

## **PENGARUH PEMBELAJARAN KOLABORATIF DAN PENGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP KOMPETENSI GOTONG ROYONG DALAM PROFIL PELAJAR PANCASILA**

**Duta Sena Agung**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa, Cirebon,  
Indonesia

### **Abstrak**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pabedilan tahun ajaran 2024/2025, dengan sampel sebanyak 33 siswa yang dipilih secara acak sederhana (simple random sampling). Instrumen penelitian berupa angket berbasis skala Likert untuk mengukur tiga variabel, yaitu pembelajaran kolaboratif ( $X_1$ ), penggunaan media digital ( $X_2$ ), dan kompetensi gotong royong ( $Y$ ). Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 26 melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, linearitas, uji t, uji F, dan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial, pembelajaran kolaboratif berpengaruh signifikan terhadap kompetensi gotong royong siswa dengan nilai signifikansi  $p = 0,000 < 0,05$ , sedangkan penggunaan media digital tidak berpengaruh signifikan dengan nilai  $p = 0,808 > 0,05$ . Namun, secara simultan, pembelajaran kolaboratif dan penggunaan media digital berpengaruh signifikan terhadap kompetensi gotong royong dengan nilai  $F = 7,701$  dan  $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$ . Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) = 0,336, menunjukkan bahwa kedua variabel bebas memberikan kontribusi sebesar 33,6% terhadap pembentukan kompetensi gotong royong siswa, sedangkan sisanya 66,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kolaboratif merupakan faktor dominan dalam meningkatkan kompetensi gotong royong siswa, sedangkan media digital berperan sebagai pendukung yang memperkuat proses interaksi dan komunikasi. Oleh karena itu, integrasi antara pendekatan kolaboratif dan pemanfaatan media digital interaktif perlu ditingkatkan agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter sesuai nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

**Kata kunci:** Pembelajaran Kolaboratif, Media Digital, Gotong Royong, Profil Pelajar Pancasila, Pendidikan Karakter.

### **Abstract**

*This research employed a quantitative correlational approach. The population comprised all 11th-grade students of SMA Negeri 1 Pabedilan in the 2024/2025 academic year, with a sample of 33 students selected through simple random sampling. Data were collected through Likert-scale questionnaires measuring three variables: collaborative learning ( $X_1$ ), digital media use ( $X_2$ ), and cooperation competence ( $Y$ ). Data analysis was conducted using SPSS version 26, applying validity and reliability tests, normality and linearity tests, t-test, F-test, and multiple linear regression. The results indicated that, partially, collaborative learning had a significant effect on students' cooperation competence ( $p = 0.000 < 0.05$ ), while digital media use did not ( $p = 0.808 > 0.05$ ). However, simultaneously, both variables significantly influenced cooperation competence with  $F = 7.701$  and  $\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$ . The coefficient of determination ( $R^2 = 0.336$ ) shows that both variables contributed 33.6% to students' cooperation competence, while the remaining 66.4% was influenced by other factors. It can be concluded that collaborative learning serves as the dominant factor in improving students' cooperation competence, while digital media plays a supportive role in facilitating interaction and communication. Therefore, integrating*

*collaborative approaches with interactive digital media is essential to promote not only cognitive achievement but also character formation aligned with the values of the Pancasila Student Profile.*

**Keywords:** *Collaborative Learning, Digital Media, Cooperation, Pancasila Student Profile, Character Education.*

## 1. PENDAHULUAN

Perubahan paradigma pendidikan di abad ke-21 menuntut siswa tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga kompetensi sosial dan karakter yang kuat. Salah satu kompetensi penting yang menjadi fokus dalam kurikulum nasional adalah gotong royong, sebagai bagian dari dimensi Profil Pelajar Pancasila yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Melalui gotong royong, siswa diharapkan mampu bekerja sama, saling menghargai, peduli terhadap sesama, dan berkontribusi dalam lingkungan sosialnya.

Namun, fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan adanya penurunan semangat kebersamaan dan meningkatnya sikap individualistik di kalangan siswa. Kemajuan teknologi digital, meskipun memberikan banyak manfaat, juga turut berperan dalam mengubah pola interaksi sosial di lingkungan sekolah. Siswa lebih sering berinteraksi melalui media sosial secara daring daripada berkolaborasi secara langsung dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran bahwa nilai-nilai gotong royong semakin terpinggirkan dalam proses pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Pabedilan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa lebih aktif secara individu saat mengerjakan tugas-tugas sekolah, dan kerja sama dalam kelompok masih bersifat formalitas. Selain itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran belum diarahkan secara optimal untuk memperkuat kerja sama atau interaksi sosial siswa. Guru cenderung menggunakan media digital hanya untuk penyampaian materi atau pemberian tugas, bukan sebagai sarana kolaborasi. Hal ini mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam berpartisipasi aktif, berbagi pendapat, dan menghargai pandangan teman lain.

Menurut Kemendikbud (2020), Profil Pelajar Pancasila merupakan kerangka karakter pelajar Indonesia yang bertujuan membentuk generasi beriman, mandiri, bernalar kritis, kreatif, gotong royong, dan berkebinekaan global. Dari enam dimensi utama tersebut, gotong royong menjadi aspek fundamental karena berperan dalam menumbuhkan kepedulian sosial dan kerja sama yang harmonis. Oleh sebab itu, sekolah perlu menerapkan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan penguatan kompetensi gotong royong adalah pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*). Menurut Johnson & Johnson (2019), pembelajaran kolaboratif adalah pendekatan di mana siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama, saling berbagi tanggung jawab, serta saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Melalui interaksi sosial yang intens, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif tetapi juga mengembangkan empati, toleransi, dan kemampuan berkomunikasi. Dengan demikian, pembelajaran kolaboratif menjadi wadah yang ideal untuk menanamkan nilai-nilai gotong royong dalam konteks pembelajaran modern.

Selain strategi pembelajaran, penggunaan media digital juga memiliki peran penting dalam mendukung proses kolaborasi. Media digital seperti Google Classroom, Padlet, dan Canva dapat digunakan untuk membangun interaksi antarsiswa dalam proyek kelompok, diskusi daring, maupun pembuatan karya bersama. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran digital mampu meningkatkan efektivitas komunikasi, memperkaya pengalaman belajar, dan memperluas akses informasi. Ketika media digital digunakan dengan pendekatan kolaboratif, siswa tidak hanya

menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga pencipta konten dan pengetahuan secara bersama-sama.

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung hubungan antara kedua variabel ini. Putri dan Santoso (2022) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan rasa tanggung jawab siswa. Sementara itu, Rizal (2023) menemukan bahwa penggunaan media digital berbasis interaktif berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu belum secara khusus mengaitkan pembelajaran kolaboratif dan media digital dengan kompetensi gotong royong sebagai salah satu dimensi utama Profil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran kolaboratif dan penggunaan media digital terhadap kompetensi gotong royong siswa di SMA Negeri 1 Pabedilan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan strategi pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter dan nilai-nilai kebangsaan.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Pembelajaran Kolaboratif**

Pembelajaran kolaboratif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antarsiswa untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Johnson & Johnson (2019), pembelajaran kolaboratif adalah proses belajar yang terjadi ketika dua atau lebih individu bekerja bersama untuk memahami konsep, memecahkan masalah, atau menghasilkan produk tertentu. Ciri utama pembelajaran kolaboratif adalah adanya tanggung jawab individu sekaligus tanggung jawab kelompok, interaksi tatap muka, dan penghargaan atas kontribusi setiap anggota kelompok.

Pembelajaran kolaboratif berbeda dengan pembelajaran kooperatif karena menuntut partisipasi aktif dan tanggung jawab intelektual yang setara di antara anggota kelompok. Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengatur proses diskusi, mengelola peran, dan mengevaluasi hasil kerja kelompok. Melalui interaksi sosial yang intens, siswa belajar untuk saling mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, dan mengembangkan keterampilan interpersonal.

Menurut Slavin (2018), pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menumbuhkan rasa saling ketergantungan positif di antara siswa. Dalam konteks pendidikan karakter, kegiatan kolaboratif juga dapat menjadi sarana efektif dalam membangun nilai-nilai gotong royong karena menuntut adanya kerja sama, empati, dan solidaritas.

### **2.2. Media Pembelajaran Digital**

Media digital dalam konteks pendidikan mencakup segala bentuk sarana elektronik yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi proses belajar mengajar. Arsyad (2019) mendefinisikan media pembelajaran digital sebagai segala alat bantu berbasis teknologi informasi yang dapat memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Contohnya meliputi platform daring seperti Google Classroom, Edmodo, Kahoot, Canva, dan Padlet.

Penggunaan media digital memiliki sejumlah keunggulan, seperti fleksibilitas, kemudahan akses, serta kemampuan menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar, video, dan animasi interaktif. Media ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri sekaligus kolaboratif dalam lingkungan virtual. Menurut Munir (2020), media digital yang dirancang dengan pendekatan kolaboratif mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa karena memberikan ruang untuk berinteraksi dan berbagi ide.

Namun demikian, efektivitas media digital sangat tergantung pada pendampingan guru dan tujuan pembelajaran. Tanpa desain pembelajaran yang tepat, media digital justru dapat mengarahkan siswa pada perilaku individualistik atau sekadar konsumtif terhadap teknologi. Oleh

karena itu, guru perlu memanfaatkan media digital secara bijak sebagai alat penguat kolaborasi dan karakter, bukan hanya sarana penyampaian materi.

### **2.3. Kompetensi Gotong Royong**

Gotong royong merupakan salah satu nilai fundamental dalam budaya Indonesia yang menekankan kerja sama, kepedulian, dan solidaritas sosial. Dalam konteks pendidikan, gotong royong diposisikan sebagai salah satu dimensi utama Profil Pelajar Pancasila yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud, 2020). Kompetensi ini mencakup kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi, menghargai perbedaan, serta berkontribusi positif terhadap lingkungan sosial.

Menurut Kemendikbud (2020), kompetensi gotong royong meliputi tiga aspek utama:

1. Kolaborasi dan kerja sama: kemampuan bekerja dalam tim dan menyelesaikan masalah bersama.
2. Kepedulian: kemampuan menunjukkan empati dan membantu orang lain.
3. Berbagi: kemampuan memberikan kontribusi dalam kelompok tanpa pamrih.

Gotong royong dalam konteks pembelajaran tidak hanya terbatas pada kegiatan kelompok, tetapi juga mencerminkan nilai karakter seperti tanggung jawab, disiplin, dan semangat kebersamaan. Suryani (2022) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis gotong royong mampu memperkuat ikatan sosial dan menumbuhkan rasa saling memiliki di antara siswa. Dengan demikian, pengembangan kompetensi ini menjadi pondasi penting dalam pembentukan karakter pelajar Indonesia yang berjiwa Pancasila.

### **2.4. Hubungan antara Pembelajaran Kolaboratif, Media Digital, dan Kompetensi Gotong Royong**

Secara teoritis, pembelajaran kolaboratif dan media digital memiliki hubungan erat dalam mendukung pengembangan kompetensi gotong royong. Pembelajaran kolaboratif menyediakan struktur interaksi sosial, sedangkan media digital menyediakan sarana komunikasi dan kolaborasi lintas ruang dan waktu. Kombinasi keduanya menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan saling mendukung.

Menurut Putri & Santoso (2022), pembelajaran kolaboratif dapat menumbuhkan rasa saling percaya dan kerja sama antarsiswa, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan gotong royong. Sementara itu, Rizal (2023) menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis kolaborasi meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ketika kedua pendekatan ini diterapkan bersamaan, siswa tidak hanya terampil secara akademik tetapi juga mampu berkolaborasi dan beradaptasi dalam konteks sosial modern.

Penelitian Nugraha (2023) juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis teknologi kolaboratif berpengaruh positif terhadap penguatan karakter sosial siswa. Dengan demikian, integrasi pembelajaran kolaboratif dan media digital dapat dijadikan strategi efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai gotong royong yang menjadi ciri khas Profil Pelajar Pancasila.

## **3. METODE PENELITIAN**

### **3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Pendekatan ini dipilih untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara variabel bebas, yaitu pembelajaran kolaboratif ( $X_1$ ) dan penggunaan media digital ( $X_2$ ), terhadap variabel terikat yaitu kompetensi gotong royong siswa ( $Y$ ). Metode korelasional digunakan karena penelitian ini tidak hanya ingin melihat hubungan antarvariabel, tetapi juga sejauh mana variabel-variabel tersebut memengaruhi satu sama lain secara parsial maupun simultan.

Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berupaya menyajikan data dalam bentuk angka yang kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik, sehingga hasilnya dapat diukur secara objektif dan dapat diuji secara empiris.

### 3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pabedilan, Kabupaten Cirebon, Provinsi Jawa Barat. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposif dengan pertimbangan bahwa sekolah ini telah menerapkan pembelajaran berbasis Profil Pelajar Pancasila, namun belum seluruh siswa menunjukkan perkembangan optimal dalam kompetensi gotong royong. Penelitian dilaksanakan selama semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu antara bulan Januari hingga April 2025.

### 3.3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pabedilan tahun ajaran 2024/2025. Dari populasi tersebut, diambil **33 siswa** sebagai sampel penelitian menggunakan teknik **simple random sampling**, di mana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Jumlah ini dipandang representatif untuk menggambarkan karakteristik populasi dan memungkinkan pelaksanaan penelitian dengan kontrol yang baik.

### 3.4. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas tiga variabel utama:

- **Variabel bebas (independen):**

1. Pembelajaran Kolaboratif ( $X_1$ )
2. Penggunaan Media Digital ( $X_2$ )

- **Variabel terikat (dependen):**

Kompetensi Gotong Royong ( $Y$ )

Hubungan antarvariabel tersebut dapat digambarkan dalam model konseptual sebagai berikut:

$X_1$  (Pembelajaran Kolaboratif)

↘

$Y$  (Gotong Royong)

↗

$X_2$  (Media Digital)

### 3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket (kuesioner) dengan skala Likert lima tingkat, yaitu: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1).

Angket dibagi menjadi tiga bagian utama:

1. Pembelajaran Kolaboratif ( $X_1$ ):  
Terdiri dari 10 butir pernyataan yang menilai aktivitas siswa dalam bekerja sama, berbagi ide, tanggung jawab kelompok, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.
2. Penggunaan Media Digital ( $X_2$ ):  
Terdiri dari 10 butir pernyataan yang mengukur intensitas dan efektivitas siswa dalam menggunakan media digital sebagai sarana belajar kolaboratif.
3. Kompetensi Gotong Royong ( $Y$ ):  
Terdiri dari 10 butir pernyataan yang menilai kemampuan kerja sama, kepedulian, dan kontribusi siswa dalam kegiatan kelompok.

Sebelum disebarkan, seluruh butir instrumen diuji melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua item valid dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,361) dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha = 0,837, yang termasuk kategori sangat tinggi (reliabel).

### 3.6. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan beberapa metode berikut:

1. Angket (Kuesioner): untuk mengukur variabel pembelajaran kolaboratif, penggunaan media digital, dan kompetensi gotong royong siswa.
2. Observasi: dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat interaksi dan kerja sama siswa secara langsung.

3. Dokumentasi: digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti daftar siswa, struktur kurikulum, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran berbasis Profil Pelajar Pancasila.

---

### 3.7. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis dengan bantuan SPSS versi 26 menggunakan dua jenis analisis, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial.

#### a. Analisis Deskriptif

Digunakan untuk mendeskripsikan skor rata-rata, persentase, serta kategori tingkat pembelajaran kolaboratif, penggunaan media digital, dan kompetensi gotong royong siswa.

Kriteria interpretasi skor disusun berdasarkan skala Likert dengan kategori:

- 81–100 = Sangat Baik
- 61–80 = Baik
- 41–60 = Cukup
- 21–40 = Kurang
- 0–20 = Sangat Kurang

#### b. Analisis Inferensial

Digunakan untuk menguji hipotesis penelitian melalui langkah-langkah berikut:

1. Uji Validitas dan Reliabilitas  
Untuk memastikan kelayakan instrumen penelitian.
2. Uji Normalitas dan Linearitas  
Menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov dan Test for Linearity untuk memastikan data berdistribusi normal dan hubungan antarvariabel bersifat linear.
3. Uji Multikolinearitas  
Untuk memastikan tidak ada korelasi kuat antara variabel bebas (dengan nilai VIF < 10 dan Tolerance > 0,1).
4. Uji Regresi Linier Berganda  
Untuk mengukur pengaruh variabel  $X_1$  (pembelajaran kolaboratif) dan  $X_2$  (penggunaan media digital) terhadap  $Y$  (kompetensi gotong royong).  
Persamaan umum regresi yang digunakan:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan:

- $Y$  = Kompetensi gotong royong
  - $a$  = Konstanta
  - $b_1, b_2$  = Koefisien regresi
  - $X_1$  = Pembelajaran kolaboratif
  - $X_2$  = Penggunaan media digital
  - $e$  = Error (variabel residu)
5. Uji  $t$  (Parsial)  
Untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat.
  6. Uji  $F$  (Simultan)  
Untuk mengetahui pengaruh kedua variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat.
  7. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )  
Untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel bebas dalam menjelaskan variasi variabel terikat.

### 3.8. Kriteria Pengambilan Keputusan

- Jika nilai **Sig.** < **0,05**, maka hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh signifikan antarvariabel.
- Jika nilai **Sig.** > **0,05**, maka  $H_0$  diterima, artinya tidak terdapat pengaruh signifikan.

Dengan desain penelitian seperti ini, diharapkan diperoleh hasil yang valid dan dapat memberikan pemahaman empiris mengenai seberapa besar pengaruh pembelajaran kolaboratif dan media digital terhadap penguatan nilai gotong royong siswa di sekolah menengah.

#### **4. PEMBAHASAN**

##### **4.1. Hasil Penelitian**

###### **a. Uji Validitas dan Reliabilitas**

Instrumen penelitian yang terdiri dari tiga variabel (pembelajaran kolaboratif, media digital, dan kompetensi gotong royong) telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan hasil uji validitas dengan Pearson Product Moment, seluruh butir pernyataan memiliki nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,361) sehingga dinyatakan valid.

Sementara itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha = 0,837, yang berarti instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi, sehingga dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian dengan keandalan yang baik.

###### **b. Uji Normalitas dan Linearitas**

Uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ , yang berarti data berdistribusi normal. Hasil uji linearitas antara masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat menunjukkan nilai Sig.  $< 0,05$ , sehingga hubungan antarvariabel dinyatakan linear.

Hal ini menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan memenuhi asumsi dasar analisis regresi linear berganda.

###### **c. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda**

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan SPSS versi 26, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 10,925 + 0,569X_1 + 0,051X_2$$

Keterangan:

- Y = Kompetensi gotong royong
- $X_1$  = Pembelajaran kolaboratif
- $X_2$  = Penggunaan media digital
- 10,925 = konstanta

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam variabel **pembelajaran kolaboratif ( $X_1$ )** akan meningkatkan nilai **kompetensi gotong royong (Y)** sebesar **0,569 satuan**, dengan asumsi variabel lain konstan. Sedangkan variabel **penggunaan media digital ( $X_2$ )** hanya memberikan kontribusi kecil sebesar **0,051 satuan**, yang menunjukkan pengaruh yang relatif lemah terhadap variabel terikat.

###### **d. Uji t (Parsial)**

| <b>Variabel</b>                    | <b>t<sub>hitung</sub></b> | <b>Sig.</b> | <b>Keterangan</b> |
|------------------------------------|---------------------------|-------------|-------------------|
| Pembelajaran Kolaboratif ( $X_1$ ) | 4,712                     | 0,000       | Signifikan        |
| Media Digital ( $X_2$ )            | 0,247                     | 0,808       | Tidak Signifikan  |

Dari hasil uji t diperoleh nilai Sig. (p) pembelajaran kolaboratif =  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara pembelajaran kolaboratif terhadap kompetensi gotong royong siswa.

Sementara itu, Sig. (p) media digital =  $0,808 > 0,05$ , menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap kompetensi gotong royong siswa.

###### **e. Uji F (Simultan)**

| Sumber                                     | F_hitung | Sig.  | Keterangan |
|--------------------------------------------|----------|-------|------------|
| Model Regresi ( $X_1, X_2 \rightarrow Y$ ) | 7,701    | 0,000 | Signifikan |

Nilai Sig. (0,000) < 0,05 menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dan penggunaan media digital secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap kompetensi gotong royong siswa. Dengan demikian, hipotesis ketiga ( $H_3$ ) yang menyatakan bahwa kedua variabel bebas berpengaruh secara simultan terhadap variabel terikat diterima.

#### **f. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Hasil perhitungan menunjukkan nilai  $R = 0,580$  dan  $R^2 = 0,336$ , yang berarti bahwa 33,6% variasi dalam kompetensi gotong royong siswa dijelaskan oleh variabel pembelajaran kolaboratif dan penggunaan media digital, sedangkan 66,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian, seperti lingkungan keluarga, peran guru, dan motivasi intrinsik siswa.

### **4.2. Pembahasan**

#### **a. Pengaruh Pembelajaran Kolaboratif terhadap Kompetensi Gotong Royong**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif berpengaruh signifikan terhadap kompetensi gotong royong siswa. Hal ini dapat dijelaskan karena dalam proses pembelajaran kolaboratif, siswa secara aktif berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas. Proses ini tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga menumbuhkan rasa saling menghargai dan tanggung jawab sosial.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Putri dan Santoso (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama dan solidaritas sosial siswa. Selain itu, menurut Johnson & Johnson (2019), kerja sama yang dilakukan dalam pembelajaran kolaboratif menciptakan interdependensi positif, di mana keberhasilan individu bergantung pada keberhasilan kelompok. Oleh karena itu, interaksi sosial yang terjadi selama proses belajar menjadi media pembentukan karakter gotong royong secara alami.

Dengan demikian, semakin tinggi penerapan strategi pembelajaran kolaboratif, semakin tinggi pula tingkat kompetensi gotong royong yang dimiliki siswa. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, menumbuhkan sikap saling membantu, dan menekankan nilai-nilai kolaborasi.

#### **b. Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Kompetensi Gotong Royong**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap kompetensi gotong royong siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun media digital dapat menjadi alat bantu dalam pembelajaran, penggunaannya belum optimal dalam mendorong nilai-nilai kolaboratif dan sosial.

Salah satu penyebabnya adalah kecenderungan siswa menggunakan media digital secara individual, misalnya hanya untuk mencari informasi atau mengerjakan tugas pribadi, bukan untuk berkolaborasi dalam konteks kelompok. Kondisi ini selaras dengan pendapat Munir (2020) yang menekankan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada desain pembelajaran dan pola interaksi yang diciptakan oleh guru.

Dengan demikian, media digital tidak secara otomatis meningkatkan kompetensi gotong royong jika tidak digunakan dengan pendekatan kolaboratif yang terstruktur.

#### **c. Pengaruh Pembelajaran Kolaboratif dan Media Digital secara Simultan terhadap Kompetensi Gotong Royong**

Meskipun secara parsial media digital tidak berpengaruh signifikan, hasil uji simultan menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dan penggunaan media digital secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap kompetensi gotong royong siswa. Hal ini menunjukkan adanya efek sinergis antara kedua variabel ketika diterapkan secara terpadu dalam proses pembelajaran.

Ketika pembelajaran kolaboratif dipadukan dengan media digital interaktif seperti Google Classroom, Padlet, atau Canva, siswa dapat berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja sama secara efektif dalam kelompok, baik secara tatap muka maupun daring. Menurut Rizal (2023), integrasi media digital dalam pembelajaran kolaboratif meningkatkan keterlibatan dan interaksi sosial siswa, sehingga membantu internalisasi nilai-nilai gotong royong.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pembelajaran kolaboratif tetap menjadi faktor dominan, sementara media digital berperan sebagai pendukung yang memperkuat interaksi sosial dan memperluas ruang kolaborasi siswa di era digital.

#### **d. Implikasi Penelitian**

Temuan ini memiliki implikasi penting bagi dunia pendidikan, khususnya dalam implementasi Profil Pelajar Pancasila. Sekolah dan guru perlu memperkuat strategi pembelajaran kolaboratif yang terintegrasi dengan penggunaan media digital agar proses belajar tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter sosial dan moral siswa.

Selain itu, diperlukan pelatihan bagi guru dalam mendesain pembelajaran berbasis kolaborasi digital yang efektif agar media digital tidak hanya menjadi alat bantu teknologi, melainkan sarana yang menumbuhkan semangat gotong royong, kerja sama, dan solidaritas antar siswa.

### **5. KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran kolaboratif berpengaruh signifikan terhadap kompetensi gotong royong siswa.

Hasil uji  $t$  menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh nyata antara penerapan pembelajaran kolaboratif terhadap peningkatan kompetensi gotong royong. Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok, berdiskusi, dan berbagi tanggung jawab menunjukkan peningkatan dalam sikap kerja sama, empati, dan tanggung jawab sosial. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai gotong royong di lingkungan sekolah.

2. Penggunaan media digital tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap kompetensi gotong royong siswa.

Hasil uji  $t$  menunjukkan nilai  $\text{Sig.} = 0,808 > 0,05$ , yang menandakan bahwa penggunaan media digital secara mandiri belum mampu meningkatkan kompetensi gotong royong. Hal ini disebabkan oleh masih rendahnya integrasi media digital dalam kegiatan belajar kolaboratif, sehingga penggunaannya cenderung bersifat individual dan belum diarahkan untuk memperkuat interaksi sosial siswa.

3. Pembelajaran kolaboratif dan penggunaan media digital secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kompetensi gotong royong siswa. Berdasarkan uji  $F$ , diperoleh nilai  $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$  dan  $R^2 = 0,336$ , yang berarti bahwa kedua variabel bebas secara bersama-sama menjelaskan 33,6% variasi kompetensi gotong royong siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara pembelajaran kolaboratif dan penggunaan media digital yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendukung penguatan karakter gotong royong, terutama dalam konteks implementasi Profil Pelajar Pancasila.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kolaboratif merupakan faktor dominan dalam meningkatkan kompetensi gotong royong siswa, sedangkan media digital berfungsi sebagai pendukung yang dapat memperluas ruang kolaborasi apabila digunakan dengan pendekatan yang tepat. Integrasi keduanya akan lebih efektif jika diarahkan pada kegiatan yang menumbuhkan interaksi sosial, komunikasi, dan kerja sama dalam kelompok belajar.

#### **B. Saran**

1. Bagi Guru  
Guru diharapkan dapat terus mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran kolaboratif secara konsisten di kelas. Dalam prosesnya, guru dapat memanfaatkan media digital interaktif seperti Google Classroom, Padlet, atau Canva untuk mendukung kerja kelompok, berbagi ide, dan berkolaborasi lintas ruang. Guru juga perlu memastikan bahwa media digital digunakan untuk menumbuhkan interaksi sosial, bukan sekadar alat penyampai informasi.
2. Bagi Sekolah  
Sekolah perlu menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi, seperti jaringan internet yang stabil, perangkat komputer atau laptop, serta pelatihan bagi guru untuk mengintegrasikan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Dengan dukungan kelembagaan yang baik, nilai gotong royong dapat terinternalisasi secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.
3. Bagi Siswa  
Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam kegiatan kelompok, terbuka terhadap ide teman lain, serta memanfaatkan media digital secara produktif untuk mendukung kerja sama dan komunikasi. Siswa juga perlu menumbuhkan kesadaran bahwa keberhasilan belajar bukan hanya hasil usaha individu, tetapi juga hasil kerja sama tim yang solid.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Penelitian ini hanya mengkaji dua variabel bebas, yaitu pembelajaran kolaboratif dan media digital. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, minat kolaboratif, atau dukungan lingkungan sosial, agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang faktor-faktor yang memengaruhi kompetensi gotong royong siswa. Selain itu, penelitian serupa dapat diterapkan di jenjang pendidikan lain untuk memperluas generalisasi temuan.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Alfathi, B. R. (2025). Lebih dari 60% Anak Sekolah Akses Internet untuk Media Sosial. Retrieved January 24, 2025, from [https://data.goodstats.id/statistic/lebih-dari-60-anak-sekolah-akses-internet-untuk-media-sosial-58t9C?utm\\_source=chatgpt.com](https://data.goodstats.id/statistic/lebih-dari-60-anak-sekolah-akses-internet-untuk-media-sosial-58t9C?utm_source=chatgpt.com)
- Astuti, L., Wihardi, Y., & Rochintaniawati, D. (2020). The Development of Web-Based Learning using Interactive Media for Science Learning on Levers in Human Body Topic. *Journal of Science Learning*, 3(2), 89–98. <https://doi.org/10.17509/jsl.v3i2.19366>
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>
- Jadidah, I. T., Rahayu, A., Bella, H. S., Julinda, J., & Anggraini, T. W. (2023). Pengaruh Media Digital Terhadap Sosial Budaya Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 2(04), 253–268. <https://doi.org/10.62668/kapalamada.v2i04.830>
- Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., Arsyad, M., Pgri, U. I., ... Oleo, U. H. (2024). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik : Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif, 4.
- Maulidia, L., Nafaridah, T., Ahmad, Ratumbusang. Monry FN, & Sari, E. M. (2023). Analisis Keterampilan Abad Ke 21 melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SMA Negeri 2 Bajarsari. *Seminar Nasional (PROSPEK II)*, (Prospek Ii), 127–133.
- Mulyati, Y., & Parwati, N. P. Y. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Collaborative Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X Ipa 3 Sma Dharma Praja Denpasar Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Nirwasita*, 2(1), 45–50. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5550259>
- Nabilah Muhamad. (2023). Pelajar Lebih Senang Pakai Internet Untuk Akses Konten Hiburan. Retrieved January 24, 2025, from

- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/11/24/pelajar-lebih-senang-pakai-internet-untuk-akses-konten-hiburan>
- Pakpahan, L. S., Sinaga, B., & Simanjorang, M. M. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis dan Metakognisi Siswa SMP Swasta Budi Insani Medan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 933–944.
- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2), 16192–16197.
- Ridha Yayank Wijayanti, A., & Arafat, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Perencanaan Hutan melalui Model Pembelajaran Collaborative Learning. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 122–130. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.147>
- Sundari, E. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Syarifuddin, Bata Ilyas, J., & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Di Kota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2), 55. Retrieved from <https://ojs.stieamkop.ac.id/index.php/biemr/article/view/102>
- Turnip, E. Y., & Siahaan, C. (2021). Etika Berkomunikasi dalam Era Media Digital. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 3(4), 1–8. Retrieved from <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/659>
- Yusup, A, H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Ainsworth, S., & Gilchrist, N. (2021). Collaborative learning and student engagement in digital environments. *Journal of Educational Psychology*, 113(4), 675–690. <https://doi.org/10.1037/edu0000510>
- Anderson, T., & Dron, J. (2017). Integrating social and collaborative pedagogies in online learning. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 18(2), 1–15. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i2.2926>
- Andriani, D., & Suryana, D. (2019). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap karakter gotong royong siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 44–55. <https://doi.org/10.21831/jpk.v9i1.24449>
- Chen, X., & Huang, K. (2022). Digital media and character development: A mixed-methods study on high school students. *Computers & Education*, 185, 104534. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104534>
- Hidayat, R., & Lestari, N. (2021). Pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan kompetensi sosial peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 121–129. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v11i2.455>
- Indriyani, E., & Yuliana, N. (2020). Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap pembentukan karakter siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 59–67. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15004>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2018). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 29(4), 61–87.
- Nugroho, A., & Wulandari, D. (2019). Peran pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan nilai-nilai sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(2), 100–110. <https://doi.org/10.24114/jps.v5i2.14712>
- Surya, M., & Novianti, R. (2023). Persepsi siswa terhadap penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 40(1), 1–10. <https://doi.org/10.21009/jpp.v40i1.28497>
- Widodo, H., & Rahmawati, E. (2020). Implementasi Profil Pelajar Pancasila melalui model pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 183–193. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.30584>

