkan secara maksimal untuk pengembangan karakter siswa. Oleh karena itu, media komik digital dipandang sebagai alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya keterampilan kolaborasi siswa.

b. *Design* (Desain)

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah mendesain produk pengembangan berupa komik digital.

- 1) Desain dimulai dengan penyusunan tujuan pembelajaran yang mengacu pada capaian pembelajaran PPKn kelas V, khususnya terkait nilai gotong royong, dengan tujuan agar siswa memahami dan menerapkan sikap tersebut serta meningkatkan keterampilan kolaborasi.
- 2) Selanjutnya, peneliti membuat alur cerita (storyboard) berdasarkan materi buku PPKn, dengan cerita yang menggambarkan kegiatan gotong royong di lingkungan sekolah dan masyarakat. Cerita dirancang menarik dengan tokoh anak-anak yang menghadapi situasi nyata, dilengkapi konflik dan penyelesaian yang mencerminkan kerja sama.



Gambar 1. Membuat storyboard komik

- 3) Desain karakter dan elemen visual dibuat menggunakan AI dari Leonardo untuk menghasilkan tampilan yang konsisten dan ekspresif.



Gambar 2. Desain karakter komik dengan menggunakan leonard AI

- 4) Komik kemudian disusun menggunakan aplikasi Canva, dengan penggabungan elemen visual, latar, dialog, dan narasi. Setelah itu, dibuat cover komik yang menampilkan judul, nama penulis, dan ilustrasi utama.



Gambar 3. Cover komik seri 1 dan 2

5) Tahap akhir adalah finishing, yaitu pengecekan keseluruhan isi komik untuk memastikan alur logis, teks terbaca jelas, dan visual mendukung narasi, sebelum akhirnya diunggah ke website *Anyflip* untuk digunakan dalam pembelajaran.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap berikutnya adalah mengembangkan media komik digital yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti memanfaatkan website Leonardo AI untuk membuat karakter tokoh dan aplikasi Canva untuk menyusun komik digital. Proses pengembangan dimulai dengan menentukan karakter, jumlah, serta ciri fisik dan kepribadian tokoh. Kemudian, peneliti mengakses Leonardo AI, memasukkan prompt visual yang sesuai, memilih gaya gambar (seperti cartoon atau comic style), dan menghasilkan ilustrasi karakter yang diunduh untuk digunakan dalam komik. Selanjutnya, gambar-gambar tersebut diunggah ke Canva, disusun dalam ukuran A4, dilengkapi dengan latar belakang, balon percakapan, dan dialog yang sesuai dengan alur cerita. Setelah desain selesai, komik diunduh lalu diunggah ke platform Anyflip untuk dijadikan flipbook digital. Di Anyflip, peneliti membuat akun, mengunggah file komik, menambahkan judul, lalu membagikan link agar komik digital tersebut dapat diakses oleh siswa sebagai media pembelajaran.

d. *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk media komik berhasil divalidasi selanjutnya produk akan diimplementasikan di SDN Kutamunggu 1 Kabupaten Majalengka. Produk pengembangan media komik berbasis digital bermuatan profil pelajar Pancasila akan diimplementasikan pada siswa kelas V yang berjumlah 25 orang. Proses dimulai dengan pre-test, dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan komik digital, dan ditutup dengan post-test. Meskipun terdapat kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil, proses pembelajaran berjalan efektif dan siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam membaca komik, berdiskusi, dan bekerja kelompok.

e. *Evaluatin* (Evaluasi)

Jika pada tahap sebelumnya kemampuan siswa dalam keterampilan kolaborasi sudah diukur melalui angket pre test dan post test, maka hasil data penilaian yang diperoleh dari angket pre test dan post test seri 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Pre-Test dan Post-Test Seri 1

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Pretest_Seri_1 | 25 | 40,00 | 61,00 | 50,8000 | 6,88598 |
| Posttest_Seri_1 | 25 | 82,00 | 100,00 | 93,3600 | 4,95715 |
| Valid N (listwise) | 25 | | | | |

Berdasarkan hasil uji deskriptif di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa nilai minimum sebesar 40, nilai maksimum sebesar 61, rata-rata sebesar 50,000, dan standar deviasi data pre test sebesar 6,88598. Sedangkan nilai post test yang didapat dengan nilai minimum sebesar 82, nilai maksimum sebesar 100, rata-rata sebesar 93,3600, dan standar deviasi data post test sebesar 4,95715. Maka dari hasil nilai pre test dan post test seri 1 yang sudah didapatkan bahwa nilai post test mengalami peningkatan.

Hasil data penilaian yang diperoleh dari angket pre test dan post test seri 2 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Pre-Test dan Post-Test Seri 2

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Pretest_Seri_2 | 25 | 40,00 | 65,00 | 52,8800 | 8,52604 |
| Posttest_Seri_2 | 25 | 90,00 | 100,00 | 98,2000 | 2,54951 |
| Valid N (listwise) | 25 | | | | |

Berdasarkan hasil uji deskriptif di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa nilai minimum sebesar 40, nilai maksimum sebesar 65, rata-rata sebesar 52,8800, dan standar deviasi data pre test sebesar 8,52604. Sedangkan nilai post test yang didapat dengan nilai minimum sebesar 90, nilai maksimum sebesar 100, rata-rata sebesar 98,2000, dan standar deviasi data post test sebesar 2,54951. Maka dari hasil nilai pre test dan post test seri 2 yang sudah didapatkan bahwa nilai post test mengalami peningkatan.

2. Kelayakan Media Komik Berbasis Digital

a. Validasi ahli media

Berdasarkan hasil validasi ahli media dari perolehan angket menunjukkan bahwa pada aspek desain produk komik memiliki presentase sebesar 96% dengan kriteria sangat valid dan pada aspek kognitif dan afektif memiliki presentase sebesar 87% dengan kriteria sangat valid. Kemudian kedua aspek tersebut diakumulasikan dan mencapai presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak.

b. Validasi ahli bahasa

Hasil validasi ahli bahasa dari perolehan angket menunjukkan bahwa pada aspek penyajian bahasa memiliki presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat valid, pada aspek penyajian kalimat memiliki presentase sebesar 91% dengan kriteria sangat valid, dan pada aspek konsistensi bahasa memiliki presentasi sebesar 100% dengan kriteria sangat valid. Kemudian ketiga aspek tersebut diakumulasikan dan mencapai presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak.

c. Validasi Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dari perolehan angket menunjukkan bahwa pada aspek materi memiliki presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat valid, dan pada aspek komponen penyajian memiliki presentase sebesar 82% dengan kriteria sangat valid. Kemudian kedua aspek tersebut diakumulasikan dan mencapai presentase sebesar 87% dengan kriteria sangat layak.

3. Efektivitas Media Komik

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi apakah efektif atau tidak.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Uji N-Gain Keterampilan Kolaborasi Seri 1

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Ngain_Skor | 25 | ,60 | 1,00 | ,8684 | ,10081 |
| Ngain_Persen | 25 | 60,00 | 100,00 | 86,8408 | 10,08086 |
| Valid N (listwise) | 25 | | | | |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata nilai N-Gain skor sampel keterampilan kolaborasi menunjukkan angka 0,86. Peningkatan sampel keterampilan kolaborasi $0,86 > 0,70$ maka peningkatan yang terjadi termasuk ke dalam kategori tinggi. Jika menggunakan skala N-Gain persen hasil rata-rata nilai N-Gain persen > 76 , angka tersebut tergolong kategori peningkatan efektif.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Uji N-Gain Keterampilan Kolaborasi Seri 2

| Descriptive Statistics | | | | | |
|------------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Ngain_Skor | 25 | ,82 | 1,00 | ,9646 | ,04832 |
| Ngain_Persen | 25 | 81,82 | 100,00 | 96,4575 | 4,83154 |
| Valid N (listwise) | 25 | | | | |

Dari tabel 4.17 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata nilai N-Gain skor sampel keterampilan kolaborasi menunjukkan angka 0,96. Peningkatan sampel keterampilan

kolaborasi $0,96 > 0,70$ maka peningkatan yang terjadi termasuk ke dalam kategori tinggi. Jika menggunakan skala N-Gain persen hasil rata-rata nilai N-Gain persen > 76 , angka tersebut tergolong kategori peningkatan efektif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis digital bermuatan profil pelajar pancasila efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media komik berbasis digital yang memuat nilai-nilai profil Pelajar Pancasila berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap sistematis: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahap dilaksanakan secara menyeluruh dan terarah untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi.
2. Media komik digital yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi dari berbagai ahli, yaitu ahli media dengan nilai kelayakan sebesar 95%, ahli bahasa sebesar 95%, dan ahli materi sebesar 87%, yang semuanya berada dalam kategori sangat layak.
3. Media komik digital efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Hal ini didukung oleh hasil uji N-Gain yang menunjukkan peningkatan signifikan, yaitu sebesar 0,86 pada seri pertama dan meningkat menjadi 0,96 pada seri kedua, yang keduanya berada dalam kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berbasis nilai profil Pelajar Pancasila mampu mendorong partisipasi aktif, diskusi, dan kerja sama antar siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
<https://www.researchgate.net/publication/345942990>
- Dewi, A. P., Putri, A., Anfira, D. K., & Prayitno, B. A. (2020). Profil Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa pada Rumpun Pendidikan MIPA. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*.
<https://doi.org/10.17509/pdgia.v18i1.22502>
- Dewi, N. M. H. M., Astawan, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Komik Digital Berbasis Tri Hita Karena untuk Meningkatkan Literasi Sosial Budaya Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4), 3178-3189. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7062>
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. SAGE Publications US.
- Halimah, Mawardi, & Wardani, K. S. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 Sd N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1).
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*.
- Ikhtiaroh, N., & Syakir. (2012). Kreasi Komik Digital Bawang Merah Dan Bawang Putih Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Anak Sekolah Dasar. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 1(1), 2012. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Irawati, D. , I. A. M. , H. A. , & A. B. S. (2022). Profil pelajar Pancasila sebagai upaya mewujudkan karakter bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*.
- Karo-karo, I. R. , & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, VII.

- Lailatul Mufarohah, I., Firdaus, & Maryono. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Fisika 3 Dimensi Dengan Addie Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 233.
- Lorenza, M., Setyawan, D., & Miftahussa'adiah. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Smk. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*.
- Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). Sinergi Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840-7849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3617>
- Nason, Nurhasanah, Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Journal Of Social Science Research*, 4, 14043-14057.
- Nuriyani, Melati, H. A., & Hadi, L. (n.d.). Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Materi Laju Reaksi Di SMA Islam Bawari Pontianak. *Jurnal Untan*, 1(2), 13-23. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/EduChem>
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Payanti, D. A. K. D. (2022). *Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*. SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I).
- Rahman, S. F., Febriani, A., Annisak, F., Sabina, I., & Ananda, P. (2024). Kolaborasi Sekolah dan Industri: Menyiapkan Siswa Untuk Dunia Kerja. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 158-166. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3076>
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (1). IAIN Antasari Press.
- Rani, P. (2021). *Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Pada Peseta Didik Kelas Iv Sd/Mi*.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2(1), 470-477.
- Suharyat, Y., Ichsan, Satria, E., Santosa, T. A. , & Amalia, K. N. ,. (2022). Meta-Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketrampilan Abad-21 Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Sunbanu, H. F., Mawardi, & Wardani, K. M. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Twostray Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Vita Nurmayasari, K., Pantiwati, Y., Wahyuni, S., Eko Susetyarini, R., & Hindun, I. (2022). Studi Kemampuan Kolaborasi Siswa Dalam Pembuatan Herbarium Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Education and Development*, 10.
- Wahid, S. F., Mutaqin, A., & Yasin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Open Journal Systems*, 16(5). <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>
- Wibowo, M. C. (2021). *Desain Komik Digital*. YPAT Universitas STEKOM.
- Yusu, S., & Sulaiman, B. (2024). Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>