



Sabtu, 20 Desember 2025 Via Zoom

SENJA KKN #6 +PRO SIDING

Seminar Nasional Dalam Jaringan: Kewilayahan Nusantara

Membangun Resiliensi dan Makna Kemanusiaan di Era BANI melalui Integrasi Kompetensi Professional, Kearifan Lokal, dan AI



Terindeks:



ISSN 2810-0239



Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Multikultural
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Peningkatan Isu Kesehatan Mental
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Best Practice 7 Jurus Hebat BK
5. Peningkatan Permasalahan Generasi Z (Pribadi, sosial, Akademik & Karir)
6. Asesmen, Evaluasi & Manajemen Layanan BK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Kebhinekaan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Bermuatan Kearifan Lokal

Efektivitas Model *Project Based Learning* melalui Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan *Civic Skill* Mahasiswa

Maya Mashita¹, Tindia Febriyati², Irawan Hadi Wiranata³

Universitas Cenderawasih¹, ISBI Tanah Papua², Universitas Nusantara PGRI Kediri³

mayamashita@fkip.uncen.ac.id¹, tindia@isbi-tanahpapua.ac.id,

wiranata@unpkdr.ac.id³

ABSTRACT

Teaching in higher education, especially in citizenship courses, has a crucial role in producing good and intelligent citizens. The 21st century is characterized by the rapid flow of information and complex socio-political challenges. Students not only have to master civic knowledge but also have to be equipped with adequate civic skills. The aim of this research is to determine the effectiveness of the project based learning model through digital comic learning media on students' civic skills. This research uses a quasi-experimental variation with a pretest and posttest control group research design. In this variation of the method, observations are made under artificial conditions, where the conditions are created and regulated by the researcher. This variation uses an experimental group and a control group. The results of quasi-experimental research carried out at the DKV ISBI Tanah Papua study program showed significant differences between the experimental group and the control group. In the final results of the experimental group, the Critical Thinking (Y_1) indicators were 80%, Creative (Y_2) 85%, Collaboration (Y_3) 85%, and Communication (Y_4) 90%. Meanwhile for the control group, Critical Thinking (Y_1) 65%, Creative (Y_2) 70%, Collaboration (Y_3) 75%, and Communication (Y_4) 75%. Thus, it is concluded that the effectiveness of the Project Based Learning Model through Digital Comic Learning Media is able to improve students' Civic Skills.

Keywords: *Project Based Learning, Digital Comic, Civic Skills*

ABSTRAK

Pengajaran di Perguruan Tinggi, khususnya pada mata kuliah Kewarganegaraan memiliki peran krusial untuk mencetak warga negara yang baik dan cerdas (*smart and good citizen*). Pada abad ke 21 sekarang ini, ditandai dengan adanya arus informasi yang cepat dan tantangan sosial politik yang kompleks. Mahasiswa tidak hanya harus menguasai *civic knowledge* namun juga harus dibekali dengan *civic skills* yang memadai. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas model project based learning melalui media pembelajaran komik digital terhadap *civic skills* mahasiswa. Penelitian ini menggunakan variasi eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain penelitian *pretest and posttest control group*. Pada variasi metode ini observasi di bawah kondisi buatan (*artificial condition*) yang mana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh peneliti. Variasi ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian kuasi eksperimen yang dilaksanakan pada prodi DKV ISBI Tanah Papua, diperoleh hasil perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada hasil akhir kelompok eksperimen, indikator *Critical Thinking* (Y_1) 80%, *Creative* (Y_2) 85%, *Collaboration* (Y_3) 85%, dan *Communication* (Y_4) 90%. Sedangkan kelompok kontrol, *Critical Thinking* (Y_1) 65%, *Creative* (Y_2) 70%, *Collaboration* (Y_3) 75%, dan *Communication* (Y_4) 75%. Dengan demikian disimpulkan bahwa efektivitas Model



Project Based Learning melalui Media Pembelajaran Komik Digital mampu meningkatkan *Civic Skills* Mahasiswa.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Komik Digital, Civic Skills*

PENDAHULUAN

Tri dharma perguruan tinggi merupakan landasan terpenting dan menjadi sebuah kewajiban bagi seluruh institusi pendidikan tinggi di Indonesia. Konsep ini memuat tiga pilar yang terdiri dari pendidikan, penelitian, dan pengabdian yang saling terintegrasi dan peran strategis perguruan tinggi untuk menjadi agen perubahan dalam memajukan pendidikan di Indonesia. Pendidikan dan pengajaran bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Penelitian menjadi motor penggerak untuk mengembangkan dan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Sehingga melalui kegiatan penelitian, perguruan tinggi berupaya menemukan teori baru dengan menguji hipotesis, menciptakan inovasi, dan menghasilkan temuan yang dapat menambah pengetahuan yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan pengabdian kepada masyarakat merupakan wujud kontribusi nyata dalam menyelesaikan masalah dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Ketiga konsep tersebut, saling mempengaruhi satu sama lain sehingga membentuk suatu sistem yang dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas sebuah perguruan tinggi.

Pengajaran di Perguruan Tinggi, khususnya pada mata kuliah Kewarganegaraan memiliki peran krusial untuk mencetak warga negara yang baik dan cerdas (*smart and good citizen*). Pada abad ke 21 sekarang ini, ditandai dengan adanya arus informasi yang cepat dan tantangan sosial politik yang kompleks. Mahasiswa tidak hanya harus menguasai *Civic Knowledge* namun juga harus dibekali dengan *Civic Skills* yang memadai. Menurut Winaputra dalam (Febrianti et al., 2023) terdapat dua kategori dalam *Civic Skills* yaitu keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*) dan keterampilan partisipasi (*participation skills*). Kemudian menurut (Suyato et al, 2024) *21st-century civic skills refer to the set of skills and competencies that are essential for students in the 21st-century. These skills include the ability to think critically, communicate, collaborate, and have a deep understanding of global issues.* Keterampilan berpikir kritis diantaranya adalah mampu mengumpulkan dan menilai sebuah informasi, mengklarifikasi dan memprioritaskan informasi, mengidentifikasi dan menilai sebuah konsekuensi, mampu mengevaluasi dan merefleksi. Sedangkan dalam keterampilan partisipasi mampu berkomunikasi, bernegosiasi, bekerja sama, mengatasi konflik secara damai dan adil, dan memenuhi suatu kesepakatan. Menurut Saputri dalam (Utami dan Pitra., 2023) pengembangan dimensi *Civic Skill* dilandasi oleh *Civic Knowledge*, dengan tujuan untuk memberikan bekal keterampilan yang diperlukan bagi mahasiswa untuk dapat berperan aktif dalam masyarakat peka terhadap permasalahan dan mampu memberikan solusi. Dengan demikian melalui penguatan *Civic Skills*, mahasiswa dapat menjadi warga negara yang aktif karena terlihat dari kemampuan mereka berpartisipasi. Oleh karena itu, para pendidik baik dosen dan guru memiliki tugas krusial yaitu harus merencanakan tujuan dan merancang desain kegiatan pembelajaran dengan serius agar transfer pengetahuan terhadap kecakapan praktis ini benar-benar



Sabtu, 20 Desember 2025 Via Zoom

SENJA KKN #6 +PRO SIDING

Seminar Nasional Dalam Jaringan: Kearsifan Kearifan Nusantara

Membangun Resiliensi dan Makna Kemanusiaan di Era BANI melalui Integrasi Kompetensi Profesional, Kearifan Lokal, dan AI



Terindeks:



ISSN 2810-0239



Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Multikultural
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Peningkatan Isu Kesehatan Mental
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Best Practice 7 Jurus Hebat BK
5. Peningkatan Permasalahan Generasi Z (Pribadi, Sosial, Akademik & Karir)
6. Asesmen, Evaluasi & Manajemen Layanan BK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Kebhinekaan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Bermuatan Kearifan Lokal

terjadi. Merancang kegiatan pembelajaran pastinya tidak terlepas dengan model pembelajaran.

Model pembelajaran yang sedang digiatkan pemerintah saat ini, ialah model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Project Based Learning*. Dimana *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran secara langsung melibatkan mahasiswa untuk menghasilkan suatu produk. Pada prosesnya model PJBL tersebut, dapat memberi ruang yang luas kepada mahasiswa untuk mengeksklore permasalahan serta menyelesaikannya melalui proyek guna memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Kreativitas mahasiswa sangat dibutuhkan dalam mendesain proyek sebagai solusi penyelesaiannya, salah satunya mahasiswa berkreativitas dalam pembuatan media komik digital.

Komik identik dengan media bergambar yang menarik dan menyenangkan, selain itu komik juga memiliki karakteristik bahasa yang sederhana sehingga memudahkan mahasiswa memahami konsep secara mandiri. Media pembelajaran yang tepat pada satu sisi pembelajaran dapat tersampaikan dan di sisi lain mahasiswa memiliki minat terhadap mata kuliah tersebut (Urip et al, 2023). Adanya kemajuan teknologi saat ini, komik mengalami perkembangan signifikan yang mana sebelumnya komik terdiri dari lembaran kertas namun sekarang dapat disajikan dalam bentuk digital. Komik digital bersifat ramah lingkungan, hemat biaya, dan fleksibel. Dimana komik digital dikatakan ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas sebagai media penyampaian sehingga dapat menghemat penggunaan kertas (Narestuti et al., 2021). Keberagaman genre dalam komik digital, mulai dari petualangan hingga ilmu pengetahuan, memungkinkan mahasiswa untuk mengeksplorasi minat mereka sendiri (Wulandari et al, 2023). Komik digital merupakan komik yang tidak dibuat melalui bahan cetak melainkan dengan menggunakan mesin pintar seperti komputer atau sejenisnya (Castillo-Cuesta & Quinonez-Beltran, 2022). Selain itu komik digital dipublikasikan secara digital yang terdiri dari gambar tunggal atau beberapa bagian, memiliki alur baca yang selaras, bingkai, terdapat simbol seperti balon kata, dan terdapat gaya tulisan dengan makna visual (Pedro et al., 2018) serta hadir dalam bentuk aplikasi seluler dengan tujuan dapat diunduh oleh pengguna ke perangkat seluler lainnya (Kandriasari et al., 2023). Komik merupakan penyusunan gambar dengan urutan mencakup tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita dengan tujuan memberikan unsur hiburan dalam penyampaian pesan (Riwanto dan Wulandari, 2018) sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital dibuat dengan bantuan teknologi komputer dan didistribusikan secara digital sebagai sarana media komunikasi. Oleh sebab itu adanya potensi penggunaan komik digital dalam aktivitas perkuliahan, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan media komik digital untuk menumbuhkan *Civic Skills* mahasiswa ISBI Papua.

METODE

Penelitian ini menggunakan variasi eksperimen semu (quasi experimental) dengan desain penelitian *Pretest and Posttest Control Group*. Pada variasi metode ini observasi di bawah kondisi buatan (artificial condition) yang mana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh peneliti. Variasi ini menggunakan



Sabtu, 20 Desember 2025 Via Zoom

SENJA KKN #6 +PRO SIDING

Seminar Nasional Dalam Jaringan: Kewilayahan Nusantara
Membangun Resiliensi dan Makna Kemanusiaan di Era BANI melalui
Integrasi Kompetensi Profesional, Kearifan Lokal, dan AI



Terindeks:



ISSN 2810-0239



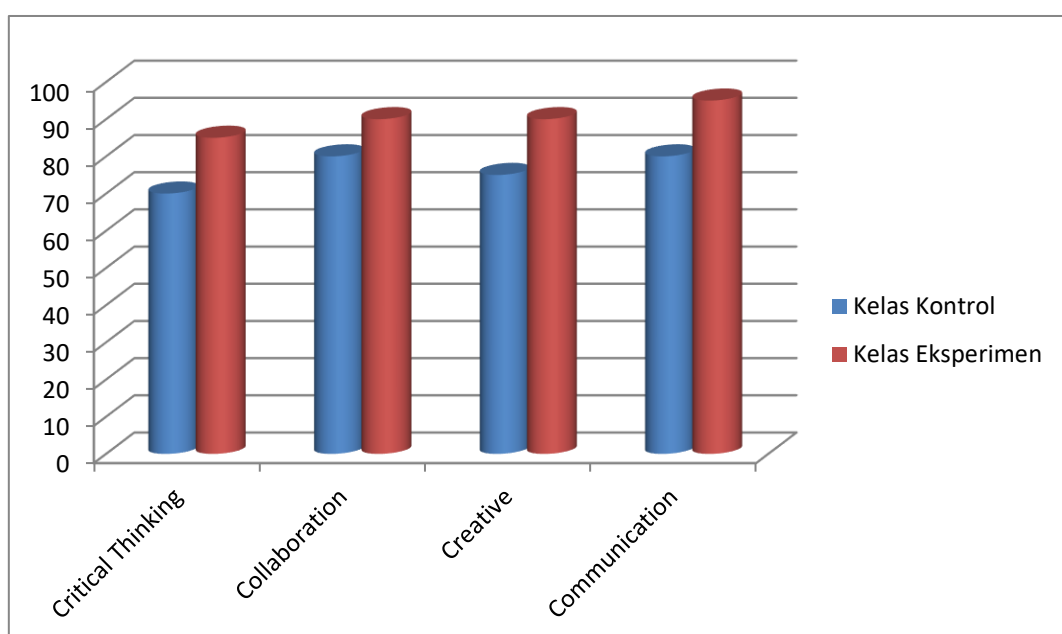
Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Multikultural
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Peningkatan Isu Kesehatan Mental
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Best Practice 7 Jurus Hebat BK
5. Peningkatan Permasalahan Generasi Z (Pribadi, Sosial, Akademik & Karir)
6. Asesmen, Evaluasi & Manajemen Layanan BK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Kebhinekaan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Bermuatan Kearifan Lokal

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dimana dua kelompok ini diatur secara intensif sehingga kedua variabel mempunyai karakteristik yang sama atau mendekati sama. Keadaan yang menjadi perbedaan dari dua kelompok ini, yang mana pada kelompok eksperimen diberikan *treatment* atau perlakuan tertentu sedangkan kelompok kontrol diberikan *treatment* seperti keadaan biasanya. Kelompok eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelompok mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran komik digital dan kelompok kontrol yang digunakan adalah mahasiswa tidak menggunakan media pembelajaran komik digital. Penelitian ini dilaksanakan di ISBI Tanah Papua Jalan Raya Sentani Km 17, 8 Waena, Kota Jayapura, Papua. Sampel yang digunakan 20 mahasiswa jurusan dkv. Variabel dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Komik Digital (X) dan Civic Skills (Y). Indikator yang digunakan pada variabel terikat (Y) yakni *Critical Thinking* (Y₁), *Creative* (Y₂), *Collaboration* (Y₃), dan *Communication* (Y₄). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, tes, dan skala sikap. Analisis data menggunakan uji statistik non parametric dengan menggunakan uji independen t test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas atau tidak penggunaan Model *Project Based Learning* melalui Media Pembelajaran Komik Digital terhadap *Civic Skills* mahasiswa. Sebelum *treatment* diberikan kelompok eksperimen dan kontrol, mahasiswa terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) guna mengetahui kemampuan *Critical Thinking* mereka. *Creative*, *Collaboration*, dan *Communication* dilakukan melalui proses diskusi pada materi harmoni kewajiban dan hak warga negara. Setelah itu kelompok eksperimen diberikan *treatment* atau perlakuan dengan pemberian Model *Project Based Learning* melalui Media Pembelajaran Komik Digital. Sedangkan untuk kelompok kontrol tidak diberikan *treatment*, artinya proses perkuliahan seperti biasa. Berikut ini hasil dari kelompok eksperimen dan kontrol :





Sabtu, 20 Desember 2025 Via Zoom

SENJA KKN #6 +PRO SIDING

Seminar Nasional Dalam Jaringan: Kewilayahan Nusantara
Membangun Resiliensi dan Makna Kemanusiaan di Era BANI melalui
Integrasi Kompetensi Profesional, Kearifan Lokal, dan AI



Terindeks:



ISSN 2810-0239



Scope & Focus Prosiding

1. Bimbingan dan Konseling Multikultural
2. Best Practice Kearifan Lokal untuk Peningkatan Isu Kesehatan Mental
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Best Practice 7 Jurus Hebat BK
5. Peningkatan Permasalahan Generasi Z (Pribadi, Sosial, Akademik & Karir)
6. Asesmen, Evaluasi & Manajemen Layanan BK
7. Peningkatan Nasionalisme dan Kebhinekaan Generasi Z
8. Character Building Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Bermuatan Kearifan Lokal

Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa untuk seluruh indikator persentase kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Persentase indikator tertinggi diperoleh pada kelas eksperimen dengan nilai komunikasi sebesar 90%, sedangkan persentase tertinggi diperoleh pada kelompok kontrol dengan nilai kolaborasi dan komunikasi sebesar 85%. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi merupakan peningkatan tertinggi civic skills yang dicapai dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif dan konvensional. Sedangkan persentase terendah diperoleh pada nilai 65% pada kelompok kontrol untuk berpikir kritis. Hal ini dikarenakan pada kelompok kontrol yang digunakan model pembelajaran konvensional yang tidak menitikberatkan pada Model *Project Based Learning* melalui Media Pembelajaran Komik Digital. Dengan demikian hasil penelitian, menunjukkan adanya hasil perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian kuasi eksperimen yang dilaksanakan pada prodi DKV ISBI Tanah Papua, diperoleh hasil perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada hasil akhir kelompok eksperimen, indikator *Critical Thinking* (Y_1) 80%, *Creative* (Y_2) 85%, *Collaboration* (Y_3) 85%, dan *Communication* (Y_4) 90%. Sedangkan kelompok kontrol, *Critical Thinking* (Y_1) 65%, *Creative* (Y_2) 70%, *Collaboration* (Y_3) 75%, dan *Communication* (Y_4) 75%. Dengan demikian disimpulkan bahwa efektivitas Model *Project Based Learning* melalui Media Pembelajaran Komik Digital mampu meningkatkan *Civic Skills* Mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Castillo-Cuesta, L., & Quinonez-Beltran, A. (2022). Using Digital Comics for Enhancing EFL Vocabulary Learning during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5). <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.24>.
- Febrianti, et al. 2023. Penguatan *Civic Skills* melalui Pendidikan Kewarganegaraan dalam Menumbuhkan Partisipasi Mahasiswa sebagai Warga Negara. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. 11 (1), 14-21. <https://doi.org/10.31764/civicus.v11i1.13857>.
- Kandriasari, A., Yulianti, Y., Sachriani, & Jarudin. (2023). Mobile Learning American Service as Digital Literacy in Improving Students' Analytical Skills. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 31(2), 184–196. <https://doi.org/10.37934/araset.31.2.184196>.
- Narestuti, et al. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6 (2), 305-317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>.
- Riwanto dan Wulandari. 2018. Efektivitas Penggunaan Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2 (1), 14-18.
- Suyato, et al. 2024. Application of the collaborative learning model to improve 21st-century civic skills. *Journal of Education and e-Learning Research*, 11 (3), 456-463. [10.20448/jeelr.v11i3.5753](https://doi.org/10.20448/jeelr.v11i3.5753).



- Pedro, L. F. M. G., Barbosa, C. M. M. de O., & Santos, C. M. das N. (2018). A critical review of mobile learning integration in formal educational contexts. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0091-4>.
- Utami dan Pitra. 2023. Pembentukan Civic Skills Mahasiswa melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Kewarganegaraan. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8 (1), 186-193. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1219>.
- Urip, et al. 2023. Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Satya-Sastraharing*, 7 (2), 99-111. 10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110.
- Wulandari, et al (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 6 (1), 8854-8865.