

---

## Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Luh Gede Sawitri<sup>1)</sup>, I Komang Sudarma<sup>2)</sup>, I Wayan Ardana<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dsar/Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Email : [sawitri@student.undiksha.ac.id](mailto:sawitri@student.undiksha.ac.id)

---

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Jenis penelitian adalah *research and development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli, sangat praktis berdasarkan uji pengguna, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa setelah digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media komik digital mampu meningkatkan keterlibatan, minat baca, serta pemahaman siswa terhadap teks bacaan melalui penyajian yang visual, kontekstual, dan bermakna. Dengan demikian, media komik digital berbasis Tri Hita Karana layak digunakan dalam pembelajaran dan berimplikasi pada peningkatan kualitas pembelajaran literasi di sekolah dasar. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan media berbasis kearifan lokal yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

**Kata kunci:** komik digital, Tri Hita Karana, literasi membaca

### Abstract

This study was motivated by the low reading literacy of fifth-grade elementary school students, caused by the lack of attractive and contextual learning media. The aim of this research was to develop a digital comic learning media based on Tri Hita Karana to improve students' reading literacy. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants of this study were fifth-grade elementary school students. The results showed that the developed media was categorized as highly valid based on expert validation, highly practical based on user testing, and effective in improving students' reading literacy after its implementation. The use of digital comic media increased students' engagement, reading interest, and reading comprehension through visual, contextual, and meaningful presentation of learning content. Therefore, the Tri Hita Karana-based digital comic media is feasible to be used in learning and has implications for improving the quality of literacy instruction in elementary schools. This study also contributes to the development of local wisdom-based learning media relevant to 21st-century learning needs.

**Keywords:** digital comic, Tri Hita Karana, reading literacy

---

## PENDAHULUAN

Literasi membaca merupakan kemampuan fundamental yang menjadi dasar bagi peserta didik sebelum mempelajari pengetahuan yang lebih kompleks di masa mendatang karena berkaitan dengan kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif (Taufiqurrahman, 2023 ; Ahyana & Fihayati, 2025). Secara normatif, literasi membaca juga dipahami sebagai kemampuan memaknai informasi secara kritis sehingga individu mampu mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan kualitas hidupnya sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang No. 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan (Syajida et al., 2024). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, literasi membaca idealnya menjadi kompetensi dasar yang dimiliki peserta didik sekolah dasar sebagai fondasi untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, komunikasi, dan pemecahan masalah (Taufiqurrahman, 2023). Selain itu, literasi membaca juga diharapkan tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mampu membentuk karakter, budaya membaca,

serta kemampuan sosial peserta didik melalui aktivitas membaca yang bermakna dan reflektif (Kirani et al., 2023).

Namun demikian, kondisi faktual menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah berdasarkan hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) yang menunjukkan bahwa sekitar 70% peserta didik berada pada kategori literasi rendah dan belum mampu mengidentifikasi ide pokok dalam teks panjang (Muhammad Zuhair, 2020). Rendahnya kemampuan tersebut juga diperkuat oleh data OECD yang menunjukkan tren stagnasi bahkan penurunan skor literasi membaca Indonesia dalam beberapa periode penilaian (Ulifah Rachmi Hartati, Duwi Nuvitalia, 2024). Kondisi serupa juga ditemukan dalam berbagai penelitian di sekolah dasar yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami isi bacaan, kurangnya minat membaca, serta dominasi aktivitas digital yang tidak edukatif (Syajida et al., 2024 ; Sonya & Ibnu Muthi, 2025). Bahkan, studi di beberapa daerah menunjukkan bahwa peserta didik hanya membaca ketika diberi tugas, tidak memiliki kebiasaan membaca mandiri, dan masih banyak yang belum lancar membaca pada tingkat dasar (Mawarsih (Dwi Rahma Putri et al., 2022). Permasalahan ini juga diperkuat oleh penelitian lain yang menunjukkan rendahnya motivasi membaca akibat metode pembelajaran yang kurang menarik dan belum berbasis kebutuhan peserta didik (Sonya & Ibnu Muthi, 2025).

Kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan tersebut menunjukkan bahwa meskipun literasi membaca merupakan kompetensi dasar yang sangat penting, implementasinya di lapangan masih belum optimal. Secara ideal, literasi membaca seharusnya mampu membentuk kemampuan menemukan informasi, menginterpretasi, serta mengevaluasi teks secara kritis (Hewi & Saleh, 2020). Namun kenyataannya, sebagian besar siswa masih berada pada tingkat kemampuan dasar yang rendah, sehingga belum mampu mencapai kompetensi literasi sesuai standar internasional (Thalib et al., 2026). Dengan demikian, terdapat kebutuhan mendesak untuk menghadirkan solusi pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut.

Salah satu solusi yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital yang dikombinasikan dengan nilai kearifan lokal Tri Hita Karana. Komik digital dipilih karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, dan elemen visual interaktif yang dapat meningkatkan minat baca serta pemahaman siswa terhadap isi bacaan (Narestuti et al., 2021 ; Kasih et al., 2022). Media ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi membaca, memperkaya kosakata, serta membantu siswa memahami teks secara lebih mudah melalui representasi visual yang (Kristianto et al., 2020). Selain itu, komik digital memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Mardiana & Anak Agung 2024).

Kajian penelitian terdahulu menunjukkan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan literasi membaca karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa sekolah dasar (Willya, Annisa, Putriani, 2023). Selain itu, penelitian terkait kearifan lokal menunjukkan bahwa integrasi nilai budaya dalam pembelajaran dapat memperkuat karakter, identitas, serta pemahaman sosial peserta didik (Karima et al., 2025). Penelitian tentang Tri Hita Karana juga menunjukkan bahwa nilai Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan mampu membentuk karakter religius, sosial, dan kepedulian lingkungan peserta didik secara holistik (Adelia & Wandini, 2023). Dengan demikian, integrasi komik digital dan Tri Hita Karana menjadi pendekatan yang relevan dan potensial untuk meningkatkan literasi membaca sekaligus karakter siswa.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media komik digital yang tidak hanya berfungsi sebagai media peningkatan literasi membaca, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai Tri Hita Karana secara sistematis dalam konten cerita. Inovasi ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada komik digital sebagai media literasi tanpa integrasi kearifan lokal secara mendalam. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan

pendekatan pembelajaran yang lebih holistik karena menggabungkan aspek literasi, teknologi, dan pendidikan karakter berbasis budaya lokal.

Urgensi penelitian ini terletak pada rendahnya kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar yang berdampak pada kesulitan memahami pembelajaran di tingkat selanjutnya serta lemahnya pembentukan karakter peserta didik (Irfa Khuril Maula & Putu Aditya Antara, 2024). Jika tidak segera diatasi, kondisi ini dapat memperburuk kualitas sumber daya manusia di masa depan, khususnya dalam menghadapi tantangan abad ke-21 yang menuntut kemampuan literasi tinggi (Andaresta, 2021). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan siswa sekaligus memperkuat nilai budaya lokal dalam pendidikan dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berbasis Tri Hita Karana yang layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar melalui peningkatan kemampuan menemukan informasi, menginterpretasi isi bacaan, serta mengevaluasi dan merefleksikan teks secara kritis. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat baca siswa, membangun pemahaman bacaan yang lebih baik, serta menanamkan nilai-nilai karakter berbasis Tri Hita Karana yang mencakup hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar di era digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana dalam rangka meningkatkan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE* yang terdiri atas tahapan *analyze, design, development, implementation, dan evaluation* (Rachma et al., 2023; Safitri & Aziz, 2022). Model ini dipilih karena bersifat sistematis, terstruktur, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis kebutuhan peserta didik serta evaluasi berkelanjutan.

Pada tahap *analyze*, dilakukan analisis terhadap kondisi pembelajaran literasi membaca di kelas V SD Negeri 1 Sambirenteng. Analisis ini mencakup karakteristik siswa, kebutuhan belajar, serta kondisi media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa masih rendah, minat baca kurang, serta media pembelajaran yang digunakan belum optimal dalam mendukung pembelajaran literasi. Selain itu, dilakukan juga analisis literatur untuk menentukan konsep media komik digital berbasis Tri Hita Karana yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang media komik digital berbasis Tri Hita Karana yang meliputi penyusunan alur cerita, desain visual, serta pembuatan *storyboard* sebagai rancangan awal produk. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Instrumen tersebut mencakup lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket kepraktisan untuk guru dan siswa, serta tes literasi membaca berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator literasi membaca PISA.

Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk komik digital. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen berbasis *rating scale*. Selain itu, dilakukan uji *judges* untuk memastikan kelayakan instrumen penelitian. Masukan dari para ahli digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk agar sesuai dengan standar kelayakan media pembelajaran. Hasil akhir

pada tahap ini berupa media komik digital yang telah direvisi dan dinyatakan layak untuk diuji coba.

Tahap *implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media komik digital berbasis Tri Hita Karana di kelas V SD Negeri 1 Sambirenteng. Desain uji coba yang digunakan adalah *pre-experimental one group pretest–posttest design*, di mana kemampuan literasi membaca siswa diukur sebelum dan sesudah penggunaan media. Pada tahap ini, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal literasi membaca, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan komik digital, dan selanjutnya diberikan *posttest* untuk melihat peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah penggunaan media.

Tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan media. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki produk, serta secara sumatif pada akhir penelitian untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Hasil evaluasi digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai keberhasilan media komik digital berbasis Tri Hita Karana dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

Subjek dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, guru kelas V, serta siswa kelas V SD Negeri 1 Sambirenteng. Sementara itu, objek penelitian adalah media komik digital berbasis Tri Hita Karana serta kemampuan literasi membaca siswa. Variabel yang diteliti terdiri dari variabel bebas berupa media komik digital berbasis Tri Hita Karana dan variabel terikat berupa literasi membaca siswa.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan tes. Observasi digunakan untuk memperoleh data awal terkait kondisi pembelajaran literasi membaca di kelas. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas dan kepraktisan media dari ahli, guru, dan siswa. Tes digunakan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan literasi membaca siswa melalui soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator literasi membaca.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi media, lembar validasi materi, angket kepraktisan, serta tes literasi membaca. Instrumen tersebut menggunakan skala Likert (*rating scale*) dan telah melalui uji validitas isi menggunakan teknik Gregory untuk memastikan kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Instrumen penelitian dapat diamati pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, Tabel 5.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Skala
1	Desain Tampilan	Tata letak menarik dan sesuai dengan karakter siswa	1-2	Skala 1-5
		Kombinasi warna harmonis dan tidak mencolok	3-4	Skala 1-5
		Konsistensi tata letak pada setiap halaman	5-6	Skala 1-5
2	Interaktivitas	Adanya elemen interaktif seperti navigasi atau animasi sederhana	7-8	Skala 1-5
		Responsif terhadap interaksi pengguna	9-10	Skala 1-5
3	Keterbacaan Teks	Font mudah dibaca dan ukuran huruf sesuai	11-12	Skala 1-5
		Jarak antarbaris teks memudahkan pembacaan	13-14	Skala 1-5
4	Kualitas Gambar	Ilustrasi gambar jelas dan mendukung isi cerita	15-16	Skala 1-5
		Resolusi gambar cukup tinggi dan tidak pecah saat dibesarkan	17-18	Skala 1-5
5	Konsistensi Desain	Desain antarhalaman konsisten	19-20	Skala 1-5
6	Kepraktisan Penggunaan	Mudah digunakan oleh siswa	21-22	Skala 1-5
		Dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat	23-24	Skala 1-5

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Skala
7	Inovasi Desain	Media menunjukkan inovasi dibanding media konvensional	25-26	Skala 1-5

(Ardana et al., 2021)

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Skala
1	Kesesuaian materi berdasarkan komponen utama literasi membaca berstandar PISA	Memuat aspek menemukan informasi ( <i>retrieve and access</i> )	1-2	Skala 1-5
		Memuat aspek menginterpretasi Dan mengintegrasikan ( <i>interpret and integrate</i> ),	3-4	Skala 1-5
		Memuat aspek mengevaluasi dan merefleksikan ( <i>evaluate and reflect</i> )	5-6	Skala 1-5
2	Ketepatan Bahasa	Bahasa komunikatif dan sesuai perkembangan siswa	7-8	Skala 1-5
		Memuat unsur Palemahan (alam), Pawongan (sosial), dan Parahyangan (spiritual)	9-10	Skala 1-5
3	Alur Cerita	Cerita logis, runtut, dan menarik	11-12	Skala 1-5
4	Nilai Pendidikan	Mengandung nilai moral/karakter, terutama nilai Tri Hita Karana	13-14	Skala 1-5
		Nilai-nilai Tri Hita Karana disampaikan secara implisit maupun eksplisit	15-16	Skala 1-5
5	Dukungan terhadap Literasi	Cerita mendorong pemahaman dan minat membaca	17-18	Skala 1-5
		Cerita relevan dengan kehidupan nyata siswa	19-20	Skala 1-5

(Safitri, 2023)

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen Uji Praktisi oleh Guru

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Skala
1	Kelayakan Penggunaan	Media mudah digunakan dalam proses belajar mengajar	1-2	Skala 1-5
2	Kesesuaian Materi	Isi media sesuai dengan kurikulum	3-4	Skala 1-5
3	Daya Tarik Media	Komik menarik perhatian siswa	5-6	Skala 1-5
4	Dukungan Literasi Membaca	Media mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman membaca	7-8	Skala 1-5
5	Nilai Karakter	Media mendukung penanaman nilai-nilai Tri Hita Karana	9-10	Skala 1-5

**Tabel 4.** Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan oleh Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Butir	Skala
1	Daya Tarik Cerita	Cerita menarik dan menyenangkan	1-2	Skala 1-5
2	Tampilan Media	Tampilan menarik, warna dan gambar disukai	3-4	Skala 1-5
3	Kemudahan Penggunaan	Mudah digunakan dan dipahami	5-6	Skala 1-5
4	Pemahaman Isi	Cerita mudah dipahami	7-8	Skala 1-5
5	Nilai-nilai Karakter	Mengetahui nilai-nilai kebaikan dalam cerita	9-10	Skala 1-5

(Rohmah et al., 2022)

**Tabel 5.** Kisi-kisi Instrumen Uji Efektivitas

No	Aspek Literasi Membaca	Indikator Soal	KKO	No. Butir Soal
1.	Menemukan Informasi	1.1 Mengidentifikasi informasi tersurat (nama	C4	1,2,34

No	Aspek Literasi Membaca	Indikator Soal	KKO	No. Butir Soal
		tokoh, tempat, waktu kejadian) dalam teks.		
		1.2 Mengidentifikasi fakta dan data (angka, urutan peristiwa) yang disajikan dalam teks.	C4	5,6,7
		1.3 Membandingkan informasi spesifik dari dua paragraf atau lebih.	C4	8,9
2.	Menginterpretasi dan Mengintegrasikan	2. 1 Mendiagnosis makna kata atau frasa yang tidak familiar berdasarkan konteks.	C4	10,11
		2. 2 Menyimpulkan ide pokok dari sebuah paragraf atau keseluruhan teks.	C5	12,13
		2. 3 Menarik kesimpulan ( <i>inferensi</i> ) sederhana tentang perasaan atau motivasi tokoh.	C5	14,15
		2. 4 Mengintegrasikan informasi dari teks untuk menjawab pertanyaan.	C5	16,17
3.	Evaluasi dan Refleksi	3. 1 Menilai kredibilitas informasi yang disajikan.	C5	18,19
		3. 2 Merancang pendapat tentang isi teks dan mendukungnya dengan alasan yang logis.	C6	20
<b>Total</b>				<b>20</b>

(Chasanah et al., 2024)

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menggambarkan hasil observasi dan wawancara secara deskriptif. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Analisis validitas media dilakukan dengan menghitung rata-rata skor, sedangkan kepraktisan dihitung menggunakan persentase tingkat kepraktisan.

Uji efektivitas media dilakukan menggunakan uji statistik *paired sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS 24 setelah terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) dan uji homogenitas (*Levene*). Kriteria pengujian menunjukkan bahwa apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka media dinyatakan efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menggunakan pendekatan sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar melalui integrasi nilai Tri Hita Karana dalam bentuk komik digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis *Tri Hita Karana* yang ditujukan untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar dengan melibatkan siswa kelas V sebagai subjek dalam pengembangan dan pengujian media. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis sehingga memudahkan proses pengembangan media pembelajaran secara terstruktur serta memungkinkan adanya perbaikan pada setiap tahap.

Pada tahap analisis, dilakukan observasi dan identifikasi permasalahan pembelajaran yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa masih perlu ditingkatkan. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar konvensional sehingga siswa kurang tertarik dalam kegiatan membaca. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pada tahap perancangan, media komik digital dirancang dengan mengintegrasikan nilai-nilai *Tri Hita Karana* yaitu *Parahyangan*, *Pawongan*, dan *Palemahan*. Media disusun secara sistematis melalui perancangan alur cerita, storyboard, serta desain tampilan visual yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar agar lebih menarik dan mudah dipahami.

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk komik digital. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil produk padat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Komik Digitas Berbasis Tri Hita Karana

Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada guru dan siswa yang meliputi uji kepraktisan serta uji efektivitas untuk melihat peningkatan literasi membaca siswa setelah penggunaan media. Hasil perhitungan dapat diamati pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas Media

Aspek	Hasil Perhitungan	Keterangan
Validitas Ahli Media	Ahli 1 = 129 / 130 Ahli 2 = 123 / 130 Persentase = 96,93%	Sangat Valid
Validitas Ahli Materi	Ahli 1 = 95 / 100 Ahli 2 = 100 / 100 Persentase = 97,5%	Sangat Valid
Kepraktisan Guru	Rata-rata = 95,5%	Sangat Praktis
Kepraktisan Kelompok Kecil	Rata-rata = 85,33%	Sangat Praktis
Kepraktisan Perorangan	Rata-rata = 90%	Sangat Praktis
Efektivitas (Pretest–Posttest)	t = 26,780 df = 59 Sig. (2-tailed) = 0,000 Mean selisih = 64,8333	Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, media komik digital berbasis *Tri Hita Karana* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar. Hasil validitas menunjukkan bahwa media layak digunakan baik dari aspek materi maupun media. Hasil kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun siswa serta menarik dalam proses pembelajaran. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media, sehingga media terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi membaca siswa.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis *Tri Hita Karana* yang dikembangkan melalui model ADDIE memiliki kualitas sangat baik ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Secara umum, media yang dikembangkan terbukti layak digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid baik dari ahli media (96,93%) maupun ahli materi (97,5%). Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kelayakan media pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian isi, desain, dan penyajian yang mampu mendukung proses belajar siswa (Ima Rismawati et al., 2024 ; Bianca et al., 2024).

Selain itu, integrasi nilai *Tri Hita Karana* dalam media menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa melalui nilai *Parahyangan*, *Pawongan*, dan *Palemahan* (Rati et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan berbasis nilai budaya lokal dapat memperkuat pembentukan karakter peserta didik secara kontekstual (Kamal et al., 2025 ; Simatupang, 2025).

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis dengan rata-rata penilaian guru sebesar 95,5%, uji kelompok kecil sebesar 85,33%, dan uji perorangan sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa dalam memahami isi bacaan. Media pembelajaran yang baik harus memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi agar dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran (Pratama et al., 2023 ; Hermansyah & Mandailina, 2024).

Sementara itu, hasil uji efektivitas melalui *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ) dengan peningkatan rata-rata sebesar 64,8333. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan literasi membaca siswa setelah menggunakan media komik digital berbasis *Tri Hita Karana*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer dalam Putri & Lestari (2025), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan visual karena dapat meningkatkan pemahaman dan mengurangi beban kognitif siswa. Media komik digital dalam penelitian ini menyajikan teks dan gambar secara terpadu sehingga membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah (Bianca et al., 2024 ; Megantari et al., 2021).

Penelitian oleh Yusnaldi et al. (2025), juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis digital interaktif dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa sekolah dasar. Hasil tersebut mendukung temuan penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada literasi membaca setelah penggunaan media komik digital.

Selain itu, Ginting (2022) menyatakan bahwa integrasi nilai karakter dalam media pembelajaran dapat meningkatkan sikap positif siswa serta membuat pembelajaran lebih bermakna. Hal ini relevan dengan hasil penelitian ini yang mengintegrasikan nilai *Tri Hita Karana* dalam cerita komik digital, sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif tetapi juga pembentukan karakter siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan, yaitu media dikembangkan dalam bentuk digital yang mudah diakses dan menarik bagi siswa. Media dikemas dalam bentuk komik sehingga meningkatkan motivasi membaca siswa (Angga et al., 2020). Selain itu, integrasi nilai *Tri Hita Karana* menjadi keunggulan karena tidak hanya meningkatkan literasi membaca, tetapi juga menanamkan nilai karakter (Yunata, 2024 ; Anzelina et al., 2025). Media ini juga telah melalui validasi ahli serta uji coba langsung sehingga kualitasnya lebih terjamin.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital, khususnya untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Media komik digital berbasis *Tri Hita Karana* dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran yang tidak

hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga penguatan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal.

Implikasi penelitian ini adalah guru dapat menggunakan media komik digital sebagai alternatif dalam pembelajaran literasi membaca. Media ini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran dapat memperkuat pendidikan karakter siswa secara kontekstual dan berkelanjutan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu media hanya diuji pada siswa kelas V dengan jumlah sampel terbatas sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Selain itu, media yang dikembangkan masih terbatas pada satu jenis materi pembelajaran sehingga belum mencakup seluruh aspek literasi membaca secara menyeluruh.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media dengan cakupan materi yang lebih luas serta melakukan uji coba pada sampel yang lebih besar dan beragam. Selain itu, pengembangan media berbasis digital interaktif dengan tambahan fitur audio, animasi, dan evaluasi digital juga direkomendasikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Tri Hita Karana*, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran literasi membaca siswa sekolah dasar. Media ini terbukti mampu menjadi solusi inovatif dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat dan kemampuan literasi membaca melalui penyajian materi yang interaktif, kontekstual, serta terintegrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengintegrasian nilai *Tri Hita Karana* ke dalam media komik digital yang tidak hanya berfokus pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga penguatan karakter siswa secara holistik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, media ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai alternatif pembelajaran berbasis digital yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, serta dapat diimplementasikan pada konteks pembelajaran yang lebih luas guna meningkatkan kualitas literasi dan pendidikan karakter siswa secara berkelanjutan.

## REFERENSI

- Adelia, M., & Wandini, R. R. (2023). Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berbantuan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 528–536. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.61599>
- Ahyana, I. S., & Fihayati, Z. (2025). Efektifitas Program Literasi Sekolah dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School*, 12, 857–866. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v12i2.4511>
- Andaresta, N. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis STEM Pada Materi Ekosistem Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa [Development of STEM-Based E-Books on Ecosystem Materials to Practice Students' Scientific Literacy Skills]. *BioEdu*, 10(1), 635–646. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p635-646>
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Anzelina, D., Oktayanti, S. A. P. D., Prameswari, I. G. A. A., Dewi, N. K. T. K., & Widiani, N. L. P. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Tri Hita Karana Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD Negeri 3 Batuan Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Jendral Pendidikan*, 5(03), 579–588. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v5i03.1644>
- Bianca, T., Rahmadi, M. T., Lubis, D. P., Sugiharto, S., Rohani, R., & Yuniastuti, E. (2024). Analisis

- Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah. *El-Jughrafiyah*, 4(2), 265. <https://doi.org/10.24014/jej.v4i2.32719>
- Chasanah, N., Susongko, P., & Suriswo, S. (2024). Pengembangan Penilaian untuk Mengukur Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik SMP dengan Standar PISA 2018. *Journal of Education Research*, 5(3), 3816–3826. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1472>
- Dwi Rahma Putri, R., Ratnasari, T., Trimadani, D., Halimatussakdiah, H., Nathalia Husna, E., & Yulianti, W. (2022). Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 449–459. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.64>
- Ginting, M. A. B. (2022). Integrasi Pendidikan Karakter Pancasila dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)*, 2(November), 45–51.
- Hermansyah, D., & Mandailina, V. (2024). Satu Dekade Evaluasi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 199–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.344>
- Hewi, L., & Saleh, M. (2020). Penguatan Peran Lembaga PAUD untuk Program International Student Assesment (PISA). *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 63–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ts.v6i2p63-70.2081>
- Ima Rismawati, Muh Ngali Zainal Makmun, & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV MI NU Tri Bhakti At-Taqwa. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 79–89. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.860>
- Irfa Khuril Maula, & Putu Aditya Antara. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 252–260. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.77962>
- Kamal, M., Damopolii, M., & Datunsolang, R. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di SDN 8 Kwandang. *Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 59–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.30599/vj5tsd54>
- Karima, M. K., Pramudiyanti, Oktaviana, W., Putri, A. B., Oriyani, B., Sari, I. K., Marcheila, L., & Damayanti, T. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Game-Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Research and Education Studies*, 5(2), 11–20. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1127>
- Kasih, P. P., Muhaimin, M., & Hariyadi, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-komik IPA Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa kelas VIII SMP. *Biodik*, 8(1), 159–166. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i1.17593>
- Kirani, D., Putri, R., Farmila, W., & Dalimunthe, D. A. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa/I Kelas X Mas Al Washliyah 12 Perbaungan Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 12–15. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v9i1.539>
- Kristianto, D., Sri Rahayu, T., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Kristen Satya Wacana Salatiga, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 939–946.
- Mardiana, I. N. A., & Anak Agung Gede Agung. (2024). Komik Digital Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 49–59. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75366>
- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139. <https://doi.org/10.23887/jppgsd.v9i1.34251>
- Muhammad Zuhair, Z. (2020). Telaah kerangka kerja PISA 2021 : Era Integrasi Computational Thinking dalam Bidang Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3(2020), 706–713. <https://doi.org/https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., Nurjanah, U., Jember, U. I., Timur, J., Digital, K., & Belajar, H. (2021). Application of Digital Comic Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(20), 305–317. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Pratama, A. J., Irfan, D., & Effendi, H. (2023). Studi Literature Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Sekolah Kejuruan. *JAVIT: Jurnal Vokasi*

- Informatika*, 47–55. <https://doi.org/10.24036/javit.v3i1.135>
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1555–1573. <https://doi.org/https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi/article/view/143>
- Rati, N. W., Utami, K. H. D., Sukmayasa, I. M. H., Esaputra, I. N. T., & Deng, J. (2024). Optimizing Students' Scientific Attitudes and Collaboration Skills Through Problem-Based Learning Based on Tri Hita Karana. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 5(4), 736–744. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i4.1899>
- Simatupang, Y. H. (2025). Pancasila Sebagai Tamen Budaya Di Badai Global: Menjaga Warisa, Merangkul Perubahan, Eksistensi Kearifan Lokal Di Dunia Tanpa Batas. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2, 48–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.71282/at-taklim.v2i1.1125>
- Sonya Sonya, & Ibnu Muthi. (2025). Efektivitas Pemanfaatan Cerita Anak Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa SD Kelas Rendah. *Nian Tana Sikka: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(4), 106–119. <https://doi.org/10.59603/niantanasikka.v3i4.964>
- Syajida, N., Nadila, A., Alfina, & Zuhdiah. (2024). Strategi Pembelajaran Yang Efektif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD / MI. *Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 50–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.46870/passikola.v1i1.1198>
- Taufiqurrahman, M. (2023). Pembelajaran Abad 21 Berbasis Kompetensi 4C di Perguruan Tinggi. *PROGRESSA: Journal of Islamic Religious Instruction*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.32616/pgi.v7.1.441.78-90>
- Thalib, N. R., Janna, R. T., S, S. S., Safitri, N., Cahyani, R., Rahma, A., Salam, A., & Tanango, P. (2026). Darurat Membaca di Indonesia: Implikasi Rendahnya Kemampuan Literasi terhadap Kualitas Sumber Daya Manusia. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.60126/maras.v4i1.1387>
- Ulifah Rachmi Hartati, Duwi Nuvitalia, K. R. S. (2024). Penerapan Media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(3), 393–402. <https://doi.org/https://doi.org/10.31100/dikdasmatappa.v7i3.3647>
- Willya, Annisa, Putriani, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449–454. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4518>
- Yunata, R. W. E. (2024). Melaksanakan Konsep Tri Hita Karana Melalui Gerakan Pembersihan Pura di Pura Biyu Batur. *Jurnal Prodi Teologi Hindu STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 4, 49–64.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal PEMA*, 5(1), 80–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.721>