

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERMUATAN *TRI KAYA PARISUDHA* PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Komang Budi Wirawan<sup>1</sup>, Komang Surya Adnyana<sup>2</sup>, Gusti Ngurah Arya Yudaparmita<sup>3</sup>.

<sup>123</sup>PGSD, IAHN Mpu Kuturan

Email: [budiwirawan081@gmail.com](mailto:budiwirawan081@gmail.com)<sup>1</sup>, [suryakomank16@gmail.com](mailto:suryakomank16@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[aryayuda562@gmail.com](mailto:aryayuda562@gmail.com)<sup>3</sup>.

*diterima : 25 Desember 2025, direvisi : 5 Februari 2026, diterbitkan : 11 April 2026*

**ABSTRAK:** Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media Komik Digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha*, mendeskripsikan tingkat validitas dan tingkat keterbacaan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Penelitian pengembangan yang dilakukan dibatasi sampai tahap *Development*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Selat dengan Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Subjek penelitian ini melibatkan tiga ahli di setiap aspek baik (media, bahasa, materi), 2 guru, dan 9 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Rancang bangun media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha* diawali dengan tahap analisis untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pembelajaran yang terjadi di lapangan kemudian merancang media yang dilakukan pada tahap desain meliputi mempersiapkan sarana pendukung pembuatan media dan pembuatan rancangan media, (2) validitas media berada dalam kategori "Sangat Tinggi" dengan skor 0,92 (media), 0,94 (materi), dan 0,90 (bahasa), serta (3) kepraktisan media dalam kategori "Sangat Praktis" dengan penilaian 95% dari guru dan 93% dari peserta didik. Berdasarkan uji validitas dan kepraktisan, media pembelajaran ini layak diuji coba di lapangan.

**Kata kunci:** Komik Digital, *Tri Kaya Parisudha*, IPAS, Model *ADDIE*

**ABSTRACT:** *This development research aims to develop Digital Comics media containing Tri Kaya Parisudha, describing the level of validity and readability level. This research is a Research & Development (R&D) development research using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The development research carried out is limited to the Development stage. This research was conducted at SD Negeri 2 Selat with data collection techniques carried out by observation, interviews, documentation, and questionnaires. The subject of this study involved three experts in each aspect (media, language, materials), 2 teachers, and 9 students. The results of the study showed: (1) The design and construction of digital comic learning media containing Tri Kaya Parisudha began with the analysis stage to find out the problems and learning needs that occurred in the field then designed the media that was carried out at the design stage including preparing supporting facilities for media creation and media design, (2) the validity of the media was in the "Very High" category with a score of 0.92 (media), 0.94 (material), and 0.90 (language), as well as (3) media practicality in the "Very Practical" category with an assessment of 95% of teachers and 93% of students. Based on the validity and practicality tests, this learning media is worthy of being tested in the field.*

**Keywords:** Digital Comics, *Tri Kaya Parisudha*, IPAS, *ADDIE Model*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal (Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003). Dalam praktiknya, pembelajaran yang efektif tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh keterlibatan aktif peserta didik dan pemanfaatan media yang sesuai. Fakhurrazi (2018:87) menegaskan bahwa pembelajaran yang baik mampu meningkatkan pemahaman, kecerdasan, ketekunan, dan perubahan perilaku yang positif. Di era revolusi industri 4.0, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi penting. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di Sekolah Dasar perlu menggunakan media yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan sosial. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang belum maksimal dalam memanfaatkan media digital, termasuk dalam menyampaikan materi seperti "Norma dalam Adat Istiadat Daerahku". Akibatnya, siswa cenderung pasif dan belum menunjukkan potensi serta karakter yang optimal.

Lebih lanjut, hasil observasi di SD N 2 Selat menunjukkan bahwa selain keterbatasan media digital, terdapat juga permasalahan karakter siswa, seperti berkata kasar, bullying verbal, dan kurangnya sikap tolong-menolong. Permasalahan ini menunjukkan pentingnya pendidikan karakter sejak dini. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha*, yakni ajaran moral dalam Hindu yang menekankan berpikir, berkata, dan berperilaku baik. Komik digital dinilai efektif dalam menyampaikan materi karena menyajikan visual yang menarik, mudah diakses, serta dapat menanamkan nilai karakter. Hal ini didukung oleh penelitian Apriliani, dkk. (2024) dan Sukmanasa, dkk. (2017), yang menunjukkan bahwa media komik digital layak dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS di sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran IPAS menjadi penting untuk meningkatkan pemahaman materi sekaligus membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa.

Penelitian oleh Handayani (2020) yang berjudul "*Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar*" bertujuan menilai minat membaca siswa kelas IV SD melalui media komik. Hasil validasi ahli menunjukkan nilai rata-rata 3,75 atau 79% yang tergolong tinggi, sedangkan uji Mann Whitney menghasilkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang menunjukkan peningkatan signifikan pada minat membaca peserta didik. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam penggunaan media komik dan subjek penelitian, namun berbeda dari segi tujuan—yakni fokus pada minat membaca, sedangkan penelitian ini fokus pada motivasi belajar. Selanjutnya, penelitian Azizul et al. (2020) dalam "*Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Gerak*" bertujuan mengembangkan komik digital sebagai bahan ajar. Validasi ahli materi menunjukkan kelayakan sebesar 76,89%, dan validasi ahli media sebesar 89,17%, yang tergolong sangat layak. Penelitian ini serupa dalam hal pengembangan media komik digital, namun berbeda dari sisi materi pembelajaran. Keduanya memberikan informasi yang relevan sebagai landasan dalam pengembangan media komik digital dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha* pada materi "*Norma dalam Adat Istiadat Daerahku*" dalam mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep serta membentuk karakter peserta didik sesuai nilai-nilai moral yang terkandung dalam *Tri Kaya Parisudha*. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun media komik digital yang dikembangkan, mengukur dan

menjelaskan tingkat validitasnya, serta menilai kepraktisan media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran IPAS yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran baru berupa komik digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha* dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Menurut Sugiyono (2015), penelitian pengembangan digunakan untuk merancang dan menguji efektivitas suatu produk atau metode, serta mengevaluasi kualitasnya berdasarkan validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena memiliki struktur sistematis dan terorganisir yang memudahkan peneliti dalam mengembangkan serta mengevaluasi media pembelajaran.

Tahap pertama, yaitu analisis, dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, isi materi, karakteristik peserta didik, serta media yang sesuai. Analisis dilakukan melalui studi literatur, observasi langsung, dan wawancara dengan guru serta siswa untuk memahami tantangan pembelajaran IPAS di SD N 2 Selat. Pada tahap ini, peneliti juga menganalisis media pembelajaran yang efektif untuk digunakan, serta menyesuaikan dengan konteks nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha*. Tahap kedua, yaitu desain, mencakup penyusunan kisi-kisi instrumen validasi dan keterbacaan, persiapan sarana pendukung seperti aplikasi *Canva*, *Remove Background*, dan *FlipBuilder*, serta perancangan media dengan memperhatikan elemen teks, gambar, dan multimedia lain yang relevan.

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk awal media komik digital dan melibatkan proses validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Produk kemudian diuji kepraktisannya melalui angket kepada guru dan siswa kelas IV. Validitas produk dinilai berdasarkan kelayakan isi, desain visual, dan kesesuaian bahasa. Kepraktisan diukur dari kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran oleh guru dan siswa. Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji kepraktisan skala kecil (uji coba individu), tanpa implementasi di lapangan secara penuh. Tahap implementasi dan evaluasi direncanakan sebagai tindak lanjut pada tahap pengembangan berikutnya.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas dua kelompok, yaitu subjek validitas dan subjek kepraktisan. Subjek validitas melibatkan tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi/isi, dan ahli bahasa, masing-masing sebanyak tiga orang. Sedangkan subjek kepraktisan terdiri dari dua orang guru dan sembilan peserta didik kelas IV di SD N 2 Selat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk memperoleh data secara langsung terkait kondisi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih mendalam dari guru terkait kendala pembelajaran dan media yang digunakan. Dokumentasi digunakan untuk merekam proses pengembangan media, mulai dari tahap awal hingga akhir. Kuesioner digunakan untuk menilai validitas dan kepraktisan media, baik oleh para ahli maupun guru dan siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket/kuesioner yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen. Menurut Sugiyono (2015), instrumen penelitian adalah alat ukur untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian, sedangkan menurut Arikunto (2010), instrumen adalah alat bantu untuk mempermudah pengumpulan data secara terstruktur dan sistematis. Instrumen validasi terdiri dari kuesioner untuk menilai kelayakan media dari segi desain, isi, dan bahasa. Instrumen kepraktisan dirancang untuk mengukur kemudahan penggunaan

media oleh guru dan siswa. Semua data yang dikumpulkan melalui instrumen tersebut dianalisis untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan dan digunakan sebagai dasar untuk perbaikan.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Komik Digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha* untuk mata pelajaran IPAS kelas IV pada topik “Norma dalam Adat Istiadat Daerahku”. Melalui model *ADDIE*, media dikembangkan secara sistematis, divalidasi, dan diuji coba hingga dinyatakan layak dan efektif. Komik ini tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* guna membentuk karakter siswa sesuai budaya lokal.

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap perancangan pengembangan media pembelajaran Komik Digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha* diawali dengan proses analisis sesuai model *ADDIE*. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, tujuan, dan kendala dalam pembelajaran IPAS. Langkah pertama adalah analisis isi, yang dilakukan dengan mengkaji berbagai literatur dan penelitian relevan guna memperoleh landasan teori yang kuat untuk pengembangan media. Selanjutnya, dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik melalui observasi dan wawancara di SD N 2 Selat. Proses ini memberikan gambaran tentang gaya belajar, tingkat partisipasi, serta kendala yang dihadapi siswa dalam memahami materi IPAS.

Langkah terakhir dalam tahap analisis adalah merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil pengumpulan data. Pengembangan Komik Digital ini tidak hanya ditujukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bab 8 Topik A “Norma dalam Adat Istiadat Daerahku”, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* sebagai bagian dari pembentukan karakter. Informasi yang diperoleh dari analisis sebelumnya digunakan untuk menyusun konten yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat siswa, serta menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di lapangan.

### 2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap design yang mencakup dua aspek yang harus dirancang sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan media. Aspek-aspek tersebut meliputi penyusunan instrumen penilaian kualitas media pembelajaran, mempersiapkan sarana pendukung atau alat dan bahan yang diperlukan, dan perancangan produk. Tahap desain ini akan diuraikan secara lebih detail sebagai berikut.

#### 1) Penyusunan Instrumen Penilaian Media

Peneliti memanfaatkan berbagai sumber sebagai dasar utama dalam merancang instrumen penilaian kualitas media pembelajaran. Instrumen ini mencakup penilaian terhadap kualitas media, kesesuaian materi, penggunaan bahasa yang akan dinilai oleh ahli, serta kepraktisan dalam penerapannya oleh guru dan peserta didik. Instrumen-instrumen ini dirancang secara khusus agar sesuai dengan aspek-aspek yang dievaluasi dari media pembelajaran tersebut. Penyusunannya mempertimbangkan berbagai standar dan kebutuhan peserta didik di lapangan, sehingga hasil penilaian dapat mendukung proses pembelajaran.

#### 2) Perancangan Produk

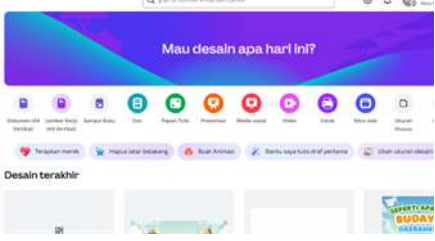
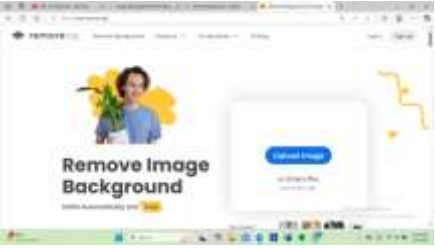

Perancangan media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha*. Penyusunan media diawali dengan mencari dan membuat materi serta memberi muatan *Tri Kaya Parisudha*, mengumpulkan komponen seperti gambar dan animasi. Membuat desain media pembelajaran digital dengan Canva, menjadikannya tampilan yang menarik dan mudah dipahami. Media

pembelajaran komik digital ini mencakup materi pembelajaran dan evaluasi. Pada tahap perancangan produk ini juga peneliti melakukan penentuan tokoh dan karakter dalam komik ini.

### 3) Sarana Pendukung Pembuatan Media

Pengembangan media pembelajaran komik digital bermuatan Tri Kaya Parisudha pada mata pelajaran IPAS kelas IV dilakukan dengan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi seperti Canva, Remove Background dan Flip PDF Corporate. Fungsi dari aplikasi ini bisa dilihat pada table 1 dibawah ini:

Tabel 1. Sarana Pendukung Pembuatan Media

No	Aplikasi	Keterangan
1	<p><i>Canva</i></p> 	<p><i>Canva</i> adalah salah satu aplikasi yang peneliti gunakan dalam pembuatan desain media, materi pembelajaran, dan ilustrasi. Dengan Canva, desain dapat dibuat lebih menarik dan interaktif, sehingga mendukung penyampaian informasi yang lebih efektif.</p>
2	<p><i>Remove.bg</i></p> 	<p><i>Remove.bg</i> digunakan oleh peneliti dalam membuat komik digital ini adalah untuk menghilangkan latar belakang dari gambar-gambar yang telah dipilih untuk digunakan dalam komik.</p>
3	<p><i>Flip PDF Corporate</i></p> 	<p><i>Flip PDF Corporate</i> digunakan oleh peneliti untuk membuat komik dalam bentuk digital. Aplikasi ini yang membuat Komik digital menjadi berbeda dengan komik cetak yang lain. Dengan</p>

Sumber: (Peneliti 2025)

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan produk, peneliti berfokus untuk membuat Komik Digital yang menarik dan berdaya guna. Langkah awal melibatkan proses validasi produk oleh para ahli. Tahap tersebut melibatkan sejumlah langkah termasuk mengevaluasi apakah komik tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan apakah interaktivitasnya sesuai dengan harapan. Selanjutnya, peneliti juga melakukan uji keterbacaan produk, yaitu memastikan bahwa komik dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Hasil pengembangan media tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Tampilan Halaman Cover



Gambar 2. Halaman Cara Membaca Komik dan Juga Pengenalan Tokoh atau Karakter



Gambar 3. Halaman CP dan ATP



Gambar 4. Cerita Komik di Halaman Rumah



Gambar 5. Cerita Komik di Sekolah



Gambar 6. Cerita Komik di Sekolah

### 1) Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan *Tri Kaya Parisudha*

Uji validitas produk dilakukan dengan 6 ahli dosen dan 3 guru dengan kualifikasi S2 golongan IV yang menjadi penilai media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar, penilaian dilakukan dalam bidang media, materi, dan bahasa yang digunakan, tahapan ini merupakan bagian dari tahap Development (Pengembangan) pada model ADDIE. Luaran penilaian keenam ahli dan satu praktisi terhadap media pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel 1.





Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan *Tri Kaya Parisudha*

Ahli	Butir	Judges			$\sum^s$	n (c-1)	V	Keterangan
		I	II	III				
Media	1-10 butir	38	36	37	111	120	0,92	angat Tinggi
Materi	1-10 butir	38	38	37	113	120	9,4	angat Tinggi
Bahasa	1-10 butir	38	33	37	108	120	0,90	angat Tinggi

Validitas media pembelajaran kmik digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha* yang diuji oleh 3 orang ahli dalam setiap aspek seperti (bahasa, media dan materi) kemudian hasil yang didapat diolah sehingga memperoleh hasil yang memuaskan dengan skor, validitas media memperoleh hasil 0,92 dengan kategori “Sangat tinggi”, validitas materi/isi memperoleh hasil 0,94 dengan kategori “Sangat tinggi”, dan validitas Bahasa memperoleh hasil sebesar 0,90 dengan kategori “Sangat tinggi”. Hal ini berarti media pembelajaran kmik digital Bermuatan *Tri Kaya Parisudha* layak untuk dilanjutkan. Namun untuk menyempurnakan media ini dilakukan revisi dari saran dan masukan para ahli agar media pembelajaran kmik digital Bermuatan *Tri Kaya Parisudha* menjadi lebih sempurna dan lebih baik agar dapat menjadi lebih sempurna. Adapun bagian-bagian sebelum dan setelah produk disempurnakan berdasarkan masukan dan komentar dari enam ahli serta satu praktisi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Revisi produk

No	Masukan, Komentar, dan Saran	Revisi Produk
1	Hapus pemaparan materi dan jadikan percakapan komik	<p>Sebelum Revisi:</p> 

No	Masukan, Komentar, dan Saran	Revisi Produk
		<p>Setelah Revisi:</p> 
2	<p>Tambahkan pengenalan tokoh</p>	<p>Setelah Revisi:</p> 
3	<p>Tambahkan nama dosen pembimbing</p>	<p>Sebelum Revisi:</p>  <p>Setelah Revisi:</p> 

#### 4. Tahap Implementasi (*Impementation*)

##### 1) Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan *Tri Kaya Parisudha*

Tahap implementasi dilakukan dengan cara melakukan uji kepraktisan terhadap media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha* melibatkan dua guru/praktisi yang telah bersertifikasi dan sembilan peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Selat. Kegiatan ini merupakan bagian dari tahap Implementation (Implementasi) dalam model ADDIE, yang bertujuan untuk menguji penggunaan media dalam lingkungan belajar sebenarnya. Adapun hasil data dan analisis data uji kepraktisan oleh praktisi atau guru dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Praktisi atau Guru

Responden	$\sum x$ ( <i>Butir 1 – 10</i> )	<i>n</i>	$m = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$	Keterangan
R1	47	50	94%	Sangat Praktis
R2	48	50	96%	Sangat Praktis
<b>TOTAL</b>	<b>95</b>	<b>100</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata uji kepraktisan guru/praktisi dari media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha* memperoleh hasil sebesar 95%. Jika disesuaikan dengan Kriteria kepraktisan, skor tersebut berada dalam rentang 85 – 100%, yang menunjukkan tingkat kepraktisan ‘sangat praktis’.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

Responden	$\sum x$ ( <i>Butir 1 – 10</i> )	<i>n</i>	$m = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$	Keterangan
R1	48	50	96%	Sangat Praktis
R2	47	50	94%	Sangat Praktis
R3	47	50	94%	Sangat Praktis
R4	47	50	94%	Sangat Praktis
R5	47	50	94%	Sangat Praktis
R6	47	50	94%	Sangat Praktis
R7	47	50	94%	Sangat Praktis
R8	46	50	92%	Sangat Praktis
R9	46	50	92%	Sangat Praktis
<b>TOTAL</b>	<b>422</b>	<b>450</b>	<b>93%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata uji kepraktisan dari 9 peserta didik kelas IV pada media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha* memperoleh hasil sebesar 93%. Jika disesuaikan dengan Kriteria kepraktisan, skor tersebut berada dalam rentang 85 – 100%, yang menunjukkan tingkat kepraktisan “sangat praktis”.

#### SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha* maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan menjadi beberapa poin penting.

1. Rancang Bangun media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Kaya Parisudha* Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran komik digital yang mengintegrasikan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Dengan desain yang menarik, media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan pengalaman belajar

yang lebih menyenangkan, serta memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam dan bermakna.

2. Validitas media pembelajaran komik digital bermuatan Tri Kaya Parisudha yang menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi pada setiap aspek. Validitas media memperoleh skor 0,92, validitas materi/isi sebesar 0,94, dan validitas bahasa sebesar 0,90, yang semuanya berada dalam kategori validitas “Sangat Tinggi.” Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Kepraktisan media pembelajaran komik digital bermuatan Tri Kaya Parisudha menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Penilaian oleh dua guru memperoleh skor 95% dalam kategori “Sangat Praktis,” menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan mendukung pembelajaran. Uji kepraktisan terhadap 9 peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Selat juga memperoleh skor 93% dalam kategori “Sangat Praktis,” menegaskan bahwa media ini interaktif, menarik, dan mempermudah pemahaman materi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital bermuatan *tri kaya parisudha* dinyatakan layak dan praktis digunakan pada mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV Sekolah Dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, W., Zain, M. I., & Fauzi, A. (2024). *Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Materi IPS Kelas IV di SDN 3 Sukadana*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3820-3833.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak*. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2), 97–104. <https://doi.org/10.31932/Ve.V11i2.829>
- Fakhrurrazi, F. 2018. *Hakikat pembelajaran yang efektif*. *At-Taqdir*, 11(1), 85-99.
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. 2020. *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Peserta didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396-401.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>