

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERMUATAN KONSEP *TRI HITA KARANA* PADA MATERI HUBUNGAN
MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Ketut Desi Natalia ¹, Dr. Komang Surya Adnyana, M. Pd ², Dr. Gusti Ngurah Arya
Yudaparmita, M. Pd ³

^{1,2,3}PGSD, Fakultas Dharma Acarya Institut Mpu Kuturan Singaraja

¹Natoliaketut1@gmail.com, ²suryakomank16@gmail.com,

³aryayuda562@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest and involvement of students due to teacher-centered learning and the lack of use of varied learning media, as well as the suboptimal integration of local wisdom values in the learning process. This study aims to develop a digital comic media containing the Tri Hita Karana concept that is valid and suitable for use in fifth-grade elementary school science learning. This study uses a research and development method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of material experts, media experts, linguists, two fifth-grade teachers, and ten fifth-grade students of SD Negeri 2 Gerokgak. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study indicate that the developed digital comic media has a very high level of validity, with an average Aiken's V value of 0.97 in material expert validation, 0.95 in media expert validation, and 0.95 in linguist validation. The practicality test results also indicated a very practical category, with a teacher response rate of 97% and a student response rate of 99%. These findings indicate that digital comics containing the Tri Hita Karana concept are valid and highly practical for use in science learning in fifth-grade elementary schools. This medium is expected to be an alternative learning medium that is innovative, contextual, and capable of supporting conceptual understanding while instilling local wisdom values in students.

Keywords: *Digital Comics, Tri Hita Karana, Science Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, serta belum optimalnya integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, rancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dua orang guru kelas V, dan sepuluh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Gerokgak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara,

angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan rata-rata nilai Aiken's V sebesar 0,97 pada validasi ahli materi, 0,95 pada validasi ahli media, dan 0,95 pada validasi ahli bahasa. Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan kategori sangat praktis, dengan persentase respons guru sebesar 97% dan respons peserta didik sebesar 99%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan mampu mendukung pemahaman konsep sekaligus menanamkan nilai-nilai kearifan lokal kepada peserta didik.

Kata Kunci: Komik Digital, *Tri Hita Karana*, Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membangun pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter peserta didik sebagai bekal menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang berkarakter, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir sekaligus membentuk karakter dan kepedulian peserta didik terhadap lingkungan sekitar (Arikunto, 2021).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mencapai tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami berbagai fenomena alam dan kehidupan sosial secara ilmiah serta menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan. Pada kelas V sekolah dasar, salah satu materi yang dipelajari adalah hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya yang meliputi komponen biotik dan abiotik, interaksi antarmakhluk hidup, rantai dan jaring-jaring makanan, serta keseimbangan ekosistem. Materi tersebut bersifat konseptual sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan konsep secara konkret dan kontekstual agar

mudah dipahami oleh peserta didik (Rusdiana, 2024).

Namun, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 2 Gerokgak menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi, pembelajaran cenderung berpusat pada guru, minat belajar peserta didik relatif rendah, serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum optimal. Pembelajaran juga belum mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga pembelajaran kurang kontekstual dan bermakna. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan mengalami kesulitan menghubungkan materi dengan lingkungan sekitarnya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran IPAS adalah komik digital. Komik digital

merupakan media pembelajaran berbasis visual yang menggabungkan unsur gambar, teks, dialog, dan alur cerita sehingga mampu menyampaikan materi pembelajaran secara komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan komik digital membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, minat baca, serta memudahkan peserta didik memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna (Tristaningrat, 2025).

Selain inovasi media pembelajaran, integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran juga menjadi aspek penting dalam mendukung pendidikan karakter. Salah satu kearifan lokal masyarakat Bali yang relevan dengan pembelajaran IPAS adalah konsep *Tri Hita Karana*. *Tri Hita Karana* merupakan falsafah hidup yang menekankan keharmonisan hubungan antara manusia dengan Tuhan (Parahyangan), manusia dengan sesama manusia (Pawongan), dan manusia dengan lingkungan alam (Palemahan). Implementasi konsep tersebut dalam pembelajaran diharapkan mampu

membentuk karakter religius, sosial, serta meningkatkan kepedulian peserta didik terhadap kelestarian lingkungan (Pramerta, 2023).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian Handayani (2021) menunjukkan bahwa media komik digital berbasis STEM memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sangat tinggi dalam pembelajaran. Penelitian Azizul dkk. (2020) juga menyatakan bahwa bahan ajar komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian Nurhayati dkk. (2019) membuktikan bahwa media komik digital yang dikembangkan melalui model ADDIE efektif meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media komik digital sebagai sarana pembelajaran di sekolah dasar, sebagian besar penelitian tersebut hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, minat baca, dan literasi sains peserta didik (Azizul dkk., 2020). Akan tetapi, penelitian yang mengombinasikan media komik digital dengan konsep *Tri Hita Karana* pada

pembelajaran IPAS, khususnya materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya di sekolah dasar, masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian pengembangan media digital belum mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal secara eksplisit sebagai bagian dari konten pembelajaran, sedangkan penelitian tentang *Tri Hita Karana* lebih banyak membahas implementasi nilai dan pendidikan karakter daripada pengembangan media pembelajaran digital. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media komik digital yang tidak hanya menyajikan materi IPAS secara menarik dan interaktif, tetapi juga mengintegrasikan konsep *Tri Hita Karana* sebagai kearifan lokal masyarakat Bali ke dalam alur cerita, tokoh, dan penyajian materi pembelajaran. Integrasi nilai *Parahyangan*, *Pawongan*, dan *Palemahan* diharapkan mampu mendukung pencapaian kompetensi pengetahuan sekaligus membentuk karakter peserta didik serta meningkatkan kepedulian terhadap

lingkungan. Dengan demikian, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan bermuatan nilai-nilai kearifan lokal untuk mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media yang dikembangkan diharapkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik, bermakna, serta mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter dan kepedulian lingkungan kepada peserta didik sejak dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pendidikan sekaligus menguji kualitas produk tersebut agar layak digunakan dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2020). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* pada materi hubungan makhluk hidup dengan

lingkungannya untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Pemilihan metode R&D didasarkan pada tujuan penelitian yang tidak hanya menghasilkan produk pembelajaran, tetapi juga menguji tingkat validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009), yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis, logis, dan fleksibel sehingga sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Molenda, 2015).

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 2 Gerokgak. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, analisis kurikulum, analisis materi, serta analisis karakteristik peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran dan menentukan spesifikasi media yang akan dikembangkan.

Tahap rancangan merupakan tahap perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan *storyboard* komik digital, perancangan tokoh dan alur cerita, penyusunan materi pembelajaran, serta pengintegrasian nilai-nilai *Tri Hita Karana* yang meliputi *Parahyangan*, *Pawongan*, dan *Palemahan* ke dalam isi media pembelajaran.

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan produk komik digital sesuai rancangan yang telah dibuat. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran sebelum diujicobakan kepada pengguna (Nabila, 2025).

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada guru dan peserta didik kelas V SD Negeri 2 Gerokgak untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan secara

formatif pada setiap tahapan pengembangan guna mengetahui kekurangan produk serta melakukan perbaikan sehingga dihasilkan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas V, dan peserta didik kelas V SD Negeri 2 Gerokgak. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, serta angket respons guru dan peserta didik.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah skor hasil validasi dan uji kepraktisan menjadi persentase kelayakan, sedangkan analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan masukan, saran, dan hasil revisi produk selama proses pengembangan sehingga diperoleh media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* yang valid dan praktis digunakan

dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, rancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa media komik digital berbentuk *flipbook* yang memadukan unsur gambar, teks, ilustrasi, dan cerita dengan mengintegrasikan nilai-nilai *Tri Hita Karana*, yaitu *Parahyangan*, *Pawongan*, dan *Palemahan* ke dalam materi pembelajaran sehingga konsep hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya dapat dipelajari secara lebih konkret dan kontekstual.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Gerokgak masih didominasi penggunaan buku paket, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran digital belum optimal. Selain itu, proses pembelajaran belum mengintegrasikan nilai-nilai kearifan

lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran serta mengalami kesulitan menghubungkan materi dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan media komik digital yang tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga mengaitkan konsep IPAS dengan nilai budaya lokal Bali sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hasil ini sejalan dengan pendapat Rusdiana (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak melalui penyajian visual yang menarik.

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakannya.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Rata-rata Aiken's V	kategori
Kesesuaian Materi	0,95	Sangat Tinggi
Keakuratan Materi	0,95	Sangat Tinggi
Penyajian Materi	1,00	Sangat Tinggi
Rata-rata	0,97	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori validitas sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media telah sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

Validator menyatakan bahwa materi yang disajikan dalam media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* mampu membantu peserta didik memahami hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya secara lebih konkret dan kontekstual. Penyajian materi melalui alur cerita, ilustrasi, dan dialog antartokoh memudahkan peserta didik menghubungkan konsep ekosistem, interaksi makhluk hidup, serta pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, integrasi nilai-nilai *Tri Hita Karana*, khususnya aspek *Palemahan*, dinilai mampu menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk menjaga dan melestarikan lingkungan sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat.

Media komik digital yang dikembangkan juga mampu

mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan mengamati, berpikir kritis, dan memahami fenomena lingkungan di sekitarnya melalui ilustrasi dan peristiwa yang disajikan dalam cerita. Penggunaan gambar yang menarik, tokoh yang dekat dengan kehidupan peserta didik, serta penyajian permasalahan lingkungan yang kontekstual membuat materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya lebih mudah dipahami. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila materi yang dipelajari dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik (Hidayat, 2021). Melalui penyajian cerita yang dekat dengan lingkungan sekitar, peserta didik dapat membangun pemahaman terhadap konsep-konsep IPAS secara lebih mudah dan bermakna. Selain itu, penggunaan media visual berupa

komik digital sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui objek atau ilustrasi yang dapat diamati secara langsung. Pendapat ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget bahwa peserta didik usia sekolah dasar lebih efektif belajar melalui pengalaman konkret dan visual.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Rata-rata Aiken's V	kategori
Tampilan Media	0,93	Sangat Tinggi
Desain dan Penyajian	0,97	Sangat Tinggi
Kemudahan Penggunaan	0,95	Sangat Tinggi
Rata-rata	0,95	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori validitas sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek tampilan, ilustrasi, warna, tata letak, navigasi, dan kemudahan penggunaan media telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Validator juga memberikan beberapa masukan,

seperti penyempurnaan desain sampul, penambahan petunjuk penggunaan, penyesuaian ilustrasi, serta penambahan media pendukung berupa video pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik produk.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Sihombing (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Selain itu, media visual yang menarik juga mampu membantu siswa mengingat informasi lebih lama dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Rata-rata Aiken's V	kategori
Kesesuaian Bahasa	0,89	Sangat Tinggi
Kejelasan dan Keterbacaan	1,00	Sangat Tinggi
Ketepatan Kaidah Bahasa	0,95	Sangat Tinggi
Rata-rata	0,95	Sangat Tinggi

Hasil validasi ahli bahasa juga menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat tinggi.

Penggunaan bahasa dalam komik digital dinilai komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, mudah dipahami, serta mampu mendukung penyampaian materi pembelajaran secara efektif. Bahasa yang digunakan dalam dialog antar tokoh dan penyajian materi mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga peserta didik dapat memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek visual, tetapi juga memenuhi aspek kebahasaan yang mendukung proses pembelajaran.

Selain memenuhi aspek validitas, media komik digital yang dikembangkan juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang baik. Kepraktisan media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik.

a. Hasil Respon Guru

Tabel 4 Hasil Respon Guru

Respon den	$\sum x$ (Butir 1 – 10)	n	$m = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$	Ketera ngan
R1	58	60	97%	Sangat Praktis
R2	58	60	97%	Sangat Praktis

TOT AL	116	120	97%	Sangat Praktis
-----------	-----	-----	-----	-------------------

Berdasarkan hasil respons guru, media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* memperoleh persentase sebesar 97% kategori sangat praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Guru menyatakan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu menyampaikan materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya secara lebih sistematis dan kontekstual. Penyajian materi melalui ilustrasi, dialog, dan alur cerita dinilai mampu mempermudah guru dalam menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Guru juga menilai bahwa media komik digital yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, media yang dikembangkan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus memperkuat pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Selain itu, media membantu guru menciptakan

suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif.

Meskipun terdapat beberapa saran perbaikan untuk penyempurnaan media, seperti pengembangan materi dan penambahan variasi aktivitas pembelajaran, secara umum guru menyatakan bahwa media komik digital yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pembelajaran IPAS di sekolah dasar dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif.

b. Hasil Respon Peserta Didik

Tabel 5 Hasil Respon Peserta Didik

Respon nden	$\sum x$ (Butir - 10)	n	$m = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$	Ketera ngan
R1	60	60	100%	Sangat Praktis
R2	59	60	98%	Sangat Praktis
R3	60	60	100%	Sangat Praktis
R4	60	60	100%	Sangat Praktis
R5	60	60	100%	Sangat Praktis
R6	60	60	100%	Sangat Praktis
R7	59	60	98%	Sangat Praktis
R8	60	60	100%	Sangat Praktis
R9	60	60	100%	Sangat Praktis
R10	59	60	98%	Sangat Praktis

Respo nden	$\sum x$ (Butir - 10)	n	$m = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$	Ketera ngan
TOTAL	597	600	99%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon peserta didik, media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* memperoleh persentase sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Peserta didik menyatakan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu memahami materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya dengan lebih baik. Penyajian materi melalui ilustrasi, dialog, dan alur cerita yang kontekstual membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari sekaligus meningkatkan minat belajar.

Selama proses uji coba, peserta didik terlihat aktif dan antusias ketika menggunakan media komik digital. Peserta didik tertarik untuk membaca setiap alur cerita, mengamati ilustrasi yang disajikan, serta berdiskusi mengenai hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya. Selain itu, pengintegrasian konsep *Tri Hita Karana* dalam media pembelajaran membantu peserta didik memahami

pentingnya menjaga keharmonisan hubungan antara manusia dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan lingkungan alam (Palemahan).

Meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang memerlukan arahan dalam menggunakan beberapa fitur media, secara umum komik digital yang dikembangkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Penyajian materi dalam bentuk cerita dan visual yang menarik menjadikan peserta didik lebih fokus selama pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Ramadhan (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan ini juga didukung oleh Rusdiana (2024) yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak melalui penyajian visual yang menarik dan kontekstual.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya untuk peserta didik kelas V sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil kevalidan media diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori validitas sangat tinggi, sedangkan validasi ahli media dan ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori validitas sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* telah sesuai dengan materi pembelajaran, karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

Hasil kepraktisan media diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik. Respon guru memperoleh persentase sebesar

97%, sedangkan respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* mudah digunakan dalam pembelajaran serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran agar guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media komik digital bermuatan konsep *Tri Hita Karana* pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda agar media menjadi lebih variatif dan dapat digunakan secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Azizul, M., Fitriyah, N., & Sari, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 120–129.
- <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.
- Handayani, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–54.
<https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i2.14630>
- Hidayat, R. (2021). Pembelajaran Kontekstual Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 98–107.
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2), 40–42.
- Nabila, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Model ADDIE pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 50–60.
<https://doi.org/10.54314/jssr.v8i3.4132>
- Nurhayati, S., Rahmawati, D., & Prasetyo, A. (2019). Pengembangan Media Komik Digital dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kreativitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 150–160.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology Of The Child*. New York, NY: Basic Books.

- Pramerta, I. G. A. (2023). Implementasi Konsep Tri Hita Karana Dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 25–35.
- Ramadhan, F. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi dan Partisipasi Aktif Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 77–88.
- Rusdiana, A. (2024). Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 15–27.
- Sihombing, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 33–44.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Tristaningrat, M. A. (2025). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 65–75.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta, Indonesia: Sekretariat Negara Republik Indonesia.