



Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana

Ni Made Sunaryan Niriavidya Devi^{1*}, Basilius Redan Werang² 

^{1,2}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received December 17, 2023

Accepted March 23, 2023

Available online April 25, 2023

Kata Kunci:

Komik Digital, Media Pembelajaran, Tri Hita Karana

Keywords:

Digital Comic, Learning Media, Tri Hita Karana



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Bahan ajar yang disediakan disekolah tidak sepenuhnya mampu membantu proses belajar siswa, sehingga banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk menyediakan sebuah media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana bagi siswa kelas IV SD. Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 2 orang ahli isi materi, 2 orang ahli media pembelajaran, 1 orang praktisi, dan 37 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan wawancara, observasi, dan kuesioner, dengan instrument menggunakan Rating Scale. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data dalam penelitian menunjukkan bahwa tanggapan ahli isi materi berada pada kategori sangat baik dengan persentase 93,08 %, sedangkan tanggapan ahli media berada pada kategori baik dengan persentase 83,57 %. Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis karena berada pada kategori sangat baik dengan persentase tanggapan guru sebesar 97,4 % dan persentase tanggapan siswa sebesar 91,54 %. Sehingga berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

ABSTRACT

Teaching materials provided in schools can only partially help students' learning process, so many students still need help learning. This research aims to provide a digital comic learning media based on the local wisdom of Tri Hita Karana for fourth-grade elementary school students. This research belongs to the type of development research that was developed using the ADDIE model. The subjects involved in this study were 2 material content experts, 2 learning media experts, 1 practitioner, and 37 students. This study's data was collected using interviews, observation, and questionnaires, with the instrument using the Rating Scale. The data obtained in the study were then analyzed using quantitative and qualitative data analysis techniques. The results of the data analysis in the study showed that the content expert's responses were in the very good category with a percentage of 93.08%, while the responses of media experts were in the good category with a percentage of 83.57%. The results of the data analysis also show that the media developed is very practical because it is in the very good category, with a percentage of teacher responses of 97.4% and a percentage of student responses of 91.54%. Based on the results of data analysis, it can be concluded that digital comic media based on local wisdom Tri Hita Karana is very suitable for use in the learning process in elementary schools.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, tuntutan untuk perubahan metode pendidikan akan selalu ada, menyesuaikan dengan waktunya. Dalam dunia Pendidikan, hal itu didasari oleh perubahan kurikulum yang selalu berubah setiap saat dari masa ke masa. Perubahan ini didasari oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tuntutan dari masyarakat. Perkembangan kurikulum ini memiliki tujuan untuk memperbaiki dan mengevaluasi kurikulum pada masa sebelumnya agar menjadi jauh lebih baik. Dalam kurikulum, tercakup hal seperti filsafat, nilai-nilai, pengetahuan dan keterampilan (Mubarok et al., 2021; Tampubolon et al., 2022). Perkembangan ini dilakukan untuk menghasilkan kurikulum yang baru dengan menerapkan sejumlah langkah

penyusunan kurikulum atas dasar hasil yang sudah dilakukan dalam rentangan waktu tertentu. Adanya suatu pengembangan kurikulum dilakukan karena sifat kurikulum yang dinamis dan selalu berubah-ubah serta menyesuaikan diri dengan kebutuhan bagi peserta didik yang belajar maupun bagi pendidik yang mengajar (Mu'arif et al., 2021; Santika et al., 2022). Pada awalnya Indonesia menggunakan Kurikulum 2013 dengan 4 kompetensi inti, yang meliputi kompetensi spiritual, kompetensi sosial, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan (Akhadiyah et al., 2019; Puspito et al., 2021; Rahmawati et al., 2019). Kompetensi ini dipadukan dalam rencana perangkat pembelajaran yang harus disiapkan oleh guru dari mata pelajaran tersebut untuk mengelola kelas yang heterogen dalam sekolah reguler (Pratiwi, 2019; Rahmatika et al., 2020).

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, kurikulum yang diterapkan di Indonesia kembali dikembangkan, yakni dengan menerapkan Kurikulum Merdeka. Berbeda dengan kurikulum sebelumnya, Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi para siswa untuk mengembangkan serta menunjukkan bakatnya, siswa juga dituntut untuk memiliki keterampilan untuk memanfaatkan teknologi, di mana pada kurikulum sebelumnya, pembelajaran cenderung monoton dan merujuk ke satu arah saja (Albar, 2022; Rahayu et al., 2022; Wiguna & Tristaningrat, 2022). Pembelajaran yang monoton akan mencegah siswa untuk mampu menunjukkan kemampuan serta kompetensinya. Semua ini dipicu karena adanya batasan pada kurikulum yang diterapkan baik guru maupun siswa, dengan tuntutan kepada siswa untuk terus bersaing agar mendapat nilai yang tinggi, sehingga siswa cenderung melakukan apa pun untuk meningkatkan nilainya tanpa mengetahui kemampuan di dalam diri, dengan kenyataan bahwa setiap siswa memiliki bakat dan keahlian yang berbeda-beda (Angga et al., 2022; Angga & Iskandar, 2022; Fitriyah & Wardani, 2022). Kurikulum Merdeka Belajar dirancang agar dapat mengubah metode belajar yang mengedepankan kemampuan kognitif menjadi proses pembelajaran yang dapat membentuk karakter, memiliki kemampuan bersosialisasi dengan sesama siswa, dan menjadi sosok yang berkompetensi, dengan siswa yang mampu secara bebas mengelaborasi keterampilan yang dimiliki (Daga, 2021; Mustofa & Mariati, 2022; Sunarni & Karyono, 2023). Dengan demikian, guru dan siswa bisa berkolaborasi untuk menciptakan pembelajaran yang produktif dan superaktif (Indarta et al., 2022; Marisana et al., 2023).

Pada masa penyebaran virus covid-19, pembelajaran dilakukan secara daring sehingga menuntut sebuah perubahan yang luar biasa dalam bidang pendidikan. Seluruh jenjang pendidikan dipaksa untuk beradaptasi dengan pembelajaran yang dilakukan dari rumah dengan media pembelajaran secara daring (Aisyah & Kurniawan, 2021; Herliandry et al., 2020). Pada pembelajaran daring siswa diminta untuk menerima berbagai macam informasi dalam berbagai macam bentuk dan sumber, sehingga tidak hanya bertumpu pada satu sumber belajar saja (Haddar & Juliano, 2021; Zulkifli et al., 2021). Ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan dan pemahaman siswa melalui aspek visual sehingga siswa memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis maupun imajinatif. Dengan berkembangnya teknologi, guru juga dituntut agar mampu mengembangkan sumber belajar yang efektif dan efisien sesuai dengan situasi dan kondisi dari kebutuhan siswa. Karena itu, guru diharuskan untuk berinovasi dalam merancang pembelajaran agar dapat beradaptasi dengan berbagai macam kondisi pada masa pandemi COVID-19, terutama dalam pemilihan media pembelajaran (Darmayanti & Abadi, 2021; Wahid et al., 2021). Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu menopang proses pembelajaran sehingga siswa bisa memahami materi yang disajikan guru dan tujuan dari pendidikan tersebut sehingga dapat tercapai dan terlaksana sesuai harapan, di mana guru masih banyak yang belum mampu menguasai penggunaan media secara maksimal (Saputra & Pasha, 2021; Sari et al., 2021; Senjaya, 2022).

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa guru masih mengalami berbagai bermacam kesulitan karena penggunaan media pembelajaran atau alat peraga yang masih kurang optimal. Ini didasari oleh keterbatasan media pembelajaran, sehingga kerap kali siswa menjadi cepat jenuh dan bosan ketika melakukan pembelajaran. Karena itu, guru harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk diterapkan dalam proses belajar dan mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran yang ditentukan oleh sekolah dengan berbagai jenis media yang bisa diterapkan (Dasi & Putra, 2022; Nurrita, 2018). Hal sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 4 Pendem. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPA guru hanya berfokus pada penggunaan buku ajar dengan cakupan materi masih terbatas. Selain itu hasil penyebaran menunjukkan bahwa 60% guru menyatakan minat belajar siswa terhadap muatan pelajaran IPA khususnya materi pelestarian lingkungan masih kurang, 60% guru menyatakan tampilan media pembelajaran yang biasa digunakan kurang menarik, 50% guru menyatakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah terbatas, 70% guru menyatakan materi IPA sangat perlu dikembangkan atau dikemas ke dalam Komik Digital. Keterbatasan mengenai ketersediaan bahan ajar ini membuat kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran. Jika hal tersebut dibiarkan, maka akan berpengaruh terhadap kualitas pendidikan yang cenderung menurun. Tanpa adanya media pembelajaran, maka guru akan kesulitan dalam pembelajaran yang mengakibatkan pemahaman siswa yang menjadi kurang sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa akan menjadi minim.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu proses belajar siswa di masa pandemi. Salah satu media yang dapat digunakan yakni media pembelajaran komik digital. Media komik digital adalah salah satu media visual yang menunjukkan kelayakan pada ahli materi, ahli media, guru maupun siswa karena memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah untuk dimengerti (Rohmanurmeta & Dewi, 2019; Siregar & Melani, 2019). Penggunaan komik digital dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, hal ini disebabkan karena komik digital memuat materi dalam bentuk gambar dan audio yang bisa dinarasikan ke dalam multimedia (Mudopar et al., 2022; Qoiruni & Wicaksono, 2022). Kelebihan lain yang dimiliki oleh komik digital yakni mampu menambah perbendaharaan kata siswa, serta disebar secara daring dengan jejaring sosial ataupun buletin E-mail sehingga lebih mudah diakses oleh siswa (Putra & Yudha, 2021; Riwanto & Wulandari, 2018). Penggunaan media komik digital dalam proses pembelajaran dapat disertai penerapan falsafah Tri Hita Karana. Tri Hita Karana merupakan falsafah hidup Agama Hindu yang mengajarkan setiap manusia untuk mejalin hubungan baik dengan tuhan, hewan, dan lingkungan (Afnan et al., 2022; Pikapratiwi et al., 2022). Penerapan konsep Tri Hita Karana dalam proses pembelajaran dapat membantu guru untuk mengembangkan sikap dan prilaku atau ranah afektif dalam kegiatan pembelajaran (Diantari & Agung, 2021; Jaya, 2019).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa komik digital memiliki nilai validitas yang sangat baik, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran siswa sekolah dasar (Ayu et al., 2021). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar (Salahudin et al., 2020). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media komik digital dalam kegiatan proses pembelajaran secara daring menunjukan bahwa komik digital layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring (Wahid et al., 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media komik digital merupakan media yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara kusus membahas mengenai media komik digital berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk menyediakan sebuah media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana bagi siswa kelas IV SD.

2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap pengembangan, diantaranya adalah *Analyze* atau analisis, *Design* atau desain, *Development* atau pengembangan, *Implementation* atau implementasi, *Evaluation* atau evaluasi. Model ADDIE dipilih karena bisa diterapkan di semua tingkat satuan pendidikan dan memudahkan guru untuk melaksanakan proses pembelajaran sehingga kompetensi siswa dapat tercapai sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Tahap Analisis (*analyze*) meliputi sejumlah tahapan, diantaranya adalah analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis kebutuhan, dan analisis media. Pada tahap perancangan, media pembelajaran dimulai dari menentukan topik materi yang akan dikembangkan pada media komik digital, dilanjutkan dengan membuat rancangan media komik digital, dan tahapan masukan dan saran untuk proses perbaikan pada media. Tahap pengembangan dilakukan proses kegiatan pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pelestarian lingkungan kelas IV SD, kemudian dilakukan uji ahli untuk mengetahui media yang dikembangkan. Dari hasil uji, akan dianalisis untuk mengetahui validitas media komik digital yang telah selesai guna mendapatkan penilaian secara objektif untuk mengetahui hasil kualitas media yang dikembangkan pada media komik digital. Tahapan Implementasi dan Evaluasi tidak diterapkan karena adanya keterbatasan secara finansial.

Tahap pengujian produk dilakukan dengan sistem *review* media oleh ahli untuk menguji media yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas media. Uji coba dengan *review* melibatkan ahli media, ahli materi, tanggapan dari praktisi, serta tanggapan dari para siswa. Hasil dari uji dilanjutkan dengan proses analisis. Uji coba produk dilaksanakan dengan dua tahap, tahap pertama dilakukan dengan melakukan validasi isi materi dan media yang divalidasi oleh para ahli. Setelah melaksanakan validasi, dilanjutkan dengan uji coba produk. Subjek dalam penelitian adalah 2 orang ahli isi materi, 2 orang ahli media pembelajaran, 1 orang praktisi, dan 37 siswa. Peran ahli isi materi dan ahli media adalah memberi nilai, komentar, dan saran yang berkaitan dengan keilmuan secara teoritis pada materi dan media untuk memastikan kebenaran ilmiah pada produk. Sedangkan peran praktisi dan siswa adalah sebagai penilai selalu pemberi komentar dalam perspektif pengguna media. Semua peran subjek uji coba saling berkaitan dalam pengembangan media pembelajaran. Objek penelitian pada penelitian adalah validitas media komik digital berbasis kearifan lokal pada materi pelestarian lingkungan.

Jenis data pada penelitian ini terbagi menjadi jenis data kualitatif maupun kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli, tanggapan praktisi dan siswa. Sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil

data kuantitatif kuesioner yang diubah menjadi skor atau nilai dari lembar penilaian komik digital berbasis kearifan lokal. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, observasi, dan kuesioner. Metode wawancara digunakan untuk menemukan permasalahan di lapangan. Metode observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung permasalahan yang berada di lapangan. Metode kuesioner dilakukan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dengan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada subjek penelitian yang dijawab secara tertulis. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan *Rating Scale*. *Rating Scale* adalah data mentah berbentuk angka yang diubah menjadi penilaian deskriptif. Instrumen *rating scale* yang dipakai adalah lembar penilaian komik digital berbasis kearifan lokal. Untuk mengetahui validitas dari media pembelajaran, maka dipastikan dengan tahapan yaitu membuat kisi-kisi, berkonsultasi dengan ahli, menyusun instrumen. Kisi-kisi lembar validasi dan instrumen dijabarkan pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), dan [Tabel 4](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Ahli Materi

| No. | Aspek | Dimensi | Nomor Butir | Jumlah Butir |
|---------------|-----------------------|---|---------------|--------------|
| 1. | Materi/ isi | a. Kelengkapan dalam menyampaikan identitas | 1, 2 | 2 |
| | | b. Penyampaian tujuan pembelajaran jelas | 3 | 1 |
| | | c. Penyampaian materi dengan jelas | 4, 5, 6, 7, 8 | 5 |
| 2. | Bahasa/ Komunikasi | a. Kesesuaian penggunaan kaidah bahasa | 9, 10, 11 | 3 |
| | | b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa | 12 | 1 |
| 3. | Penyajian | a. Keruntutan dalam penyajian | 13, 14 | 2 |
| | | b. Keterpaduan dalam penyajian | 15 | 1 |
| Jumlah | | | | 15 |

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Ahli Media

| No. | Aspek | Dimensi | Nomor Butir | Jumlah Butir |
|---------------|----------------------|-------------------------------------|-------------|--------------|
| 1. | Suara dan teks | a. Teks disajikan dengan jelas | 1, 2 | 2 |
| | | b. Suara disajikan dengan jelas | 3, 4 | 2 |
| 2. | Visual | c. Ilustrasi disajikan dengan jelas | 5, 6 | 2 |
| | | d. Tampilan background menarik | 7, 8 | 2 |
| 3. | Pewarnaan | e. Perpaduan dalam penggunaan warna | 9, 10 | 2 |
| 4. | Penokohan | f. Pemilihan karakter tokoh | 11, 12 | 2 |
| | | g. Kemenarikan Karakter Tokoh | 14 | 1 |
| 5. | Tampilan Keseluruhan | h. Keterpaduan tampilan keseluruhan | 14, 15 | 2 |
| Jumlah | | | | 15 |

Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Praktisi

| No. | Aspek | Dimensi | Nomor Butir | Jumlah Butir |
|---------------|-----------------------|---|---------------|--------------|
| 1. | Materi/isi | a. Kelengkapan dalam menyampaikan identitas | 1, 2 | 2 |
| | | b. Penyampaian tujuan pembelajaran jelas | 3 | 1 |
| | | c. Penyampaian materi dengan jelas | 4, 5, 6, 7, 8 | 5 |
| 2. | Bahasa/ Komunikasi | a. Kesesuaian penggunaan kaidah bahasa | 9, 10, 11 | 3 |
| | | b. Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami siswa | 12 | 1 |
| 3. | Penyajian | a. Keruntutan dalam penyajian | 13, 14 | 2 |
| | | b. Keterpaduan dalam penyajian | 15 | 1 |
| 4. | Suara dan teks | a. Teks disajikan dengan jelas | 16, 17 | 2 |
| | | b. Suara disajikan dengan jelas | 18, 19 | 2 |
| 5. | Visual | a. Ilustrasi disajikan dengan jelas | 20, 21 | 2 |
| | | b. Tampilan <i>background</i> menarik | 22, 23 | 2 |
| | | c. Perpaduan dalam penggunaan warna | 24, 25 | 2 |
| 6. | Penokohan | a. Pemilihan karakter tokoh | 26, 27 | 2 |
| | | b. Kemenarikan Karakter Tokoh | 28 | 1 |
| 7. | Tampilan Keseluruhan | a. Keterpaduan tampilan keseluruhan | 29, 30 | 2 |
| Jumlah | | | | 30 |

Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa

| No. | Aspek | Indikator | Nomor Butir | Jumlah Butir |
|---------------|--------------------------|---|-------------|--------------|
| 1. | Materi/Isi | a. Penyampaian materi mudah dipahami | 1 | 1 |
| | | b. Penyampaian materi jelas | 2 | 1 |
| 2. | Penggunaan Bahasa | a. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa | 3 | 1 |
| 3. | Penyajian | a. Kemenarikan dalam penyajian materi | 4, 5 | 2 |
| 4. | Kejelasan teks dan suara | a. Kejelasan teks yang disajikan | 6 | 1 |
| | | b. Kejelasan suara yang disajikan | 7 | 1 |
| 5. | Kualitas visual | a. Gambar disajikan dengan jelas | 8 | 1 |
| | | b. Tampilan <i>background</i> menarik | 9, 10 | 2 |
| 6. | Karakter | a. Kemenarikan karakter tokoh | 11 | 1 |
| 7. | Tampilan keseluruhan | b. Kemenarikan tampilan keseluruhan | 12 | 1 |
| Jumlah | | | | 12 |

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Pada Analisis data deskriptif kualitatif, digunakan untuk mengolah data dalam bentuk saran, masukan, serta komentar dari tinjauan ahli terhadap media komik digital berbasis kearifan lokal. Sedangkan pada analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk memperoleh dan mengolah data yang berasal dari saran atau masukan dari para ahli terhadap media komik digital berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dalam bentuk jawaban pada kuesioner. Dengan rumus pencarian persentase relatif dengan jawaban dan bobot pilihan kuesioner. Setelah menerapkan rumus tersebut, digunakan rumus untuk menghitung keseluruhan subjek. Dengan F melambangkan jumlah persentase keseluruhan objek, dan N yang menotasikan banyak subjek. Hasil yang diperoleh kemudian dikonversikan kedalam pedoman konversi skala lima untuk mengetahui validitas masing-masing komponen media yang dikembangkan. Pedoman skala lima dijabarkan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Penilaian skala lima

| Pencapaian (%) | Klasifikasi Predikat | Keterangan |
|----------------|-----------------------------|--------------------------|
| 90-100 | Sangat Tinggi/ Sangat Baik | Tidak perlu direvisi |
| 75-89 | Tinggi/ Baik | Sedikit direvisi |
| 65-74 | Sedang/ Cukup | Direvisi secukupnya |
| 55-64 | Rendah/Kurang | Banyak hal yang direvisi |
| 0-54 | Sangat Rendah/Sangat Kurang | Diulangi membuat produk |

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

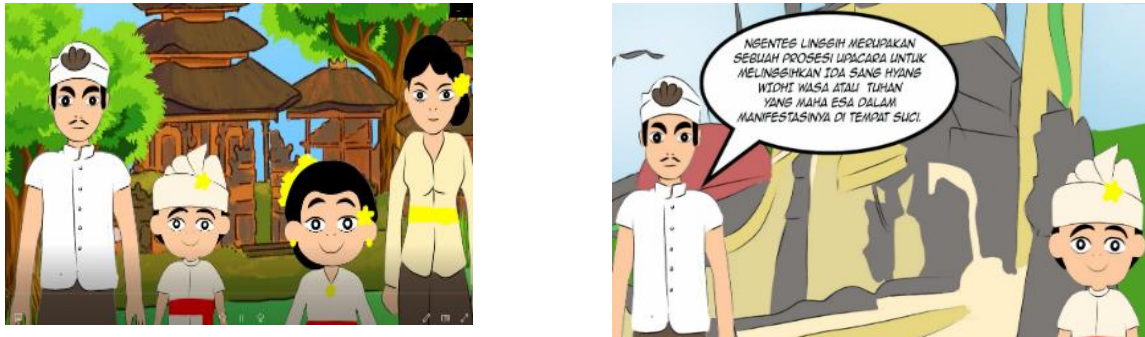
Hasil

Penelitian ini dilakukan berdasarkan tahapan model ADDIE. Adapun hasil dari tiap tiap tahapan model ADDIE adalah sebagai berikut: **tahap pertama**, yakni tahap analisis. Tahap analisis dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi kriteria media yang baik. Untuk mencapai kriteria media yang baik, pada pengembangan ini ada beberapa aspek yang digunakan sebagai alat ukur penilaian media. Aspek-aspek tersebut meliputi aspek materi atau isi, aspek bahasa atau komunikasi, aspek penyajian, aspek suara dan teks, aspek visual, aspek pewarnaan, aspek penokohan dan aspek penampilan keseluruhan.

Tahap kedua yakni tahap perancangan media. Media komik digital dirancang dengan tahapan mempersiapkan perangkat penunjang, penyajian materi, proses *editing*, proses *finishing*, dan pembuatan angket validasi produk. Media komik dibuat dengan menggunakan perangkat *Laptop/Personal Computer (PC)* dan ponsel pintar yang terhubung ke jaringan internet. Materi pelestarian lingkungan disajikan dalam bentuk *flipbook* yang kemudian diadaptasikan ke dalam bentuk video pembelajaran naratif, untuk menambah ketertarikan siswa dalam mempelajari materi yang disajikan oleh media pembelajaran yang akan ditampilkan untuk proses belajar dan mengajar. Proses *editing* dimulai dengan membuat desain tokoh dan latar belakang menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* dalam perangkat ponsel pintar yang terhubung dengan *PC/Laptop* dibantu dengan perangkat *stylus pen*. Karakter-karakter dirangkai ke dalam bentuk *flipbook* dengan aplikasi *Canva*. Pembuatan video pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *Sony Vegas* untuk pengeditan video dan *Adobe Illustrator* untuk membuat aset-aset seperti balon percakapan. Untuk suara narasi dan percakapan, digunakan aplikasi *recorder*. Setelah pengeditan selesai, dilanjutkan dengan tahap *finishing*, yang dilakukan dengan memeriksa ulang media komik digital sebelum proses publikasi. Media pembelajaran yang sudah selesai

kemudian dipublikasikan melalui link, yang dapat dibagikan untuk mengakses media komik digital berbasis kearifan lokal. Tahap terakhir yaitu membuat angket validasi produk. Angket validasi produk yang dibuat adalah empat angket, yang terdiri dari angket ahli materi, angket ahli media pembelajaran, angket uji coba tanggapan praktisi dan angket uji coba tanggapan siswa.

Tahap ketiga yakni tahap pengembangan produk yang dilakukan dengan pembuatan media berdasarkan rancangan media, disusun dengan urutan yang meliputi Logo Undiksha, Sampul, Pengenalan Karakter, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, Tujuan Pembelajaran, Petunjuk Penggunaan Komik, Sinopsis, Isi, dan Penutup. Tampilan media dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Media Komik yang Dikembangkan

Media yang telah dikembangkan kemudian diuji validitasnya oleh dua orang ahli yang kompeten. Kuesioner yang diuji validitasnya terdiri dari instrumen validasi ahli isi materi, instrumen validasi ahli media pembelajaran, instrumen tanggapan praktisi dan instrumen tanggapan siswa. Koefisien validitas isi instrumen ahli materi diperoleh hasil 1,00 dengan memiliki kriteria validitas isi sangat tinggi, sedangkan koefisien validitas isi instrumen ahli media pembelajaran diperoleh hasil 1,00 dengan memiliki kriteria validitas isi sangat tinggi, pada koefisien validitas isi instrumen tanggapan praktisi diperoleh hasil 1,00 dengan memiliki kriteria validitas isi sangat tinggi, dan koefisien validitas isi instrumen tanggapan siswa diperoleh hasil 1,00 dengan memiliki kriteria validitas isi sangat tinggi. Berdasarkan kriteria validitas isi instrumen, keempat instrumen tersebut berada pada kriteria validitas sangat tinggi. Hasil dari uji validitas materi dari Ahli Materi I dan Ahli Materi II memiliki persentase nilai 93,05% dengan persentase nilai dari Ahli Materi I senilai 92,31%, dan Ahli Materi II senilai 93,85%. Hasil uji validitas media memiliki persentase nilai 83,57%, dengan persentase nilai dari Ahli Media I senilai 77,14% dan Ahli Media II senilai 90%. Hasil uji tanggapan praktisi memiliki nilai persentase 97,04% dan hasil persentase keseluruhan dari 37 orang siswa senilai 91,54%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa media komik digital yang dikembangkan dengan berbasis Tri Hita Karana berada pada kategori valid, sehingga sangat layak untuk dikembangkan. Hal ini disebabkan karena media komik digital ini memiliki kelebihan yang mampu membantu peserta didik dalam mengasah kemampuan berpikir peserta didik. Materi pelajaran dalam media komik digital ini bersifat mengkhusus yaitu berisi materi muatan IPA pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV khususnya pada materi Pelestarian Lingkungan. Materi pelajaran dituangkan dengan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga konsep-konsep dari muatan pelajaran IPA yang berasal dari buku siswa yang dianggap sulit akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Materi yang disajikan menarik dan tidak menggunakan kalimat yang terlalu panjang dan sulit dimengerti oleh siswa, tetapi tidak mengurangi makna dari materi tersebut, sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disajikan (Rohmanurmeta & Dewi, 2019; Siregar & Melani, 2019). Selain itu Media komik digital dibuat dengan desain dan alur cerita yang menarik. Gambar dan karakter dalam media komik digital ini dibuat semenarik mungkin, sehingga membuat minat dan motivasi belajar siswa juga ikut meningkat, sehingga hal ini dapat menumbuhkan minat baca siswa yang akhirnya akan membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat (Mudopar et al., 2022; Qoiruni & Wicaksono, 2022).

Media komik digital pada dasarnya merupakan media visual yang memuat gambar serta suara didalamnya. Penerapan media komik digital berbasis kearifan lokal dapat menambah daya berpikir siswa, sehingga pembelajaran akan lebih efektif, efisien dan lebih bermakna, karena selain menarik perhatian siswa komik ini juga memiliki basis kearifan lokal, yang dimana tokoh dan latar backgroundnya mencirikan budaya Bali, sehingga siswa jadi memahami apa makna dari simbol yang terdapat pada gambar komik dan menghubungkannya di kehidupan sehari-hari (Afnan et al., 2022; Pikapratwi et al., 2022). Penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal mampu melibatkan siswa secara langsung dan memberikan kesempatan

kepada siswa untuk ikut serta aktif dalam proses pembelajaran (Putra & Yudha, 2021; Riwanto & Wulandari, 2018). Berdasarkan teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, perkembangan kognitif manusia dibagi menjadi 4 periode yaitu, periode sensorimotorik (0-2 tahun), periode operasional awal (2-7 tahun), periode operasional konkrit (7-12 tahun), dan periode operasional formal (12 tahun ke atas) (Diantari & Agung, 2021; Jaya, 2019). Siswa kelas IV rata-rata berusia 10 tahun ada di periode operasional konkrit, pada tahap ini anak mulai dapat berpikir rasional. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa dalam proses pembelajaran memerlukan objek yang bersifat nyata atau kontekstual (Adi & Sujana, 2021; Wahyudi & Agung, 2021). Maka dari itu, sangat penting adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar memudahkan siswa dalam memahami materi.

Secara lebih lanjut dijelaskan bahwa penerapan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran juga dapat membantu pengaplikasian teori konstruktivisme. Hal ini disebabkan karena dalam penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal siswa dituntut untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan proses belajar mengajar (Kusumaningrum & Masruro, 2022; Ngazizah et al., 2022). Dalam proses pelaksanaan pembelajarannya siswa diajak untuk menonton bersama-sama media komik digital berbasis kearifan lokal dalam kaitannya dengan tri hita karena yaitu parahnya hubungan baik antara manusia dengan Tuhan, pawongan hubungan baik antara manusia dengan manusia, dan palemahan hubungan baik antara manusia dengan lingkungan sekitarnya (Nurketi et al., 2020; Setyawati et al., 2022). Penerapan falsafah Tri Hita Karana dalam sebuah media akan dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai pentingnya menjaga kelestarian lingkungan sekitar agar lingkungan sekitar tetap terjaga kelestariannya melalui cerita yang ada dalam komik, selain itu siswa juga dapat belajar mengenai permasalahan yang ada pada kehidupan sehari-hari (Didik et al., 2021; Lestari, 2021). Penggunaan media komik digital dalam proses pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa melalui keterlibatan siswa dalam menonton dan menyimak materi yang dikemas dalam komik digital yang menampilkan cerita beserta gambar-gambar tokoh yang menarik dalam setiap adegannya (Sudiantini et al., 2019; Yasa, 2020). Melalui hal tersebut motivasi belajar siswa akan tumbuh sehingga siswa lebih semangat mengikuti proses pembelajaran dan dapat mengingat materi dengan baik.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, yang juga mengungkapkan bahwa komik digital memiliki nilai validitas yang sangat baik, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran siswa sekolah dasar (Ayu et al., 2021). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar (Salahudin et al., 2020). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media komik digital dalam kegiatan proses pembelajaran secara daring menunjukkan bahwa komik digital layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring (Wahid et al., 2021). Sehingga berdasarkan hasil analisis penelitian yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu, maka dapat dikatakan bahwa media komik digital merupakan media yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji validitas produk oleh ahli media dan praktisi. media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam belajar.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adi, G. M., & Sujana, I. W. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Solving Tri Hita Karana Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32764>.
- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjgds.v10i1.44487>.
- Aisyah, S., & Kurniawan, M. A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 1(1), 48–56. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.195>.
- Akhadiyah, D. D., Ulfatin, N., & Kusumaningrum, D. E. (2019). Muatan Life Skills Dalam Kurikulum 2013 Dan Manajemen Pembelajarannya. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(3), 107–113. <https://doi.org/10.17977/um027v2i32019p107>.
- Albar, J. (2022). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah

- Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 273–279. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.891>.
- Angga, A., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Mewujudkan Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5295–5301. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2918>.
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>.
- Ayu, S., Pinatih, C., & Semara, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32279>.
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>.
- Darmayanti, N. K., & Abadi, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 170. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.32481>.
- Dasi, N. L. K. D., & Putra, D. B. K. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4311>.
- Diantari, N. P. M., & Agung, A. A. G. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35497>.
- Didik, I. P., Priantini, D. A. M. M. O., & Winaya, I. M. A. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325–338. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>.
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>.
- Jaya, K. A. (2019). Membangun Mutu Pendidikan Karakter Siswa Melalui Implementasi Ajaran Tri Hita Karana. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.25078/jpm.v5i1.759>.
- Kusumaningrum, D., & Masruro, A. (2022). Development of Learning Media Flipbook Digital Comic Based on Local Wisdom to Increase Learning Interest. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 2(2), 117–122. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline814>.
- Lestari, N. G. A. M. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga “Widya Suputra” Berbasis Nilai Tri Hita Karana. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32629>.
- Marisana, D., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan Platform Merdeka Mengajar untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4363>.
- Mu'arif, A. N., Damayanti, F., Akmalia, R., Arsfenti, T., & Darmadi, D. (2021). Pengembangan Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 44–57. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.164>.
- Mubarok, A. A., Aminah, S., Sukamto, S., Suherman, D., & Berlian, U. C. (2021). Landasan Pengembangan Kurikulum Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 3(1), 103–125. <https://doi.org/10.47467/jdi.v3i2.324>.
- Mudopar, M., Rahayu, I., & Marwati, T. (2022). Desain Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(1), 94. <https://doi.org/10.33603/caruban.v5i1.6478>.
- Mustofa, M., & Mariati, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar: Dari Teori ke Praktis. *Indonesia Berdaya*, 4(1), 13–18. <https://doi.org/10.47679/ib.2023371>.
- Ngazizah, N., Rahmawati, R., & Oktaviani, D. L. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tematik Terpadu. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 8(2), 147–154. <https://doi.org/10.30738/st.vol8.no2.a13187>.
- Nurketi, N., Pratiwi, V., & Putri, F. C. (2020). Pengembangan Motion Comic Berbasis Kearifan Lokal dalam Berpikir Aljabar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.30736/vj.v2i1.183>.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Pikapratwi, P. K. N., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Tri Hita Karana Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.3934>.
- Pratiwi, I. (2019). Efek Program PISA Terhadap Kurikulum Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 51–71. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v4i1.1157>.
- Puspito, W. G., Sutopo, A., & Desstya, A. (2021). Analisis Kesesuaian Buku Tematik Sekolah Dasar dengan Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 354–363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1911>.
- Putra, K., & Yudha, K. (2021). Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Sarana Bisnis Digital Pada Media Sosial Instagram. *Jurnal Imagine*, 1(2), 44–49. <https://doi.org/10.35886/imagine.v1i2.26>.
- Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 792–803. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46427>.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.
- Rahmatika, N., Ratrianasari, D., & Widodo, H. (2020). Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Inklusi Sekolah Dasar International Islamic School (INTIS) Yogyakarta. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 55–61. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.18596>.
- Rahmawati, Y., Ismail, Y., & Anggraeni, D. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Tarbawy : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 70. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.19464>.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1), 14–18. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v1i1.2487>.
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2019). Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 1(2), 100. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i2.1213>.
- Salahudin, Syahnaz, E., Wihaya, V., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran IPS Siswa SDN 02 Kelas III Kab. Sambas. *Journal of Scientech Research and Development*, 2(2), 61–70. <https://media.neliti.com/media/publications/442271-none-6e94c5cd.pdf>.
- Santika, I. G. N., Suarni, N. K., & Lasmawan, I. W. (2022). Analisis Perubahan Kurikulum Ditinjau Dari Kurikulum Sebagai Suatu Ide. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 694–700. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3690>.
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1). <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4514>.
- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.732>.
- Senjaya, R. P. (2022). Development of Digital Comic Media to Increase Learning Interest of Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>.
- Setyawati, N. K., Japa, I. G. N., & Gading, I. K. (2022). Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 490–501. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i3.52820>.
- Siregar, H. F., & Melani, M. (2019). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i2.425>.
- Sudiantini, N. P. A., Sri Asri, I. G. A. A., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Berbasis Tri Hita Karana terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 166. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18159>.
- Sunarni, S., & Karyono, H. (2023). Persepsi Guru Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 1613–1620. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.796>.
- Tampubolon, R., Gulo, Y., & Nababan, R. (2022). Pengaruh Reformasi Kurikulum Pendidikan Indonesia Terhadap Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Darma Agung*, 30(2), 389. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i2.1748>.
- Wahid, F. S., Mutaqin, A., & Yasin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Bina Ilmiah*, 16(5), 6873–6882. <https://doi.org/10.33758/mbi.v16i5.1392>.
- Wahyudi, I. M. D., & Agung, A. A. G. (2021). Video Pembelajaran IPS Berbasis Tri Hita Karana Untuk Kelas V

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32105>.
- Wiguna, I. K. W., & Tristaningrat, M. A. N. (2022). Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2296>.
- Yasa, I. W. P. (2020). Tri Hita Karana untuk Pencegahan COVID-19 di Bali. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 7(1), 54. <https://doi.org/10.24036/scs.v7i1.176>.
- Zulkifli, Nurmayanti, N., & Ferdiansyah, H. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 71-77. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1123>.