

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS TRI HITA KARANA UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI MEMBACA SISWA  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Ni Putu Sinta Widari<sup>1</sup>, Ni Made Ignityas Prima Astuti<sup>2</sup>, I Made Aditya Dharma<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Triatma Mulya  
[12286206015@triatmamulya.ac.id](mailto:12286206015@triatmamulya.ac.id), [ignityas.astuti@triatmamulya.ac.id](mailto:ignityas.astuti@triatmamulya.ac.id),  
[aditya.dharma@triatmamulya.ac.id](mailto:aditya.dharma@triatmamulya.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop a Tri Hita Karana-based digital comic that is feasible, practical, and effective for improving the reading literacy skills of fourth-grade elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D), with a development model that includes needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were fourth-grade elementary school students. Data collection techniques included observation, questionnaires, and reading literacy skills tests. The research instruments included validation sheets from material experts and media experts, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the Tri Hita Karana-based digital comic achieved a very good level of feasibility, with validation percentages from material experts of 88% and from media experts of 88%, and a practicality level of 88%. The use of digital comics in learning also demonstrated an improvement in the reading literacy skills of fourth-grade elementary school students. Thus, the Tri Hita Karana-based digital comic is deemed suitable for use as a learning medium to improve students' reading literacy skills.*

**Keywords:** *digital comics, Tri Hita Karana, reading literacy, elementary school, learning media development*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital berbasis Tri Hita Karana yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model pengembangan yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes keterampilan literasi membaca. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital berbasis Tri Hita Karana memperoleh tingkat kelayakan yang sangat baik, dengan persentase validasi dari ahli materi sebesar 88% dan dari ahli media sebesar 88%, serta tingkat kepraktisan sebesar 88%. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, komik digital berbasis Tri Hita Karana dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa.

**Kata kunci:** komik digital, Tri Hita Karana, literasi membaca, sekolah dasar, pengembangan media pembelajaran

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar di Indonesia saat ini diimplementasikan melalui Kurikulum Merdeka, sebuah kebijakan yang menempatkan penguatan literasi dan numerasi sebagai fokus utama dalam rangka pemulihan pembelajaran (Kemendikbudristekdikti, 2022). Mata pelajaran bahasa Indonesia memegang peranan sentral sebagai penghela utama literasi di jenjang sekolah dasar. Dikutip dari (Kemendikbudristekdikti, 2022), salah satu hal esensial pada Kurikulum Merdeka yang diterapkan di jenjang sekolah dasar yaitu pengembangan kompetensi peserta didik secara holistik, kemampuan berbahasa dan bernalar kritis menjadi fondasi untuk mencapai Profil Pelajar Pancasila. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya berkutat pada penguasaan tata bahasa, melainkan bertransformasi menjadi sarana siswa dalam memahami, menafsirkan, merefleksikan, dan menggunakan berbagai jenis teks untuk mengembangkan pengetahuan serta

berpartisipasi dalam masyarakat (Maulida et al., 2024).

Siswa Kelas IV Sekolah Dasar termasuk dalam klasifikasi Fase B dalam Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka. CP Bahasa Indonesia Fase B dirancang untuk mengintegrasikan empat elemen keterampilan berbahasa yang saling terkait: menyimak, membaca dan memirsa, berbicara serta mempresentasikan, serta menulis (Kemendikbudristek, 2022c). Keempat elemen ini bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi pembaca, penulis, dan pembicara yang efektif serta kritis. Pada fase B ini, kemampuan siswa mulai diarahkan untuk memahami berbagai jenis teks yang kompleks. Transisi ini menuntut tersedianya media yang mampu memvisualisasikan informasi dan cerita agar proses pemahaman teks dapat berjalan dengan optimal.

Secara spesifik, penelitian ini berfokus pada elemen membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia fase B, yang merupakan keterampilan kunci dalam literasi membaca. Capaian Pembelajaran untuk elemen

ini menyatakan bahwa: "Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik" (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2022). Kemampuan membaca dan memirsa sangat urgen untuk ditingkatkan karena literasi tidak lagi hanya berarti membaca teks verbal, tetapi juga mencakup literasi visual, yakni kemampuan memahami, memaknai, dan merefleksi teks multimodal (Sarwoyo, 2024). Khususnya pada teks narasi, siswa dituntut mampu menginterpretasikan alur, karakter, dan latar yang sering kali membutuhkan daya imajinasi dan pemahaman konteks yang kuat, menjadikan elemen ini sebagai tolok ukur penting keberhasilan literasi siswa di fase B.

Secara ideal, siswa sekolah dasar, terutama pada fase B, seharusnya telah mencapai tingkat literasi fungsional, yaitu kemampuan untuk menginterpretasikan dan merefleksikan informasi dari berbagai jenis teks. Keterampilan literasi yang ideal tidak hanya sebatas kemampuan mendekode kata (membaca

permulaan), tetapi mencakup keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher-Order Thinking Skills/HOTS) seperti menemukan ide pokok, membandingkan informasi dari sumber berbeda, hingga menganalisis pesan moral, sudut pandang, dan unsur intrinsik dalam teks narasi secara kritis (UNESCO, 2021). Sekolah yang memiliki budaya literasi yang kuat ditandai dengan lingkungan kaya teks, ketersediaan bahan bacaan yang beragam dan relevan, serta antusiasme tinggi dari siswa dalam kegiatan membaca dan memahami teks yang berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar di semua mata pelajaran (Ahyar & Zumrotun, 2023).

Namun keadaan nyata literasi di Indonesia menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan dengan kondisi ideal. Berdasarkan hasil studi internasional Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 yang dirilis oleh OECD, skor literasi membaca siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional (Kemendikbudristekdikti, 2023). Meskipun peringkat Indonesia menunjukkan kenaikan signifikan dibandingkan PISA 2018, nilai rata-

rata literasi membaca pada tahun 2022 adalah 359, yang menempatkan sebagian besar siswa hanya pada level kompetensi dasar. Skor ini mengindikasikan bahwa banyak peserta didik masih kesulitan dalam memproses teks yang kompleks, seperti teks narasi panjang yang membutuhkan penalaran, sintesis informasi, dan pemahaman mendalam terhadap struktur dan makna tersirat dalam cerita (OECD, 2023).

Kesenjangan literasi yang terjadi di tingkat nasional juga terefleksi pada konteks regional, termasuk di Provinsi Bali. Provinsi Bali, yang memiliki kekayaan budaya dan kearifan lokal yang tinggi, memiliki tantangan untuk mengintegrasikan nilai-nilai lokal ini dengan peningkatan kualitas pendidikan, khususnya literasi. Secara lebih khusus, Kabupaten Jembrana sebagai salah satu wilayah di Bali dengan karakteristik pendidikan yang unik, terus berupaya mencapai standar capaian pembelajaran kurikulum merdeka. Namun, upaya peningkatan kualitas pendidikan melalui Asesmen Nasional (AN) menunjukkan bahwa capaian literasi di Jembrana, seperti banyak kabupaten lain, memerlukan

intervensi yang inovatif dan terarah untuk memastikan siswa tidak hanya mengenal, tetapi mampu memahami dan menganalisis teks secara kritis (Pendidikan, 2022).

Masalah literasi tersebut terkonfirmasi melalui observasi awal dan data yang diperoleh di SD Negeri 3 Lelateng, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana. Ditemukan bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan yang signifikan dalam memahami teks bacaan kompleks, terutama saat diminta untuk menyimpulkan ide pokok atau menganalisis pesan moral dalam cerita narasi. Kesulitan ini secara langsung memengaruhi hasil belajar. Berdasarkan evaluasi literasi bahasa Indonesia, rata-rata nilai literasi bahasa Indonesia siswa kelas IV hanya mencapai 72,5 dari skala 100, yang berada di bawah target kurikulum merdeka yang mengharapkan minimal 80 untuk kompetensi literasi dasar. Rendahnya capaian ini menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang ada belum berhasil mengantarkan siswa pada keterampilan literasi membaca.

Lebih lanjut, meskipun SD Negeri 3 Lelateng telah menerapkan

program Gerakan Literasi Sekolah (GLS), minat membaca siswa di kelas IV masih cenderung rendah. Observasi menunjukkan bahwa rendahnya minat baca ini dipengaruhi oleh keterbatasan variasi bahan bacaan atau buku teks yang monoton, terutama yang terkait dengan materi teks narasi. Bahan bacaan yang bersifat verbalistik dan kurang didukung visualisasi yang menarik gagal memicu antusiasme siswa untuk membaca mendalam. Situasi ini menciptakan kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan kontekstual, seperti komik edukasi berbasis kearifan lokal, untuk menjembatani kesenjangan antara program GLS dan pencapaian literasi naratif siswa.

Menyikapi rendahnya minat baca dan kesulitan siswa SD Negeri 3 Lelateng dalam memahami teks narasi yang kompleks, intervensi yang dibutuhkan adalah penyediaan bahan bacaan yang tidak hanya informatif, tetapi juga kaya akan visualisasi dan mampu memantik atensi siswa secara langsung (Olvah et al., 2024). Kurangnya variasi bahan bacaan nonteks murni menjadi salah satu faktor dominan yang menyebabkan

kebosanan dan rendahnya motivasi membaca di kalangan siswa (Suryanti et al., 2024). Oleh karena itu, sekolah memerlukan pengembangan media pembelajaran baru yang secara fundamental berbeda dari buku teks konvensional yang cenderung padat teks.

Penggunaan media yang mengedepankan visualisasi sangat esensial karena sesuai dengan proses kognitif anak usia sekolah dasar. Secara teoretis, visualisasi dapat merangsang panca indra dan memicu proses metakognitif siswa untuk mengorganisasi, membayangkan, dan mengklarifikasi informasi (Indriyani & Junaedi, 2022). Media visual membantu meningkatkan atensi siswa dalam belajar, memungkinkan informasi disimpan lebih lama dalam memori jangka panjang, dan mempermudah pembelajar memahami konsep karena adanya keterkaitan antara informasi verbal dan visual (Mayasari et al., 2021). Dengan demikian, bahan bacaan yang menarik secara visual berfungsi sebagai stimulus efektif untuk mengubah intensitas membaca menjadi tindakan sukarela.

Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung

berpikir secara konkret dan menyukai elemen hiburan, bahan bacaan yang paling cocok adalah komik edukasi. Komik memiliki ciri khas yang mampu merangsang perhatian karena menggabungkan narasi cerita (teks) dengan gambar atau ilustrasi (visual) secara berurutan dan sistematis (Muhaimin et al., 2023). Kombinasi gambar dan kata ini memudahkan siswa untuk mencerna informasi dan mengikuti alur cerita tanpa merasa terbebani oleh kepadatan teks.

Kelebihan komik sebagai media pembelajaran terletak pada sifatnya yang mudah dibawa kemanapun, mengandung unsur humor yang sehat, dan mampu membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa (Izzatunnisa & Devianty, 2024). Dengan format yang menyerupai hiburan namun sarat dengan pesan edukasi, komik dapat meningkatkan perbendaharaan kata, mengembangkan keterampilan membaca, dan bahkan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik sangat praktis dan efektif untuk diterapkan, bahkan pada siswa kelas IV (Pratama & Dewi, 2024).

Untuk memastikan bahwa komik edukasi benar-benar memantik minat baca dan meningkatkan kemampuan memahami teks kompleks, konten di dalamnya harus relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, komik harus dihubungkan dengan kearifan lokal yang dianut di lingkungan siswa. Pembelajaran yang berbasis kearifan lokal memberikan konteks nyata sehingga siswa merasa apa yang dibaca memiliki keterkaitan langsung dengan pengalaman hidupnya (Maharani & Muhtar, 2022).

Penyertaan kearifan lokal akan membuat siswa lebih tertantang dan termotivasi untuk membaca, karena materi tidak lagi terasa asing atau abstrak, melainkan merupakan representasi budaya yang mereka jumpai sehari-hari. Dengan memasukkan nilai-nilai lokal, komik edukasi bertransformasi dari sekadar media belajar bahasa menjadi media untuk penguatan karakter dan literasi budaya-kewargaan yang komprehensif (Icahayati et al., 2024). Kearifan lokal utama yang sangat mengakar dan relevan di Bali, termasuk Kabupaten Jembrana, adalah filosofi tri hita karana. Secara harfiah berarti tiga penyebab

terciptanya kebahagiaan, konsep ini mengajarkan tentang pentingnya menjaga hubungan harmonis yang terdiri dari tiga elemen dasar, yaitu: 1) Parahyangan (hubungan harmonis manusia dengan Tuhan), 2) Pawongan (hubungan harmonis manusia dengan sesama), dan 3) Palemahan (hubungan harmonis manusia dengan lingkungan alam) (Suryawan et al., 2022). Implementasi ajaran ini terlihat jelas dalam sistem sosial, upacara keagamaan, tata ruang desa, hingga pengelolaan lingkungan seperti sistem subak.

Oleh karena itu, kombinasi komik edukasi dengan kearifan lokal tri hita karena yang bermuatan teks narasi merupakan solusi yang paling tepat dan kontekstual untuk mengatasi masalah literasi di SD Negeri 3 Lelateng. Komik edukasi akan menjawab masalah rendahnya minat baca melalui visualisasi yang menarik, sedangkan muatan teks narasi yang terintegrasi dengan nilai-nilai tri hita karena akan melatih siswa dalam memahami teks yang kompleks, yaitu teks yang mengandung pesan moral, etika, dan nilai-nilai budaya (Dikta, 2020)

Komik edukasi yang akan dikembangkan ini secara singkat akan

menceritakan tentang sepasang sahabat yang secara tidak langsung tanpa mereka sadari di rumah dan di lingkungan sekitarnya sudah mengimplementasikan nilai-nilai tri hita karena dalam interaksi sehari-hari mereka, mulai dari beribadah, membantu sesama, hingga menjaga kebersihan lingkungan.

Berdasarkan analisis kebutuhan akan solusi, media yang akan dikembangkan harus berfokus pada peningkatan kemampuan literasi narasi dengan memanfaatkan konteks lokal yang familiar. Dengan demikian, penelitian ini secara tegas mengangkat judul: Pengembangan Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (analyze, design, develop, implement, evaluate) untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media komik edukasi. Tahap analyze mencakup analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik siswa, dan materi, yang menunjukkan

rendahnya minat baca serta pemahaman teks narasi. Tahap design meliputi perumusan tujuan, penyusunan kompetensi dan indikator, perancangan strategi pembelajaran, alur cerita berbasis Tri Hita Karana, storyboard, serta instrumen penelitian. Tahap develop mencakup pembuatan produk, validasi instrumen dan produk, serta uji coba terbatas sebagai dasar revisi. Tahap implement dilakukan pada siswa kelas IV untuk mengetahui kepraktisan melalui respon guru dan siswa. Tahap evaluate bertujuan mengukur efektivitas menggunakan desain one group pretest-posttest dan uji paired sample t-test. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Lelateng selama enam bulan, dari September 2025 hingga Februari 2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan metode campuran (mixed-method), yaitu menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif untuk mengembangkan serta menguji efektivitas produk. Variabel independen dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik edukasi teks narasi berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana sebagai perlakuan (treatment) yang diterapkan

dalam pembelajaran. Sementara itu, variabel dependen adalah kemampuan literasi siswa kelas IV yang mencakup kemampuan memahami, menafsirkan, dan menganalisis teks narasi. Secara operasional, efektivitas media diukur melalui perbandingan skor pre-test dan post-test menggunakan uji paired sample t-test untuk melihat peningkatan hasil belajar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, angket untuk menilai kelayakan dan kepraktisan produk melalui respon siswa, guru, dan ahli, dokumentasi sebagai data pendukung, serta tes berupa pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi siswa setelah penggunaan komik edukasi.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, meliputi pedoman observasi, wawancara semi terstruktur, angket (untuk ahli, guru, dan siswa), serta tes pre-test dan post-test yang setara untuk mengukur kemampuan literasi siswa dalam memahami, menganalisis, dan mengevaluasi teks narasi berbasis

nilai Tri Hita Karana. Data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif (mixed methods). Data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi untuk menilai kelayakan dan kepraktisan produk, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil validasi ahli serta skor pre-test dan post-test yang dianalisis secara statistik untuk mengukur efektivitas komik edukasi dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 3 Lelateng tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 136 siswa, dengan fokus pada kelas IV karena relevan dengan pembelajaran teks narasi. Analisis data menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analyze (identifikasi kebutuhan), design (perancangan produk), develop (validasi dan revisi), implement (uji kepraktisan melalui respon guru dan siswa), dan evaluate (pengukuran efektivitas). Uji validitas dilakukan dengan teknik Gregory, uji kepraktisan menggunakan analisis rata-rata angket, dan uji efektivitas menggunakan desain one group pretest-posttest dengan paired sample t-test yang diawali uji normalitas untuk mengetahui

peningkatan kemampuan literasi siswa. Teknik penyajian hasil penelitian dilakukan dalam dua bentuk, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang berasal dari observasi, wawancara, serta saran dan tanggapan guru, siswa, dan validator disajikan secara deskriptif naratif dan dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran proses pembelajaran serta aspek kepraktisan dan perbaikan produk. Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari skor pre-test, post-test, dan N-Gain disajikan dalam tabel statistik dan grafik batang untuk menunjukkan peningkatan hasil belajar secara objektif dan terukur.

Jadwal penelitian dilaksanakan secara bertahap mulai dari September 2025 hingga Mei 2026 yang mencakup tahap persiapan, analyze, design, develop, implement, evaluate, hingga penyusunan laporan akhir. Setiap tahap meliputi kegiatan utama seperti analisis kebutuhan, perancangan dan pengembangan komik, validasi dan uji coba, analisis data, serta penarikan kesimpulan dan revisi produk.



**Gambar 1. Komik Digital**

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Validitas Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana**

Setelah tahap perancangan selesai, langkah berikutnya adalah melakukan uji validitas terhadap komik digital berbasis Tri Hita Karana yang dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian yang diberikan kepada dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai kesesuaian materi, ketepatan konsep, kualitas tampilan media, serta penggunaan bahasa dalam komik digital sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui penilaian para validator, diperoleh masukan dan evaluasi terhadap aspek materi maupun media yang

telah dirancang. Hasil rekapitulasi uji validitas tersebut, yaitu:

**Tabel 1 Data Analisis Uji Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

Subjek	Persentase	Kategori
Ahli Media	88,21%	Sangat Valid
Ahli Materi	88,67%	Sangat Valid
Persentase Keseluruhan	88,44%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, diperoleh persentase sebesar 88,21% dari ahli media dan 88,67% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Rata-rata persentase keseluruhan dari kedua validator tersebut adalah 88,44% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, komik digital berbasis Tri Hita Karana yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

#### **2. Kepraktisan Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana**

Setelah tahap perancangan selesai, langkah berikutnya adalah melakukan uji kepraktisan terhadap komik digital berbasis Tri Hita Karana yang dikembangkan untuk siswa kelas

IV Sekolah Dasar. Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian yang diberikan kepada validator yaitu guru kelas IV. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai kesesuaian materi, ketepatan konsep, kualitas tampilan media, serta penggunaan bahasa dalam komik digital sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 2 Data Analisis Uji Kepraktisan Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana**

Subjek	Persentase	Kategori
Guru/Wali Kelas IV	88,95%	Sangat Praktis
Siswa/I Kelas IV	88,32%	Sangat Praktis
Persentase keseluruhan	88,64%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan yang diperoleh setelah penerapan komik digital berbasis Tri Hita Karana dalam pembelajaran, diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,64%. Data tersebut berasal dari angket respon guru dan siswa setelah menggunakan komik digital dalam kegiatan belajar mengajar. Mengacu pada kriteria penilaian, persentase tersebut tergolong dalam kategori "Sangat Praktis". Hal ini menunjukkan bahwa komik digital berbasis Tri Hita Karana mudah digunakan oleh guru maupun

siswa serta mampu membantu proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan rangkaian pelaksanaan penelitian pengembangan (R&D) melalui tahapan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan persentase rata-rata sebesar 88,44% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Sementara itu, hasil uji kepraktisan yang melibatkan guru dan siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 88,64% yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Penggunaan komik digital berbasis Tri Hita Karana memberikan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam

membantu siswa meningkatkan keterampilan literasi membaca secara lebih mudah, menarik, dan sistematis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, A. M., & Zumrotun, E. (2023). Upaya meningkatkan budaya literasi di sekolah dasar melalui implementasi program kampus mengajar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6, 291–301.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia fase A–Fase F*.
- Dikta, P. G. A. (2020). Pembelajaran berorientasi Tri Hita Karana sebagai upaya penguatan kualitas pendidikan dasar pada abad ke-21. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 126–136.
- Icahayati, K., & Sukma, P. (2024). Media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317.
- Indriyani, Y., & Junaedi, S. F. R. (2022). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 2961–2982.
- Izzatunnisa, & Devianty, R. (2024). Pengembangan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan pemahaman struktur cerita rakyat pada siswa sekolah dasar. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2985–2996.
- Kemendikbudristek. (2022a). *Asesmen nasional SD tahun 2022*. Kemendikbudristek.
- Kemendikbudristek. (2022b). *Kurikulum merdeka: Konsep dan implementasi*. Kemendikbudristek.
- Kemendikbudristek. (2022c). *Salinan keputusan kepala badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan...* Kemendikbudristek.
- Kemendikbudristekdikti. (2023). *Perilisan hasil PISA 2022: Peringkat Indonesia naik 5–6 posisi*. Pusat Asesmen Pendidikan.
- Maulida, U., & Ibtidaiyah, M. (2024). Transformasi pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat dasar berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 72–79.
- Maharani, S. T., & Muhtar, T. (2022). Implementasi pembelajaran

- berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5961–5968.
- Mayasari, A., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Muhaimin, M. R., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan media pembelajaran komik terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results*. OECD.
- Olvah, M., & Anggraini, A. E. (2024). Pemanfaatan berbagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi siswa dalam perspektif multimodal literacy. 7, 6391–6398.
- Pendidikan, P. A. (2022). *Rapor pendidikan Indonesia 2022/2023*.
- Pratama, R., & Dewi, L. (2024). Komik literasi berbasis cerita rakyat Nusantara meningkatkan keterampilan membaca kritis. *Journal of Primary Education*.
- Sarwoyo, V. (2024). Persepsi siswa terhadap keterampilan memirsa (viewing) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 8(2), 288–299.
- Suryanti, E., & Riyanti, H. (2024). Analisis faktor-faktor penyebab rendahnya minat baca siswa di perpustakaan SD Negeri 1 Kelekar. *Jurnal Perseda*, 7(2), 115–124.
- Suryawan, I. P. P., & Suja, I. W. (2022). Tri Hita Karana sebagai kearifan lokal dalam pengembangan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 50–65.
- UNESCO. (2021). *Global literacy report*. UNESCO.