

**PENGEMBANGAN MEDIA KUIS INTERAKTIF BERMUATAN KEARIFAN
LOKAL TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI HARMONI
EKOSISTEM KELAS V SEKOLAH DASAR**

Kadek Agus Sumerta Jaya¹, Komang Surya Adnyana², Putu Eka Sastrika Ayu³,

^{1,2,3} Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

[1kadekagussumertajaya@gmail.com](mailto:kadekagussumertajaya@gmail.com), [2Suryakomank16@gmail.com](mailto:Suryakomank16@gmail.com),

[3ekasastrika@mpukuturan.ac.id](mailto:ekasastrika@mpukuturan.ac.id)

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of interactive learning media in Natural and Social Sciences (IPAS) lessons at several elementary schools, which left fifth-grade students passive and reliant on conventional resources such as textbooks and static pictures when studying the Ecosystem Harmony topic. Using a Research and Development approach guided by the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation), this study produced a Canva-based interactive quiz medium that embeds the Balinese local wisdom of Tri Hita Karana, which emphasizes balance among humans, God, and nature, into the ecosystem material. Validation involved material, media, and language experts, while practicality testing involved two fifth-grade teachers and twenty students from two elementary schools in Cluster VII, Sukasada District. Data were gathered through observation, interviews, documentation, and questionnaires, then analyzed using Aiken's V for content validity and a mean-percentage formula for practicality. The findings show that the material, media, and language validity coefficients each reached 0.90, categorized as highly valid, while the practicality scores reached 89 percent from teachers and 93 percent from students, both categorized as highly practical. These results indicate that the Tri Hita Karana-based interactive quiz medium is feasible for use as an alternative learning tool for the Ecosystem Harmony topic in fifth-grade IPAS instruction.

Keywords: *interactive quiz media, Tri Hita Karana, IPAS, ecosystem harmony*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di beberapa sekolah dasar, sehingga peserta didik kelas V cenderung pasif dan hanya bergantung pada media konvensional seperti buku teks dan gambar statis ketika mempelajari materi Harmoni Ekosistem. Melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, penelitian ini menghasilkan media kuis interaktif berbasis Canva yang mengintegrasikan kearifan lokal Tri Hita Karana, yaitu keseimbangan hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam, ke dalam materi ekosistem. Uji validitas melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sedangkan uji kepraktisan melibatkan dua orang guru kelas V dan 20 peserta didik dari dua sekolah dasar di Gugus VII Kecamatan Sukasada. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, kemudian dianalisis

menggunakan rumus Aiken's V untuk validitas isi dan rumus persentase rata-rata untuk kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa koefisien validitas dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa masing-masing mencapai 0,90 dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil uji kepraktisan mencapai 89% dari guru dan 93% dari peserta didik dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media kuis interaktif bermuatan Tri Hita Karana layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS pada materi Harmoni Ekosistem di kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: media kuis interaktif, Tri Hita Karana, IPAS, harmoni ekosistem

A. Pendahuluan

Tuntutan pendidikan abad ke-21 menempatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan penguatan karakter sebagai capaian yang tidak terpisahkan dari proses belajar di sekolah dasar (Halim & Amar, 2022). Agar capaian tersebut terwujud, pembelajaran perlu ditopang oleh media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Ekayani (2017) menegaskan bahwa ketepatan pemilihan media turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena media berfungsi menjembatani konsep-konsep abstrak agar lebih mudah dipahami. Namun demikian, praktik pembelajaran di banyak sekolah dasar masih bertumpu pada metode ceramah dan media cetak yang bersifat satu arah, sehingga keterlibatan aktif peserta didik cenderung rendah (Tafonao, 2018).

Kondisi serupa ditemukan pada pembelajaran IPAS kelas V di beberapa sekolah dasar Gugus VII Kecamatan Sukasada. Observasi dan wawancara awal terhadap wali kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi papan tulis, buku teks, dan gambar statis, sekalipun sebagian sekolah telah memiliki fasilitas LCD proyektor. Kondisi tersebut membuat peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias, yang pada akhirnya turut berkontribusi pada capaian belajar yang belum sepenuhnya memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), khususnya pada materi Harmoni Ekosistem yang menuntut pemahaman konsep relatif abstrak seperti rantai makanan dan interaksi antarmakhluk hidup.

Media digital berbasis kuis interaktif merupakan salah satu alternatif yang relevan untuk mengatasi persoalan tersebut. Yanto dan Putra (2019) menunjukkan bahwa

media interaktif membantu menjembatani penyampaian materi antara guru dan peserta didik, sementara Citra dan Rosy (2020) melaporkan bahwa kuis interaktif berbasis aplikasi digital terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik. Prinsip gamifikasi yang melekat pada media kuis interaktif memungkinkan peserta didik memperoleh umpan balik secara langsung dan berkompetisi secara sehat, sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Isnaeni & Hildayah, 2020).

Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran tidak semestinya berhenti pada aspek teknologi. Media yang baik idealnya juga memuat nilai budaya agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Dalam konteks Bali, kearifan lokal Tri Hita Karana menawarkan kerangka nilai yang relevan untuk diintegrasikan pada pembelajaran IPAS materi Harmoni Ekosistem. Filosofi ini mengajarkan tiga dimensi hubungan yang harus dijaga keseimbangannya, yaitu hubungan manusia dengan Tuhan (parhyangan), hubungan antarsesama manusia (pawongan), dan hubungan manusia dengan alam

(palemahan) (Widiastuti & Darmawan, 2021). Ketiga nilai tersebut sejalan dengan esensi konsep ekosistem yang menempatkan manusia sebagai bagian dari alam, bukan penguasa atasnya, sekaligus memperkuat penanaman karakter yang sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila. Nilai kearifan budaya lokal semacam ini, sebagaimana ditegaskan Mahayanti dan Haryati (2021), berpotensi memperkaya konten pembelajaran sekaligus menguatkan karakter peserta didik apabila diintegrasikan secara tepat ke dalam media ajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengembangkan media kuis interaktif berbasis Canva yang bermuatan kearifan lokal Tri Hita Karana untuk pembelajaran IPAS materi Harmoni Ekosistem di kelas V SD Gugus VII Kecamatan Sukasada. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun media kuis interaktif yang dikembangkan, (2) menganalisis validitas media, dan (3) menganalisis kepraktisan media tersebut, sehingga dapat diketahui kelayakannya sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang inovatif, interaktif, dan berakar pada budaya lokal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang mengacu pada model ADDIE, yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Sugiyono, 2019). Produk yang dihasilkan berupa media kuis interaktif berbasis Canva yang mengintegrasikan nilai-nilai Tri Hita Karana pada materi Harmoni Ekosistem. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan, lingkungan, dan materi melalui observasi dan wawancara di beberapa SD Gugus VII Kecamatan Sukasada untuk memastikan produk yang dirancang relevan dengan kondisi lapangan. Tahap perancangan diarahkan pada penyusunan materi, storyboard, dan rancangan tampilan kuis; tahap pengembangan menghasilkan produk awal yang selanjutnya divalidasi oleh para ahli; tahap implementasi menguji kepraktisan produk pada pengguna nyata; dan tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan untuk perbaikan berkelanjutan.

Subjek penelitian melibatkan tiga ahli instrumen, tiga ahli materi, tiga

ahli media, dan tiga ahli bahasa untuk uji validitas isi instrumen dan produk, serta dua orang guru wali kelas V dan 20 peserta didik kelas V dari SD Negeri 3 Selat dan SD Negeri 4 Selat untuk uji kepraktisan. Data dikumpulkan melalui empat teknik, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Data kualitatif berupa saran dan komentar validator dianalisis secara naratif, sedangkan data kuantitatif berupa skor validitas dan persentase kepraktisan dianalisis menggunakan dua rumus. Validitas isi produk dihitung menggunakan formula Aiken's V, dengan kategori validitas sangat tinggi pada rentang koefisien 0,8–1,0. Kepraktisan produk dihitung dengan rumus persentase rata-rata skor pengguna terhadap skor maksimal ideal, dengan kategori sangat praktis pada rentang 81%–100%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan berupa media kuis interaktif berbasis Canva bermuatan kearifan lokal Tri Hita Karana untuk materi Harmoni Ekosistem kelas V SD. Media ini memuat petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran,

uraian materi yang disertai ilustrasi gambar dan animasi, serta latihan soal dan evaluasi interaktif yang dapat dikerjakan langsung oleh peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sekolah mitra telah memiliki fasilitas pendukung seperti laptop dan LCD proyektor, namun pemanfaatannya masih terbatas pada penayangan video atau gambar statis sehingga pengalaman belajar peserta didik kurang interaktif. Temuan ini menjadi dasar perancangan media yang memadukan unsur visual, interaktivitas, dan muatan nilai parhyangan, pawongan, serta palemahan sebagai pengantar sekaligus penguat pemahaman konsep ekosistem.

Uji validitas dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan formula Aiken's V. Rekapitulasi hasilnya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Media

Aspek yang Dinilai	Koefisien V	Kriteria
Ahli Materi	0,90	Sangat Tinggi
Ahli Media	0,90	Sangat Tinggi
Ahli Bahasa	0,90	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 1, ketiga aspek penilaian berada pada rentang 0,8–1,0 sehingga dikategorikan

sangat valid. Ahli materi menilai bahwa tampilan isi, penyajian, dan bahasa yang digunakan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran; ahli media menilai desain visual dan pengorganisasian media telah tersusun secara sistematis, meskipun disarankan agar tombol navigasi diletakkan pada posisi yang lebih konsisten dan soal ditampilkan pada setiap sesi pertemuan agar kesan interaktif lebih terasa; sementara ahli bahasa menyarankan penyesuaian jenis huruf agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil ini mengonfirmasi bahwa media kuis interaktif bermuatan Tri Hita Karana layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS materi Harmoni Ekosistem.

Uji kepraktisan dilakukan terhadap dua orang guru wali kelas V dan 20 peserta didik kelas V pada SD Negeri 3 Selat dan SD Negeri 4 Selat. Hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	96%	Sangat Praktis
Peserta Didik	94%	Sangat Praktis

Tabel 2 menunjukkan bahwa penilaian guru mencapai rata-rata 96% pada aspek kesesuaian isi

dengan kurikulum, kegunaan, keterlibatan siswa, efektivitas, dan daya tarik, sedangkan penilaian peserta didik mencapai rata-rata 94% pada aspek kemudahan penggunaan, interaktivitas, daya tarik, pemahaman konsep, dan efektivitas. Kedua persentase tersebut berada pada rentang 81%–100% sehingga dikategorikan sangat praktis, yang berarti media mudah digunakan dan mampu membantu proses pembelajaran baik dari sisi guru maupun peserta didik.

Hasil ini sejalan dengan temuan Wulandari dan Kurniawati (2022) bahwa media interaktif yang dikembangkan melalui model ADDIE cenderung menghasilkan produk yang praktis karena setiap tahap pengembangannya melibatkan evaluasi dan revisi berkelanjutan. Sejalan dengan itu, Sukmayanti dkk. (2024) juga melaporkan bahwa kuis interaktif berbasis masalah pada muatan IPAS mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang dipelajari. Ditinjau dari perspektif konstruktivisme Vygotsky (1978), media kuis interaktif ini memberi ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahamannya sendiri melalui aktivitas mengamati,

menjawab, dan menghubungkan konsep, dengan bimbingan guru sebagai fasilitator. Prinsip ini turut diperkuat oleh pandangan Piaget (1972) bahwa pengetahuan terbentuk melalui interaksi aktif individu dengan lingkungan belajarnya.

Muatan nilai Tri Hita Karana dalam media ini memberikan nilai tambah dibandingkan media kuis interaktif pada umumnya. Sejalan dengan Widiastuti dan Darmawan (2021), integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti memperkuat karakter peserta didik, sementara Mahayanti dan Haryati (2021) menegaskan bahwa nilai budaya Bali yang disisipkan dalam media ajar mampu menumbuhkan kesadaran dan sikap positif peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, media kuis interaktif bermuatan Tri Hita Karana pada materi Harmoni Ekosistem tidak hanya berorientasi pada capaian kognitif, tetapi juga pada penguatan karakter dan kesadaran ekologis peserta didik secara berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media kuis interaktif

berbasis Canva bermuatan kearifan lokal Tri Hita Karana untuk pembelajaran IPAS materi Harmoni Ekosistem kelas V SD, yang dikembangkan melalui lima tahap model ADDIE secara sistematis. Hasil uji validitas oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa masing-masing memperoleh koefisien 0,90 dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 96% dari guru dan 94% dari peserta didik dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media kuis interaktif bermuatan Tri Hita Karana dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS pada materi Harmoni Ekosistem di kelas V sekolah dasar. Bagi peneliti selanjutnya, produk ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaktif yang lebih variatif serta diuji efektivitasnya terhadap hasil belajar dan sikap peduli lingkungan peserta didik pada cakupan sekolah yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, P. E. S. (2019). Keterampilan belajar dan berinovasi abad 21 pada era revolusi industri 4.0. *Purwadita*, 3(1), 77-83.
- Bruner, J. S. (1996). *The culture of education*. Harvard University Press.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif Quizizz terhadap hasil belajar Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Firdaus, A. T. B., Febrianto, P. T., Pritasari, A. C., & Assayyidah, J. (2025). Pengembangan E-Lkpd *Liveworksheets* Materi Manfaat dan Melestarikan Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Keleyan 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 677-704.
- Halim, A. (2022). Signifikansi dan implementasi berpikir kritis dalam proyeksi dunia pendidikan abad 21 pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3).
- Ilham, D. (2019). Menggagas pendidikan nilai dalam sistem pendidikan nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109–122.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.

- Judijanto, L., et al. (2025). Pembelajaran IPA: teori dan praktik. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mahayanti, N. K. D., & Haryati, N. M. (2021). Nilai-nilai pendidikan dalam Gending Rare Meong-Meong. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 1(2), 1–8.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Pratiwi, E. D., & Oktaviarini, N. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis *Liveworksheet* Kekayaan Budaya Indonesia. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 427-434.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sukmayanti, D. A., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). Media kuis interaktif berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman siswa pada muatan IPAS materi mengubah bentuk energi. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(3), 203–212.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Widiastuti, N. P., & Darmawan, I. G. A. (2021). Implementasi kearifan lokal dalam pembelajaran untuk penguatan karakter siswa sekolah dasar di Bali. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 133–147.
- Wulandari, N. P., & Kurniawati, S. (2022). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(3), 233–243.
- Yanto, & Putra, D. T. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82.