
Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V

Ni Kadek Pebriyanti¹⁾, Kadek Yudiana^{2)*}, Ni Komang Widiani^{3)*}

^{1,2,3)}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

*Ni Kadek Pebriyanti
Email : nikadekfebriyanti789@gmail.com
kadek.yudiana@undiksha.ac.id
widiani.nikomang@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media komik digital berbasis Tri Hita Karana dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SDN 3 Belok. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan desain one group pretest–posttest serta menggunakan model pengembangan ADDIE. Objek penelitian ini adalah media komik digital berbasis Tri Hita Karana dengan subjek penelitian yaitu 18 siswa kelas V SDN 3 Belok. Objek penelitian meliputi validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media komik digital berbasis Tri Hita Karana berhasil dikembangkan; (2) validitas media memperoleh skor rata-rata 4,83 dan validitas materi 4,70 dengan kategori sangat baik; (3) skor kepraktisan guru sebesar 4,81 dan siswa 4,67 dengan kualifikasi sangat baik; serta (4) uji efektivitas menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 sehingga H1 diterima dan H0 ditolak. Dengan demikian, media komik digital berbasis Tri Hita Karana efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: Komik Digital, Tri Hita Karana, Hasil Belajar IPAS, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar

Abstract

This research aims to develop and test the effectiveness of Tri Hita Karana based digital comic media in improving the learning outcomes of IPAS class V SDN 3 Belok. This research is included in the type of research and development (R&D) with a one group pretest–posttest design and using the ADDIE development model. The object of this research is a digital comic media based on Tri Hita Karana with the research subject of 18 students in grade V of SDN 3 Belok. The object of the research includes the validity, practicality, and effectiveness of the media. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires, and learning outcome tests. Data analysis uses qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of the study show that: (1) Tri Hita Karana-based digital comic media has been successfully developed; (2) the validity of the media obtained an average score of 4.83 and the validity of the material 4.70 with the category of excellent; (3) the teacher's practicality score was 4.81 and the student was 4.67 with very good qualifications; and (4) the effectiveness test showed a significance value (2-tailed) < 0.05 so that H1 was accepted and H0 was rejected. Thus, Tri Hita Karana-based digital comic media is effective in improving the learning outcomes of IPAS students in grade V of elementary school.

Keywords: Digital Comics, Tri Hita Karana, IPAS Learning Outcomes, Learning Media, Elementary School

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar (Hariyasasti, 2025). Perubahan ini tidak hanya memengaruhi cara guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mengubah pola belajar siswa yang kini lebih akrab dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, teknologi juga memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan berbagai sumber belajar yang lebih variatif, seperti video, simulasi, dan aplikasi interaktif yang dapat disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa. Pemanfaatan teknologi

tidak lagi sekadar pelengkap, melainkan telah menjadi kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21 (Sofiroh & Megawati, 2025). Hal ini sejalan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif, yang dapat difasilitasi melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran digital yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, interaktif, dan bermakna. Media digital memungkinkan penyajian konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi dan animasi, sehingga dapat mengurangi miskonsepsi yang sering terjadi pada siswa sekolah dasar. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Fitria et al., 2025).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan kemampuan memahami fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya (Hanafi, 2025). Pembelajaran IPAS menuntut siswa untuk mampu berpikir kritis, memahami konsep, serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Rusni & Basri, 2025). Namun, pada praktiknya pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V SDN 3 Belok, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti harmoni dalam ekosistem. Materi yang bersifat abstrak memerlukan bantuan visualisasi dan simulasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Tanpa dukungan media yang tepat, konsep-konsep tersebut menjadi sulit dibayangkan sehingga menghambat proses konstruksi pengetahuan siswa. Dampaknya terlihat pada rendahnya hasil belajar siswa yaitu banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Selain itu, pembelajaran yang berlangsung juga belum mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal secara optimal, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna bagi siswa. Integrasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran sangat penting untuk membentuk karakter serta menanamkan sikap peduli terhadap lingkungan dan sosial (Landena & Leobisa, 2026). Dalam konteks budaya Bali, konsep Tri Hita Karana merupakan nilai kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran. Tri Hita Karana berasal dari Bahasa Sanskerta, yaitu berasal dari kata Tri yang artinya tiga, Hita yang artinya sejahtera atau bahagia dan Karana yang artinya sebab atau penyebab (Puspayanti et al., 2023). Jadi Tri Hita Karana merupakan tiga hubungan yang harmonis yang menyebabkan kebahagiaan bagi umat manusia. Konsep Tri Hita Karana menekankan keharmonisan hubungan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan sesama, dan manusia dengan lingkungan yang sejalan dengan materi IPAS tentang ekosistem (Novianti et al., 2026).

Berdasarkan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, siswa cenderung lebih mudah memahami materi melalui media yang bersifat visual, konkret, dan menarik (Susanto et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah komik digital, yang menggabungkan unsur gambar, teks, dan alur cerita sehingga mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami (Zulfiah et al., 2022). Komik digital juga memiliki keunggulan dalam meningkatkan minat belajar siswa karena disajikan dalam bentuk visual yang dekat dengan dunia anak serta mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan (Mikamahuly et al., 2023).

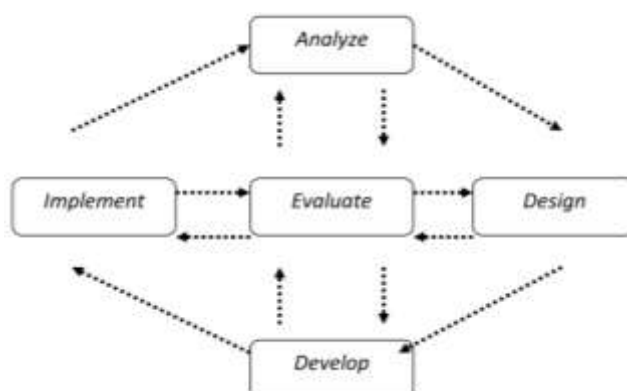
Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik digital dan animasi interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek visual dan teknologi semata, tanpa mengintegrasikan nilai-

nilai kearifan lokal sebagai bagian dari pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menanamkan nilai karakter melalui integrasi kearifan lokal. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media komik digital yang tidak hanya berfungsi sebagai media visual interaktif, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai Tri Hita Karana dalam alur cerita dan penyajian materi. Integrasi ini menjadikan media pembelajaran lebih kontekstual, tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi ekosistem, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti kepedulian terhadap lingkungan, keharmonisan sosial, dan kesadaran spiritual. Selain itu, media yang dikembangkan dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta menggabungkan unsur visual, naratif, dan nilai lokal dalam satu kesatuan media pembelajaran (Wardatunnissa & Haris, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis Tri Hita Karana yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media komik digital berbasis Tri Hita Karana pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi harmoni dalam ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Siregar & Rhamayanti, (2025) model ADDIE adalah model yang berisikan 5 tahapan untuk melakukan pengembangan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model ini dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan produk pembelajaran (Rahayu, 2025). Tahapan model ADDIE disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE
(Sumber: Anglada, 2007)

Tahap analisis adalah tahap identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis kondisi pembelajaran di kelas. Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji capaian pembelajaran IPAS pada materi harmoni dalam ekosistem. Analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan, minat, serta gaya belajar siswa kelas V. Kemudian dilakukan analisis kondisi pembelajaran di kelas melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, khususnya terkait rendahnya hasil belajar dan keterbatasan penggunaan media

pembelajaran. Tahap perancangan yaitu perancangan media komik digital yang meliputi penyusunan *storyboard*, alur cerita, serta desain tampilan visual. Materi pembelajaran diintegrasikan dengan nilai-nilai Tri Hita Karana yang meliputi parahyangan, pawongan, dan palemahan. Tahap pengembangan merupakan proses realisasi desain menjadi produk nyata (Hanifah & Saputro, 2026). Media komik digital dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan aspek isi materi, tampilan visual, keterbacaan, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk dari segi isi, bahasa, penyajian, dan tampilan. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk hingga diperoleh media yang layak digunakan.

Tahap implementasi yaitu dilakukan uji coba penggunaan media komik digital dalam pembelajaran di kelas V SDN 3 Belok. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media komik digital yang telah dikembangkan. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data kepraktisan melalui angket respons guru dan respons siswa terhadap penggunaan media komik digital yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk secara keseluruhan berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis data hasil validasi ahli, hasil angket respons pengguna, serta hasil tes belajar siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media serta sebagai dasar perbaikan produk (Umri et al., 2023).

Subjek dalam penelitian ini melibatkan beberapa pihak yang berperan sesuai dengan tahapan pengembangan produk. Subjek validasi terdiri atas dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran yang bertugas memberikan penilaian, masukan, serta saran perbaikan terhadap kualitas media komik digital berbasis Tri Hita Karana yang dikembangkan. Selain itu, guru kelas V SDN 3 Belok dilibatkan sebagai praktisi untuk menilai tingkat kepraktisan media dalam konteks pembelajaran di kelas. Adapun subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 18 siswa kelas V SDN 3 Belok yang berperan dalam menguji efektivitas media terhadap hasil belajar pada materi harmoni dalam ekosistem pada mata pelajaran IPAS. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode yaitu, observasi, wawancara, tes, dan kuesioner/angket.

Metode observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi terkait kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Metode kuesioner/angket digunakan untuk mengumpulkan data validitas dari ahli materi dan ahli media, serta data kepraktisan dari guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, metode tes digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa melalui pemberian *pretest* dan *posttest*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh ahli materi dan ahli media dalam proses validasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru kelas V), serta dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa kelas V SDN 3 Belok. Data kuantitatif digunakan untuk menilai tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari media komik digital yang dikembangkan dalam mendukung peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengetahui validitas disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Indikator	Skala	Jumlah Butir
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum			
1.	Materi komik sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	Skala 5	1
2.	Komik mampu memfasilitasi pencapaian kompetensi IPAS secara menyeluruh	Skala 5	1
3.	Informasi dalam komik akurat dan tidak menyesatkan	Skala 5	1

No.	Indikator	Skala	Jumlah Butir
4.	Isi materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V SD	Skala 5	1
5.	Materi disampaikan secara utuh dan sistematis sesuai ruang lingkup pembelajaran	Skala 5	1
Integrasi Nilai Tri Hita Karana			
6.	Komik menyisipkan nilai religius/spiritual yang positif	Skala 5	1
7.	Materi menggambarkan nilai sosial dan hubungan harmonis antarindividu	Skala 5	1
8.	Materi mendorong sikap peduli terhadap lingkungan alam sekitar	Skala 5	1
9.	Ketiga nilai Tri Hita Karana terintegrasi secara seimbang dan proporsional	Skala 5	1
10.	Nilai-nilai disampaikan dalam konteks kehidupan siswa sehari-hari	Skala 5	1
Kelayakan Isi untuk Siswa SD			
11.	Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami siswa SD	Skala 5	1
12.	Cerita dalam komik dekat dengan kehidupan nyata siswa	Skala 5	1
13.	Cerita mengalir dengan menarik dan tidak monoton	Skala 5	1
14.	Tokoh dalam cerita mencerminkan nilai-nilai positif dan teladan	Skala 5	1
15.	Tujuan pembelajaran tercermin dalam konten dan alur komik	Skala 5	1
Jumlah			15

Sumber: Arsini & Kristiantari, (2022)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No.	Indikator	Skala	Jumlah Butir
Aspek Tampilan			
1.	Warna yang digunakan sesuai dengan tema dan tidak mengganggu keterbacaan	Skala 5	1
2.	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca oleh siswa SD	Skala 5	1
3.	Penempatan teks, gambar, dan elemen lainnya proporsional dan rapi	Skala 5	1
4.	Komik digital memiliki tampilan yang menarik bagi siswa	Skala 5	1
5.	Desain antar halaman konsisten dan tidak membingungkan	Skala 5	1
Aspek Isi Visual dan Ilustrasi			
6.	Gambar mendukung teks cerita dan memperjelas pesan pembelajaran	Skala 5	1
7.	Gambar memiliki resolusi dan kualitas baik	Skala 5	1
8.	Tokoh dalam komik digambarkan dengan ekspresi yang sesuai dan mudah dipahami	Skala 5	1
9.	Teks dalam balon kata terlihat jelas dan tidak terpotong	Skala 5	1
10.	Perpindahan cerita dari satu adegan ke lainnya mudah diikuti siswa	Skala 5	1
Aspek Teknis Media Digital			
11.	Komik dapat dibuka dengan lancar pada berbagai perangkat (laptop, tablet, HP)	Skala 5	1
12.	Ukuran file komik tidak terlalu besar dan tidak membebani memori perangkat	Skala 5	1
13.	Terdapat elemen interaktif seperti tautan, animasi, atau audio (jika diterapkan)	Skala 5	1
14.	Navigasi antar halaman mudah digunakan dan tidak membingungkan siswa	Skala 5	1
15.	Format file (.pdf/.html/.apk) sesuai dengan kebutuhan sekolah dasar	Skala 5	1
Aspek Integrasi Nilai Tri Hita Karana			
16.	Media mengandung pesan-pesan religius atau spiritual yang positif	Skala 5	1
17.	Tokoh atau cerita mencerminkan nilai kerja sama dan saling menghargai	Skala 5	1
18.	Media menampilkan pentingnya menjaga lingkungan atau alam sekitar	Skala 5	1
19.	Nilai-nilai Tri Hita Karana disisipkan secara alami dalam alur cerita	Skala 5	1
20.	Nilai-nilai yang disampaikan sesuai dengan perkembangan karakter siswa	Skala 5	1
Jumlah			20

Sumber: Apriliani et al, (2021)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Respons Guru dan Siswa

No.	Indikator	Skala	Jumlah Butir
Tampilan Komik Digital			
1.	Secara keseluruhan tampilan komik menarik dan sesuai dengan usia siswa SD	Skala 5	1
2.	Tulisan pada komik mudah dibaca dan jelas	Skala 5	1
3.	Ilustrasi/gambar mendukung cerita dan pemahaman materi ekosistem	Skala 5	1

No.	Indikator	Skala	Jumlah Butir
4.	Warna dalam komik menarik dan serasi	Skala 5	1
5.	Desain layout komik rapi dan konsisten	Skala 5	1
Kualitas Isi dan Materi dalam Komik			
6.	Cerita dalam komik disusun secara logis, runut, dan mudah dipahami	Skala 5	1
7.	Materi ekosistem yang disampaikan dalam komik sesuai dengan indikator hasil belajar	Skala 5	1
8.	Isi komik relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan lingkungan sekitar	Skala 5	1
Integrasi Nilai Tri Hita Karana			
9.	Komik mengandung nilai Parahyangan (hubungan manusia dengan Tuhan)	Skala 5	1
10.	Komik mengandung nilai Pawongan (hubungan manusia dengan sesama)	Skala 5	1
11.	Komik mengandung nilai Palemahan (hubungan manusia dengan lingkungan)	Skala 5	1
Kemudahan dan Kepraktisan Penggunaan Media			
12.	Komik digital mudah diakses dan digunakan oleh siswa dan guru	Skala 5	1
13.	Komik dapat digunakan secara fleksibel dalam kegiatan belajar mengajar	Skala 5	1
14.	Komik dapat digunakan secara berulang untuk memperkuat pemahaman siswa	Skala 5	1
Daya Tarik dan Interaktivitas Komik Digital			
15.	Komik mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar	Skala 5	1
16.	Komik mampu menstimulasi keaktifan dan rasa ingin tahu siswa dalam belajar IPAS	Skala 5	1
Jumlah			16

Sumber: Arsini & Kristiantari, (2022)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Efektivitas Jenjang Kognitif

No.	Aspek yang Diukur	Indikator	Jumlah Soal	Bentuk Soal	Nomor Butir
1.	Pemahaman konsep materi ekosistem dalam pembelajaran IPAS	Siswa mampu menjelaskan konsep dasar materi yang disajikan dalam komik	5	Objektif	1,2,3,4,5
2.	Aplikasi konsep dalam kehidupan sehari-hari	Siswa mampu mengaitkan isi komik dengan lingkungan dan pengalaman nyata	5	Objektif	6,7,8,9,10
3.	Analisis nilai-nilai Tri Hita Karana	Siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan nilai Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan yang terdapat dalam cerita komik	5	Objektif	11,12,13,14,15
4.	Pengambilan keputusan berbasis pengetahuan IPAS	Siswa mampu menjawab soal berdasarkan pemahaman menyeluruh terhadap isi materi dan nilai karakter yang terkandung	5	Objektif	16,17,18,19,20
Jumlah					20

Sumber: Lestari et al., (2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Produk yang dikembangkan kemudian diuji berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media komik digital berbasis Tri Hita Karana berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini memuat materi harmoni dalam ekosistem yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar dengan mengintegrasikan nilai-nilai Tri

Hita Karana, yaitu parahnyaan, pawongan, dan palemahan. Penyajian materi dalam bentuk visual dan naratif bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Tampilan media disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Media Komik Digital

Berdasarkan hasil uji validitas, media komik digital memperoleh skor rata-rata 4,83 dari ahli media dan 4,70 dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dari segi isi, tampilan, bahasa, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini juga dinilai telah mampu mengintegrasikan nilai-nilai Tri Hita Karana ke dalam materi pembelajaran secara tepat dan kontekstual. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan sebagai sarana pembelajaran tetapi juga mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan kehidupan siswa. Selain itu, kualitas media yang tinggi ini menjadi dasar yang kuat untuk dilanjutkan pada tahap implementasi dalam pembelajaran di kelas.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh respons yang sangat baik dari guru dan siswa. Skor rata-rata kepraktisan dari guru sebesar 4,81 dan dari siswa sebesar 4,67 dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam pembelajaran, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi. Siswa juga menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media, yang terlihat dari antusiasme dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Hasil uji efektivitas media menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik digital. Nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 65,56 mengalami peningkatan menjadi 86,11 pada nilai *posttest*. Selain itu, hasil uji statistik menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis Tri Hita Karana efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media yang menarik dan kontekstual mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan bermakna.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Hal ini disebabkan karena media menyajikan materi dalam bentuk visual dan naratif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Melalui gambar, alur cerita, dan

dialog antar tokoh, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang sebelumnya bersifat abstrak. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk cerita juga mampu meningkatkan daya imajinasi dan keterlibatan emosional siswa sehingga mereka tidak hanya memahami materi secara kognitif tetapi juga merasakan alur pembelajaran secara lebih mendalam. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa cenderung lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media komik digital mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pemahaman konkret siswa secara lebih efektif.

Selain itu, integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam media pembelajaran memberikan kontribusi penting dalam pembentukan karakter siswa. Integrasi ini menjadikan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi semata, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai kehidupan yang relevan dengan konteks budaya lokal siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Nilai parahyangan, pawongan, dan palemahan yang disajikan melalui cerita mampu membantu siswa memahami pentingnya menjaga hubungan dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan. Penyajian nilai-nilai tersebut melalui alur cerita dan tokoh dalam komik digital memungkinkan siswa untuk belajar secara tidak langsung melalui pengalaman tokoh, sehingga nilai yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong siswa untuk merefleksikan perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media tidak hanya berperan dalam meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal seperti Tri Hita Karana mampu mengintegrasikan pembelajaran pengetahuan dan pembentukan karakter secara seimbang, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang holistik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan interaktif mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Surbakti & Chantrin, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif, menarik, dan berpusat pada siswa, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Media yang menarik dan kontekstual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan (Kero & Wewe, 2024). Peningkatan motivasi belajar tersebut terjadi karena siswa merasa lebih tertarik dan terlibat secara emosional dalam pembelajaran, terutama ketika materi disajikan dengan cara yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual tidak hanya berperan dalam meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif, minat belajar, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis Tri Hita Karana yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang berkualitas dan layak digunakan di sekolah dasar, yang ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid, baik dari penilaian ahli media maupun ahli materi sehingga dapat dikatakan telah memenuhi standar kelayakan. Selanjutnya, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis, yang ditunjukkan melalui respons positif dari guru dan siswa. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan, yang terlihat dari perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, media komik digital berbasis Tri Hita Karana efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Media

ini juga memberikan kontribusi dalam penanaman nilai karakter melalui integrasi konsep Tri Hita Karana, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mampu membentuk sikap dan karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari.

REFERENSI

- Apriliansi, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan Media pembelajaran PPKN SD Berbasis Powtoon untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jipgg.v5i1.46323>
- Fitria, N., Anggara, F. S., & Randy, I. S. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif dalam Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 664–676. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.698>
- Hanafi, H., Madjid, S., & Burhan. (2025). Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik di UPT SPF SD Inpres Tangkale I Makassar. 6(1), 292–298. <https://doi.org/10.35965/bje.v6i1.6197>
- Hanifah, C., & Saputro, G. E. (2026). Perancangan Diorama Kreatif Berbasis Budaya Minangkabau Sebagai Media Pengenalan Identitas Budaya Lokal. *Jurnal Desain*, 13(3), 742–757. <https://doi.org/10.30998/jd.v13i3.2565>
- Hariyasasti, Y. (2025). Literasi Teknologi dan Pemanfaatan Alat Digital di Sekolah Dasar. *International Journal of Social, Policy and Law*, 6(3), 1–16. <https://doi.org/10.8888/ijospl.v6i3.196>
- Landena, A. Y. A., & Leobisa, J. (2026). Upaya Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Berbasis Integrasi Nilai-Nilai Karakter dalam Kearifan Lokal. *Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 2(1), 957–968. doi.org/10.63822/ghhzva49
- Kero, M. A., & Wewe, M. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Secara Kontekstual untuk Mengaktifkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Matematika Kelas V. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 137–147. <https://doi.org/10.56916/jp.v3i2.926>
- Lestari, S. P., Nufus, H., & Muhandaz, R. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Kontekstual pada Materi Himpunan untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 183–201. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.474>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256–263. <http://dx.doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>
- Novianti, N, K. E., Margunayasa, I. G., & Simamora, A. H. (2026). E-Modul berbasis Tri Hita Karana pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 83–97. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i1.43487>
- Puspayanti, A., Lasmawan, I.W., & Suharta, I. G. P. (2023). Konsep Tri Hita Karana untuk Pengembangan Budaya Harmoni Melalui Pendidikan Karakter. *Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 11(1), 87–98. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v11i1.314>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rusni, A., & Basri, A. (2025). Analisis Pengaruh Literasi Sains terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 6(2), 228–236. <https://doi.org/10.55623/au.v6i2.565>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 3(2), 85–100. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>
- Sofiroh, M., & Megawati. (2025). Transformasi Pembelajaran Abad Ke-21 Di Sekolah Dasar: Integrasi Literasi Digital dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Education for All*, 3(2), 102–111. <https://doi.org/10.61692/edufa.v3i2.314>
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(2), 41–44.

- <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 689–706. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102>
- Umri, B. K., Astuti, I. A., & Sholihan, A. C. (2023). Evaluasi *Augmented Reality* Bangun Ruang Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Information System Management*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.24076/joism.2023v5i1.1093>
- Wardatunnissa, Y., & Haris, A. (2025). Pengembangan Media *E-Comic* Bertema Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 5(4), 2120–2130. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i4.2574>
- Zulfiah, I. A., Hidayah, N., & Negara, H. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual pada Kelas V SD/MI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 59–668. <http://dx.doi.org/10.3390/su12104306>