

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS *TRI HITA KARANA* MATERI ENERGI PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS VI SEKOLAH DASAR

Putu Novi Antini¹, I Made Ari Winangun², Ni Putu Candra Prastya Dewi³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: putunoviantini000@gmail.com¹, ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id²,
pendidikan.dasar500@gmail.com³

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) bagaimana *prototype* media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana*; (2) bagaimana tingkat validitas media pembelajaran tersebut; dan (3) bagaimana tingkat kepraktisan media bagi guru dan siswa. Studi ini menerapkan pendekatan *Research and Development (R&D)* melalui model *ADDIE*. Metode pengambilan data yang dilangsungkan ialah observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data dilangsungkan melalui tahap deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Jumlah total subjek pada studi ini ialah 32, yang tersusun atas 2 orang ahli instrumen, 3 orang ahli (media, materi, dan bahasa) sebagai validator, 6 orang guru kelas, dan 15 orang siswa kelas VI SD Negeri 3 Kampung Baru sebagai responden uji kepraktisan. Media yang dikembangkan berupa *PowerPoint* interaktif yang dipadukan dengan nilai-nilai *Tri Hita Karana*. Temuan validasi menjabarkan bahwa media dinilai sangat valid melalui persentase kelayakan sebesar 97% dari ahli media, 96% oleh ahli materi, dan 91% oleh ahli bahasa. Uji kepraktisan menghasilkan skor 98% dari guru dan 97% dari siswa, yang ada pada kategori “sangat praktis.” Media pembelajaran digital ini terbukti sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan kemandirian belajar siswa melalui pendekatan interaktif dan kontekstual melalui integrasi nilai-nilai kearifan lokal.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, *Tri Hita Karana*, IPAS, Sekolah Dasar, Model *ADDIE*

ABSTRACT: *This study aims to: (1) how is the prototype of digital learning media based on Tri Hita Karana local wisdom; (2) what is the level of validity of the learning media; and (3) what is the level of practicality of the media for teachers and students. This study applies the Research and Development (R&D) approach through the ADDIE model. The data collection methods used are observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis is carried out through quantitative and qualitative descriptive stages. The total number of subjects in this study was 32, consisting of 2 instrument experts, 3 experts (media, material, and language) as validators, 6 class teachers, and 15 grade VI students of SD Negeri 3 Kampung Baru as respondents for the practicality test. The media developed was an interactive PowerPoint combined with Tri Hita Karana values. Validation findings describe that the media is considered very valid through a feasibility percentage of 97% from media experts, 96% by material experts, and 91% by language experts. The practicality test resulted in a score of 98% from teachers and 97% from students, which is in the “very practical” category. This digital learning media has proven to be very valid, practical, and effective in increasing student engagement, understanding, and learning independence through an interactive and contextual approach through the integration of local wisdom values.*

Keywords: *Digital Learning Media, Tri Hita Karana, IPAS, Elementary School, ADDIE Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar saat ini memiliki peran strategis sebagai fondasi awal pembentukan karakter dan kemampuan anak (Wati & Arif, 2017). Ulviani *et al.*, (2023) juga menekankan bahwa tujuan pendidikan sekolah dasar adalah untuk membantu siswa mengembangkan kapasitas kognitif dan afektif yang diperlukan untuk berhasil di dunia nyata. Dalam kerangka ini, pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan prinsip-prinsip intelektual dan etika, selain memberikan informasi faktual. (Noventue *et al.*, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa sekolah dasar merupakan tahap krusial dalam menentukan arah perkembangan anak. Maka, penting bagi kurikulum dan praktik pembelajaran di tingkat sekolah dasar untuk dirancang sedemikian rupa agar tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kejujuran, empati, dan kerja sama.

Menurut Huring *et al.*, (2024) Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan pada beberapa sekolah dasar menawarkan pendekatan yang lebih fleksibel, berpusat pada siswa, dan berbasis pada pengembangan potensi unik setiap anak. Implementasi kurikulum ini masih menghadapi tantangan terkait ketersediaan sumber daya manusia dan infrastruktur yang mendukung. Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran kontekstual dan penguatan potensi siswa, namun pelaksanaannya masih menghadapi kendala seperti kurangnya media pembelajaran interaktif dan integrasi nilai-nilai lokal. Terdapat permasalahan pada pembelajaran “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial” atau IPAS khususnya di bidang sains di Indonesia yang tercermin dari temuan survei yang dilangsungkan “*Programme for International Student Assessment*” (PISA) tahun 2022. Khususnya dalam hal memecahkan masalah dan menggunakan pengetahuan ilmiah untuk skenario dunia nyata, data menunjukkan bahwa pemahaman siswa Indonesia terhadap konsep ilmiah masih di bawah rata-rata global (OECD, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pendidikan saat ini tidak berhasil membantu siswa mengembangkan pengetahuan konseptual mereka.

Penelitian yang dilangsungkan Amelia *et al.*, (2023) menekankan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan pendidikan sains di sekolah dasar adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan media interaktif berdasarkan perkembangan teknologi. Dengan lebih berupaya dalam mengeksplorasi dan bereksperimen, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran dan memperoleh hasil yang lebih baik (Endu *et al.*, 2024). Berdasarkan temuan observasi dan wawancara di SD Negeri 3 Kampung Baru, ditemukan beberapa hal yang menjadi perhatian utama terkait proses pembelajaran di sekolah dasar. Tahap perencanaan dan proses pembelajaran guru belum sepenuhnya mengintegrasikan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam perencanaan pembelajaran. Meskipun nilai-nilai budaya setempat telah dikenalkan dalam materi ajar, penggunaan media interaktif yang mengangkat kearifan lokal belum menjadi bagian integral dalam perencanaan. Guru cenderung mengandalkan metode konvensional seperti buku teks dan papan tulis.

Hambatan yang ditemukan dalam proses pembelajaran mencakup kurangnya motivasi belajar peserta didik, yang sering merasa bosan akibat metode pembelajaran yang kurang

interaktif. Pada pembelajaran IPAS, siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar, terutama materi energi, karena istilah-istilah yang sulit dipahami. Selain itu, penyamaan persepsi atau jawaban siswa mengenai topik tertentu sering menjadi kendala bagi guru. Meskipun media digital seperti *PowerPoint (PPT)* dan video telah digunakan, inovasi ini belum sepenuhnya mengatasi permasalahan tersebut. Hal yang dilakukan untuk mengatasi

hambatan pada pembelajaran IPAS, terutama terkait dengan kurangnya motivasi siswa dan kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar, perlu diterapkan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal, untuk menumbuhkan pengalaman belajar yang kian interaktif, relevan, dan menarik bagi siswa.

Produk yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di sekolah dasar dikembangkan melalui pengembangan media pembelajaran digital yang mengandalkan kearifan lokal. Dhey *et al.* (2024) mendukung hal ini dengan menjelaskan bagaimana pembuatan materi pembelajaran berbasis pengetahuan lokal merupakan cara baru yang sesuai dengan konteks untuk meningkatkan pendidikan sains dan prestasi siswa. Menurut Winangun (2024), kearifan lokal dapat menjadi dasar atau panduan untuk menggabungkan proses pembelajaran, oleh karena itu hal ini juga masuk akal.

Media ini ialah sebuah alat yang yang diterapkan guru dan siswa sekolah dasar karena tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga mendorong kecintaan terhadap budaya lokal. Hal ini sesuai dengan temuan Endu *et al.* (2024), yang merinci bagaimana pembuatan materi pendidikan berdasarkan pengetahuan tradisional Ngada menawarkan perspektif baru dalam mengajarkan konsep ilmiah. Pembelajaran siswa dapat ditingkatkan dengan memasukkan kearifan lokal, menurut Nirmayani & Dewi (2021). Keterkaitan siswa dengan budaya lokal diperkuat sementara pemahaman mereka terhadap materi pelajaran ditingkatkan melalui penggunaan media ini.

Studi ini bertujuan “untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang berbasis pada kearifan lokal *Tri Hita Karana* khususnya pada materi energi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas VI sekolah dasar.” Menemukan media pembelajaran yang menyenangkan dan relevan terhadap konteks sosial budaya siswa merupakan hasil yang diharapkan dari proyek ini. Mengetahui bagaimana perasaan siswa tentang media yang dibuat dan apakah media tersebut berguna atau tidak dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang materi energi merupakan tujuan lain dari penelitian ini.

METODE

Studi ini menerapkan metode *Research and Development* melalui implementasi model *ADDIE* dari Robert Maribe Branch, yang terdiri dari lima tahap sistematis, fleksibel, dan terstruktur, yakni: “*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*” Di fase *Analysis*, dilangsungkan eksplorasi data dan informasi terkait analisis kurikulum, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik. Tahap *Design* menggunakan data dari analisis untuk merancang media pembelajaran digital serta menyusun instrumen uji validitas dan kepraktisan. Hasilnya adalah *prototype* media pembelajaran digital berbasis “*Tri Hita Karana*” beserta instrumen validasi. Tahap *Development* berfokus pada pengembangan *prototype* dan penyusunan instrumen validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa, sehingga menghasilkan produk media

yang telah divalidasi. Tahap *Implementation* melibatkan lima belas siswa dan enam guru di SD Negeri 3 Kampung Baru untuk menguji kepraktisan media, yang hasilnya digunakan sebagai bahan evaluasi. Tahap *Evaluation* mencakup evaluasi formatif pada setiap tahap *ADDIE*, dan revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi tersebut hingga menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif; analisis kualitatif diterapkan dalam menelaah masukan dari ahli dan respon peserta didik serta guru terhadap media, dan analisis kuantitatif diterapkan dalam memroses temuan validasi dan angket kepraktisan menggunakan skala Likert (1–5). Data ini berperan sebagai acuan dalam melangsungkan penyesuaian dan penyempurnaan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal “*Tri Hita Karana*.”

Perhitungan analisis data mengenai validasi ahli dilangsungkan menggunakan rumus validitas *Aiken V* dengan tiga penilai atau ahli. Formula yang digunakan untuk menghitung validitas ahli dan praktisi dalam analisis data ini sebagai berikut.

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Sumber: Sholihah *et al.*, (2020)

Keterangan:

V : Koefisien *Aiken V*

s : Skor kategori yang diberikan oleh ahli dikurangi skor kriteria terendah

($s = r - l_0$)

r : Skor kategori yang diberikan oleh ahli

l_0 : Skor kriteria terendah dalam kriteria penskoran

n : Banyaknya ahli

c : Banyaknya kriteria penskoran yang dapat dipilih oleh ahli

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

| Hasil Validitas | Kriteria Validitas |
|--------------------|--------------------|
| $0,8 < V \leq 1$ | “Sangat Valid” |
| $0,6 < V \leq 0,8$ | “Valid” |
| $0,4 < V \leq 0,6$ | “Kurang Valid” |
| $0,2 < V \leq 0,4$ | “Tidak Valid” |

Sumber: Sholihah *et al.*, (2020)

Uji kepraktisan direncanakan untuk mengukur tingkat keterlaksanaan penerapan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif berbasis kearifan lokal “*Tri Hita Karana*.” Uji ini akan dilangsungkan dengan melibatkan 15 siswa kelas VI dan 6 guru kelas di SD Negeri 3 Kampung Baru. Melalui uji ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai kepraktisan media yang dirancang, yang menjadikannya bisa dijadikan menjadi dasar dalam perbaikan dan penerapan lebih lanjut.

Uji kepraktisan peserta didik dan guru akan dihitung masing masing menggunakan

rumus berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Muna & Wardana (2021)

Dilanjutkan dengan menentukan tingkat pencapaian dari respon peserta didik dan guru dengan mencocokkan hasil persentase yang diperoleh dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2. Presentase Respon Peserta Didik dan Guru

| Persentase | Kriteria |
|------------|------------------|
| 90%-100% | “Sangat Praktis” |
| 80%-89% | “Praktis” |
| 60%-79% | “Cukup Praktis” |
| 0%-59% | “Tidak Praktis” |

Sumber: Alwan (2017)

PEMBAHASAN

Studi ini bisa mengembangkan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal “*Tri Hita Karana*” yang kreatif dan interaktif pada materi energi dalam pembelajaran IPAS siswa kelas VI Sekolah Dasar. Hasil dari tahap pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang mampu mengintegrasikan nilai-nilai “*Tri Hita Karana*” yang mencakup “hubungan harmonis dengan Tuhan (*Parahyangan*), hubungan harmonis dengan manusia (*Pawongan*), dan hubungan harmonis dengan tumbuhan (*Palemahan*)” ke dalam konsep pembelajaran energi. Studi ini dilangsungkan melalui penerapan model *ADDIE*.

A. *Prototype* Media Pembelajaran Digital Berbasis Kearifan Lokal *Tri Hita Karana*

Prototype media pembelajaran digital yang dikembangkan pada penelitian ini dirancang untuk mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal “*Tri Hita Karana*” ke dalam materi energi pada mata pelajaran IPAS bagi kelas VI SD. Media ini berbentuk aplikasi *Powerpoint* interaktif berbasis digital yang dapat diakses melalui perangkat komputer maupun tablet. Secara umum, *prototype* ini terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu tampilan antarmuka yang menarik, materi pembelajaran berbasis teks dan gambar, panduan media dan profil pengembangan. *Prototype* ini juga dilengkapi fitur navigasi sederhana sehingga memudahkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Selain itu, terdapat fitur evaluasi diri berupa soal-soal interaktif yang langsung memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa. Desain visual menggunakan warna-warna cerah dan ikon budaya lokal Bali untuk menambah nuansa kultural dalam pembelajaran. Dengan demikian, *prototype* yang dihasilkan tidak hanya membantu siswa memahami konsep energi secara ilmiah, tetapi juga memperkaya wawasan budaya dan menanamkan nilai karakter yang selaras dengan prinsip “*Tri Hita Karana*”.

Tahap analisis dilakukan beberapa indikasi diantaranya melakukan analisis kurikulum

yang memuat tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran dan alur pembelajaran. Analisis kebutuhan peserta didik kelas VI membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, khususnya dalam materi energi. Guru menekankan pentingnya media yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal untuk mendukung pendidikan karakter. Observasi menunjukkan perlunya variasi media pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi dinilai efektif dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Analisis yang ketiga yaitu, analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk memahami latar belakang, gaya belajar, serta tingkat kemampuan siswa kelas VI. Merujuk pada temuan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa siswa cenderung mempunyai gaya belajar visual dan kinestetik, serta lebih mudah memahami materi melalui media yang menampilkan gambar, animasi, dan aktivitas interaktif. Siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti dapat merancang media pembelajaran digital berbasis “*Tri Hita Karana*” yang relevan terhadap keperluan siswa.

Di fase perancangan media melibatkan beberapa tahap, diantaranya penyusunan instrumen validitas penelitian dan instrumen validitas produk yang terdiri dari penilaian terhadap aspek media, materi dan bahasa. Sementara untuk instrumen respon guru dan peserta didik juga dirancang sesuai dengan aspek-aspek yang akan dievaluasi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian pada tahap perancangan produk juga memerlukan beberapa aplikasi yang diterapkan dalam mendukung pembuatan media pembelajaran digital berbasis “*Tri Hita Karana*.” Diantaranya, *Microsoft PowerPoint*, *Canva*, *Quizziz*, *Could Convert*, *Youtube* dan *Bitly*. *Microsoft PowerPoint* digunakan oleh peneliti sebagai *platform* utama untuk mengembangkan media pembelajaran digital. Media disusun dalam bentuk slide interaktif yang menyajikan materi IPAS dengan pendekatan visual dan navigasi. Aplikasi *Canva* dimanfaatkan oleh peneliti untuk membuat desain grafis menarik seperti ilustrasi, ikon budaya lokal Bali, dan elemen visual lainnya untuk memperkaya tampilan media. Aplikasi *Quizziz* dimanfaatkan oleh peneliti untuk membuat soal-soal evaluasi interaktif yang menyenangkan dan langsung memberikan umpan balik kepada siswa. Aplikasi *Could Convert* dimanfaatkan oleh peneliti untuk mengonversi file *Mp3* ke format *wav* yang sesuai agar dapat digunakan pada media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh peneliti. Aplikasi *Youtube* dimanfaatkan untuk mengunduh video pemantik materi agar dapat dicantumkan pada media pembelajaran yang dikembangkan. *Bitly* adalah aplikasi berbasis web yang digunakan peneliti untuk mempersingkat tautan (*URL*) agar mudah dibagikan.

Pada tahap pengembangan berfokus pada pengembangan *prototype* media pembelajaran digital dimana desain yang telah dirancang sebelumnya diwujudkan menjadi sebuah produk nyata. Setelah dilakukannya proses pembuatan, media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal “*Tri Hita Karana*” telah melalui tahap uji validitas produk oleh ahli media, materi dan bahasa. Peneliti menggunakan umpan balik dan rekomendasi sebagai panduan untuk melakukan penyempurnaan dan peningkatan yang meningkatkan kualitas produk. Tujuan dari iterasi ini adalah membuat produk yang dihasilkan lebih menarik dan mudah digunakan. Peningkatan ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan pembelajaran dan dapat menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal “*Tri Hita Karana*” materi

energi topik A, B dan C dapat di akses pada link: <https://bit.ly/enarmoni>. Adapun sampel hasil produk media pembelajaran digital berbasis “Tri Hita Karana” bisa diamati pada gambar-gambar di bawah.



Gambar 1. Tampilan Utama Media



Gambar 2. Tampilan Topik Pembelajaran



Gambar 3. Tampilan Pilihan Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Halaman Menu Materi



Gambar 5. Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Materi Pembelajaran



Gambar 7. Tampilan Evaluasi Pembelajaran



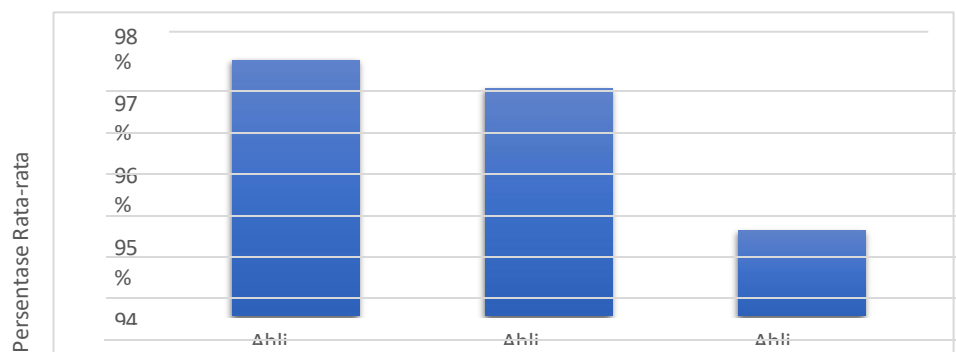
Gambar 8. Tampilan Halaman Panduan Pembelajaran



Gambar 9. Tampilan Halaman Profil Pengembang

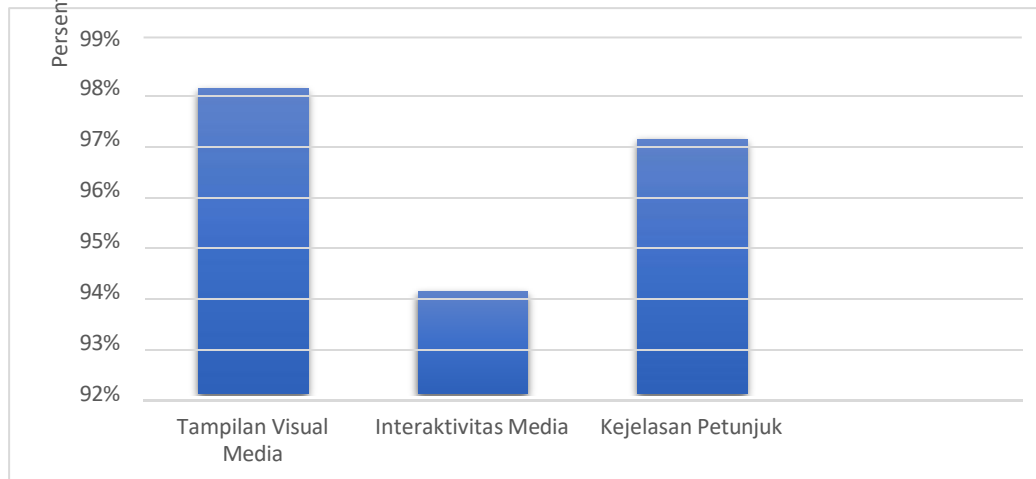
B. Validitas Media Pembelajaran Digital Berbasis Kearifan Lokal *Tri Hita Karana*

Validitas media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal “*Tri Hita Karana*” dievaluasi oleh ahli yang mencakup ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian dilakukan terhadap berbagai aspek penting seperti tampilan visual, interaktivitas, kejelasan petunjuk, kesesuaian materi, kelengkapan, keterkaitan dengan nilai-nilai kearifan lokal, serta pemanfaatan bahasa yang tepat dan bisa dipahami. Temuan validasi menjabarkan bahwa media yang dirancang memperoleh skor rata-rata sangat tinggi dari seluruh validator, dengan kategori “sangat valid”. Hasil penilaian validasi tercermin pada diagram hasil berikut.



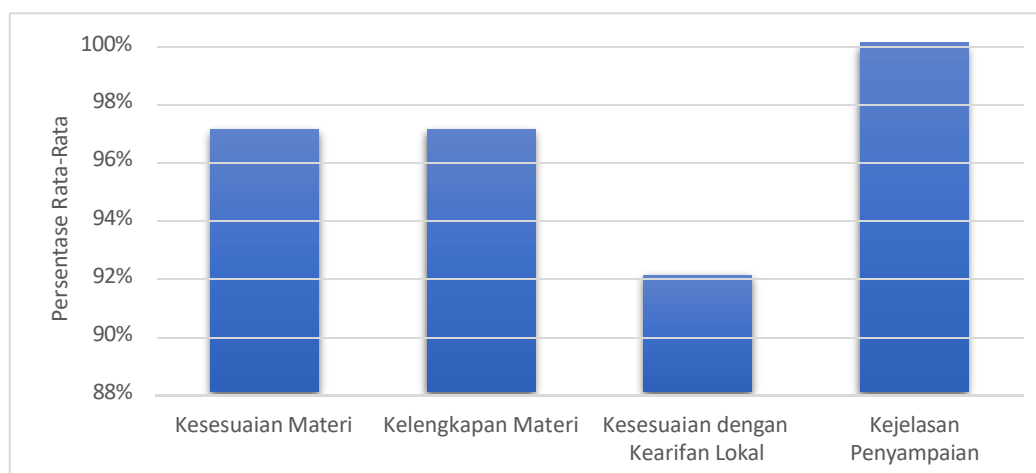
Gambar 10. Diagram Hasil Validasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Kearifan Lokal *Tri Hita Karana*

Berdasarkan Gambar 10, dapat diidentifikasi perolehan validasi ahli media mencapai skor 97%, ahli materi mencapai 96% dan ahli bahasa mencapai 92%. Media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk diuji cobakan dalam skala kecil di lingkungan pendidikan dasar. Temuan ini relevan terhadap studi yang dilangsungkan Sugiyanto & Erviana (2022) yang menjabarkan bahwa media pembelajaran yang telah melalui proses validasi oleh para ahli dan memenuhi standar isi, tampilan, serta bahasa, layak untuk diuji coba secara terbatas guna mengukur dampak dan penerimaannya di kalangan siswa. Maka, media ini memiliki potensi yang kuat untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan bermakna.



Gambar 11. Diagram Hasil Analisis Data Aspek Media

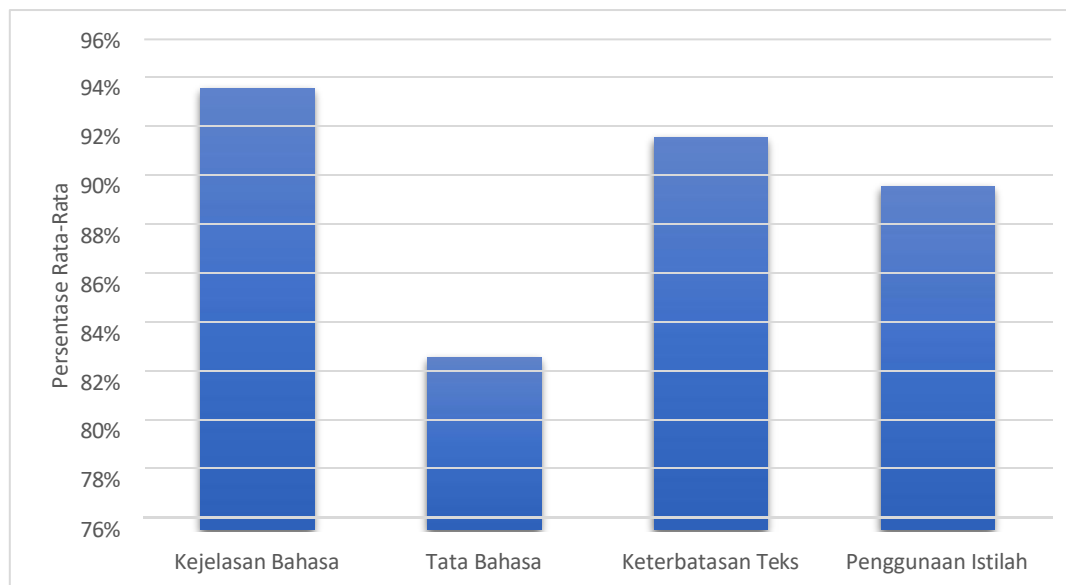
Berdasarkan hasil rekapitulasi analisis penilaian yang diperoleh dari data pada setiap aspek yang ditampilkan pada Gambar 11, terlihat aspek tampilan visual media memperoleh skor tertinggi yaitu 98%. Sedangkan aspek interaktivitas media memperoleh skor terendah yaitu 94%. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa validitas setiap aspek media memenuhi kriteria “sangat valid”. Meskipun demikian, masukan dan saran dari menjadi pertimbangan peneliti dalam pengembangan selanjutnya, guna untuk mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran.



Gambar 12. Diagram Hasil Analisis Data Aspek Materi

Berdasarkan Gambar 12, aspek kejelasan penyampaian materi mendapatkan skor

sempurna 100%, sedangkan kesesuaian dengan kearifan lokal memperoleh skor terendah 92%. Secara keseluruhan, validitas materi dinilai sangat “valid” oleh para ahli.



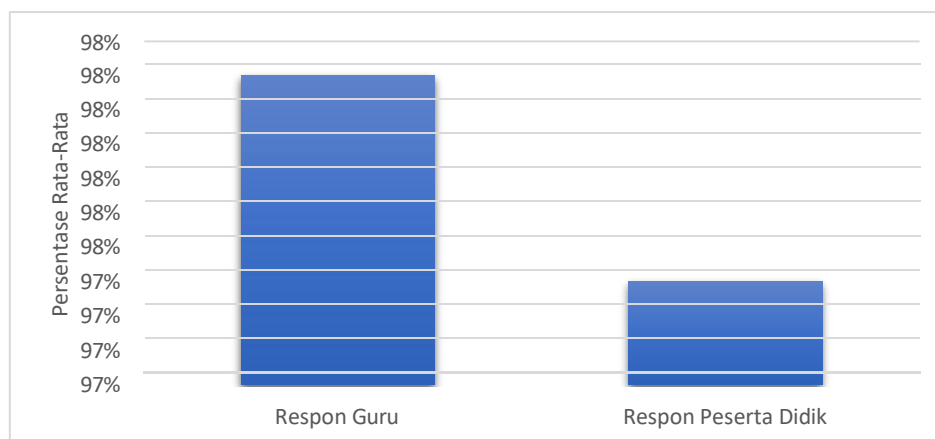
Gambar 13. Diagram Hasil Analisis Data Aspek Bahasa

Analisis penilaian yang disajikan dalam Gambar 4.13 menunjukkan bahwa aspek kejelasan bahasa mendapatkan skor tertinggi, mencapai 94%. Sementara itu, aspek tata bahasa memperoleh skor terendah, yaitu 83%. Meskipun demikian, secara keseluruhan, para ahli menilai validitas setiap aspek bahasa dalam media pembelajaran ini memenuhi kriteria "sangat valid".

Media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal “*Tri Hita Karana*” dinyatakan sangat valid dari temuan evaluasi dari ahli media, materi, dan bahasa. Skor validasi yang tinggi pada aspek visual, kejelasan materi, dan interaktivitas menjabarkan bahwa media ini layak diterapkan pada pembelajaran, meskipun masih diperlukan perbaikan kecil terutama pada tata bahasa dan penguatan integrasi nilai-nilai lokal agar lebih optimal.

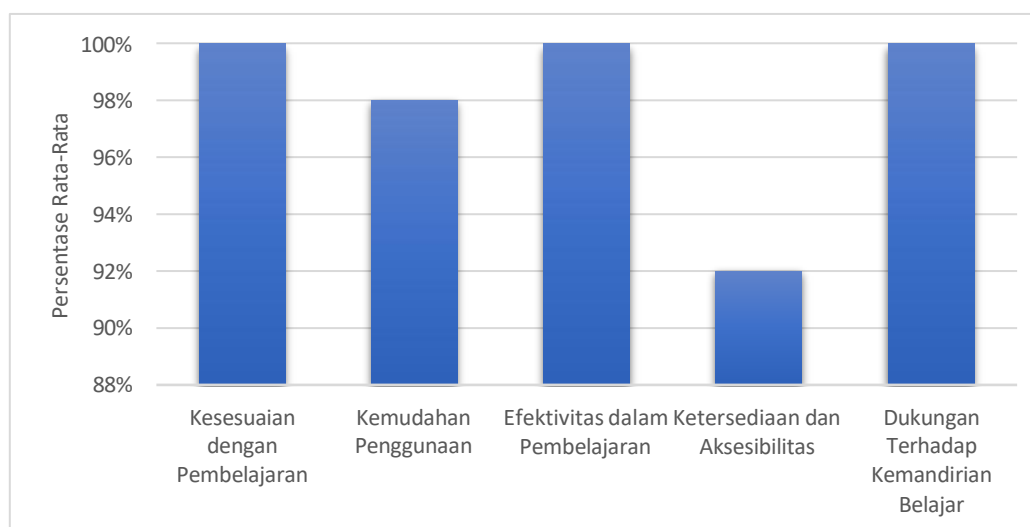
C. Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Kearifan Lokal *Tri Hita Karana*

Hasil uji kepraktisan terhadap media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal “*Tri Hita Karana*” menjabarkan bahwa produk yang dikembangkan mempunyai tingkat kepraktisan yang “sangat tinggi” pada aspek pembelajaran IPAS pada siswa kelas VI sekolah dasar. Penilaian dilakukan melalui keterlibatan langsung enam guru dan lima belas peserta didik di SD Negeri 3 Kampung Baru. Berikut diagram hasil kepraktisan guru dan peserta didik bisa diamati di Gambar 14.



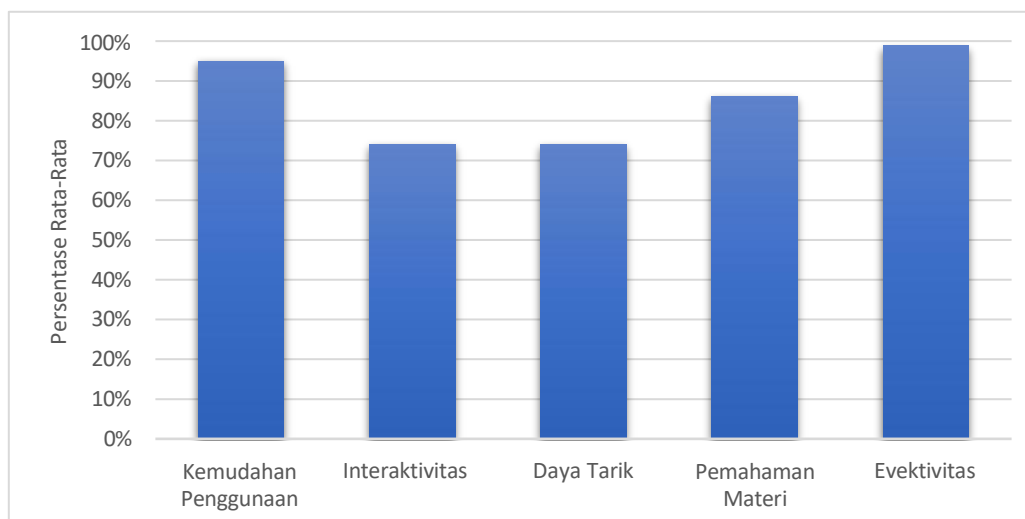
Gambar 14. Diagram Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Digital Berbasis Kearifan Lokal *Tri Hita Karana*

Berdasarkan Gambar 14, dapat diidentifikasi perolehan respon guru mencapai skor 98%, dan respon peserta didik mencapai 97%. Media pembelajaran ini dinyatakan tidak hanya layak dari sisi teknis, tetapi juga relevan secara pedagogis. Media ini mampu menjadi sarana belajar yang interaktif, menyenangkan, tetapi juga unggul dalam memadukan nilai-nilai lokal dengan konten pembelajaran, sehingga memperkuat nilai cinta tanah air peserta didik. Pernyataan tersebut sejalan terhadap temuan Masitha *et al.*, (2024) yang menyatakan bahwa integrasi nilai budaya lokal dalam media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa sekaligus meningkatkan rasa cinta budaya lokal.



Gambar 15. Diagram Hasil Analisis Data Aspek Respon Guru

Berdasarkan diagram pada Gambar 15, terungkap bahwa aspek kesesuaian dengan pembelajaran, efektivitas dalam pembelajaran, dan dukungan terhadap kemandirian belajar mendapatkan skor sempurna, yaitu 100%. Sementara itu, aspek ketersediaan dan aksesibilitas memperoleh skor terendah, sebesar 92%. Meskipun demikian, secara keseluruhan, media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal "*Tri Hita Karana*" dikategorikan "sangat praktis" sehingga dinilai sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 16. Diagram Hasil Analisis Data Aspek Respon Peserta Didik

Berdasarkan diagram pada Gambar 16, terungkap bahwa aspek efektivitas mendapatkan skor tertinggi, yaitu 99%. Sementara itu, aspek interaktivitas dan daya tarik memperoleh skor terendah, sebesar 74%. Meskipun demikian, secara keseluruhan, media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal “*Tri Hita Karana*” dikategorikan "sangat praktis" ketika diterapkan dalam pembelajaran.

Media ini terbukti sangat praktis digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian guru dan peserta didik, dengan skor kepraktisan yang tinggi terutama pada aspek efektivitas, kemudahan penggunaan, dan dukungan terhadap pembelajaran mandiri. Meskipun terdapat kendala teknis seperti akses internet yang tidak stabil, solusi penyediaan versi *offline* memastikan media tetap dapat diakses dan digunakan secara luas di berbagai kondisi sekolah.

SIMPULAN

Media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal “*Tri Hita Karana*” dalam bentuk *PowerPoint* interaktif untuk materi energi pada pembelajaran IPAS kelas VI SD terbukti sangat valid dan praktis. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 97% untuk aspek media, 96% untuk aspek materi, dan 91% untuk aspek bahasa. Sementara itu, uji kepraktisan memperoleh skor 98% dari guru dan 94% dari siswa. Media ini dinilai efektif, mudah digunakan, serta mampu mengintegrasikan nilai-nilai lokal dalam pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Disarankan agar guru menggunakan media ini sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang inovatif dan berbasis budaya lokal. Pengembang media diharapkan dapat mengembangkan versi yang lebih interaktif dan mudah diakses secara online. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan media ini dengan memperbaiki aspek aksesibilitas dan efisiensi dalam uji coba di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., Anggayudha, R. A., & Aldilla, K. (2022). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas VI*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Alwan, M. (2017). Pengembangan Model Blended Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo untuk Mata Pelajaran Geografi SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 65-76. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10505>.
- Branch, R. M. (2009). *Approach, Instructional Design: The ADDIE*. in Department of Educational

Psychology and Instructional Technology University of Georgia (Vol. 53, Issue 9).

- Dhey, K. A., Ndek, F. S., Tini, F. A., (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education*, 2(1), 234-240. <https://permatamandalika.com/index.php/MADU/article/view/133>.
- Endu, E., Menge, Y., Range, A., Tonda, F., Lawe, Y. U., (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Ngada pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Ilmiah*, 2(1), 96-104. <https://permatamandalika.com/index.php/MADU/article/view/133>.
- Huring, H., Walici, S., Riska, P., & Warman. (2024). Perencanaan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan (JEP)*. 6(1), 166–174. <http://dx.doi.org/10.30659/jp-sa.3.2.134-143>.
- Masitha, A. D., Sulistyowati, P., & Yulianti, Y. (2024). E-modul IPS Kekayaan Budaya Indonesia Berbasis Karakter Toleransi dan Cinta Tanah Air Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 179-197. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.3630>.
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>.
- Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 378-385. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results: What Students Know and Can Do*. Organisation for Economic Co-operation and Development. Retrieved from <https://www.oecd.org/pisa/>. Diakses pada 18 Desember 2024.
- Sholihah, N., Wilujeng, I., & Purwanti, S. (2020). Development of Android-Based Learning Media on Light Reflection Material to Improve the Critical Thinking Skill of High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1440(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012034>.
- Sugiyanto, B., & Erviana, Y. (2022). Pengembangan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Model Merdeka-Belajar Berorientasi Kearifan Lokal untuk Mahasiswa Calon Guru PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 302-311. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.52369>
- Ulviani, M., Rimang, S. S., & Amin, S. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup di SDN Taeng Kabupaten Gowa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 4214-4240.
- Wati, D. C., & Arif, D. B. (2017). Penanaman Nilai-Nilai Religius di Sekolah Dasar untuk Penguatan Jiwa Profetik Siswa. *Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III,60-63*. [60-63-Dian-Chrisna-Wati-Dikdik-Baehaqi-Arif.pdf](https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.52369).
- Winangun, I. M. A. (2024). Tri Pramana-Based Digital Learning Media: Enhancing Students' Science Learning Outcomes in Elementary Schools. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(3), 524-532. <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i3.91408>.