

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL PADA MATERI BUMI KITA TERANCAM BAHAYA MATA PELAJARAN IPAS KELAS VI

Ni Ketut Sudewi Apriliantari<sup>1</sup>, Komang Trisna Mahartini<sup>2</sup>, Putu Yulia Angga Dewi<sup>3</sup>

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

Email: [sudewiaprilyantari@gmail.com](mailto:sudewiaprilyantari@gmail.com)<sup>1</sup>, [trisna.mahartini@gmail.com](mailto:trisna.mahartini@gmail.com)<sup>2</sup>, [anggadewiyulia@gmail.com](mailto:anggadewiyulia@gmail.com)<sup>3</sup>

*diterima : 29 Desember2025, direvisi :3 Februari 2026, diterbitkan :11 April 2026*

**ABSTRAK:** Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, menganalisis validitas, serta kepraktisan media pembelajaran komik digital interaktif berorientasi kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi bumi kita terancam bahaya pada bab 7 mata pelajaran IPAS untuk peserta didik kelas VI. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar lingkungan Gugus III Kecamatan Buleleng. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yakni tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, pada penelitian ini tahapan ADDIE dilakukan hanya sampai tahap implementasi. Komik digital interaktif ini dibuat dengan berbantuan aplikasi *Canva*, *Pinterest*, *Quizizz* dan *Heyzine Flipbook*. Materinya disajikan secara terstruktur dan interaktif dalam bentuk cerita bergambar dengan tokoh kartun manusia yang cocok untuk anak-anak. Uji validitas media memperoleh hasil 0,93, dan validitas materi memperoleh hasil 0,92, sedangkan validitas bahasa memperoleh hasil sebesar 0,94. Hasil tersebut menunjukkan komik digital memiliki kategori validitas “Sangat tinggi”. Sementara uji kepraktisan yang dilakukan terhadap 2 guru dan 26 siswa memperoleh hasil rata-rata nilai masing-masing 98% dan 96%. Skor tersebut menunjukkan bahwa media komik digital interaktif berorientasi kearifan lokal ini sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas khususnya pada materi bumi kita terancam bahaya mata pelajaran IPAS kelas VI SD. Hasil pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif berorientasi kearifan lokal *Tri Hita Karana* (THK) mata pelajaran IPAS kelas VI ini direkomendasikan untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran serta agar dapat diuji lebih mendalam lagi oleh peneliti lain.

**Kata kunci:** ADDIE, IPAS, kearifan lokal, komik digital interaktif.

**ABSTRACT:** This development research aims to describe the design, analyze the validity, and practicality of interactive digital comic learning media oriented towards local wisdom. *Tri Hita Karana* the material our earth is threatened with danger in chapter 7 of the subject of science for grade VI students. This research was conducted at Elementary School in the Gugus III area of Buleleng District. This research is a type of development research (*Research and Development*) which uses the ADDIE model with 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, in this study the ADDIE stages were carried out only up to the implementation stage. This interactive digital comic was created with the help of the application *Canva*, *Pinterest*, *Quizizz* and *Heyzine Flipbook*. The material is presented in a structured and interactive manner in the form of illustrated stories with human cartoon characters that are suitable for children. The media validity test obtained a result of 0.93, and the material

validity obtained a result of 0.92, while the language validity obtained a result of 0.94. These results indicate that digital comics have a "Very high" validity category. Meanwhile, the practicality test conducted on 2 teachers and 26 students obtained an average value of 98% and 96%, respectively. These scores indicate that this local wisdom-oriented interactive digital comic media is very practical to use in classroom learning, especially in the material our earth is threatened by danger in the subject of science for grade VI elementary school. The results of the development of interactive digital comic learning media oriented to local wisdom *Tri Hita Karana* (THK) This sixth grade science subject is recommended to be applied in learning and to be tested in more depth by other researchers.

**Keywords:** ADDIE, IPAS, local wisdom, interactive digital comics.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial dalam menentukan masa depan individu. Tujuan pendidikan merupakan bentuk perubahan yang diharapkan terjadi pada peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam perilaku individu, kehidupan pribadinya, maupun dalam interaksinya dengan lingkungan sosial tempat ia tinggal (Maunah, 2009:25). Pendidikan kini semakin berkembang jika dilihat dari sudut pandang adanya inovasi-inovasi dalam merancang kurikulum pendidikan. Perkembangan zaman mengharuskan kurikulum terus diperbaharui sesuai dengan kebutuhan. Kurikulum Merdeka diresmikan menjadi kurikulum nasional sejak tahun ajaran baru 2024/2025. Implementasi Kurikulum Merdeka memiliki keterbaruan jika dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, salah satunya yakni dengan mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPS menghasilkan satu disiplin ilmu terpadu yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Nuryani et al., 2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mempelajari mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, serta interaksi di antara mereka.

Kegiatan belajar pada praktiknya tentu saja dapat mengalami kendala dan kesulitan yang bisa mempengaruhi hasil belajar. Dua faktor utama yang dapat menyebabkan kesulitan dalam belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari kondisi dalam diri peserta didik itu sendiri. Misalnya, ketika siswa mengalami gangguan kesehatan, memiliki keterbatasan fisik, tingkat kecerdasan yang berbeda, kurangnya minat atau bakat, motivasi belajar yang rendah, serta permasalahan kesehatan mental (Amaliyah et al., 2021). Salah satu aspek internal yang turut memengaruhi hasil belajar adalah minat membaca. Umumnya, siswa dengan prestasi akademik yang baik menunjukkan tingkat minat baca yang tinggi. Sayangnya, menurut data UNESCO, Indonesia menempati peringkat kedua terbawah dalam hal literasi global, yang menunjukkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih tergolong sangat rendah.

Sedangkan kesulitan belajar jika dilihat dari faktor eksternal dapat disebabkan dari luar diri peserta didik. Contohnya seperti lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah. Dalam hal ini guru juga termasuk menjadi salah satu diantara faktor eksternal yang dimaksud. Kurangnya penguasaan guru dalam mengajar serta penggunaan metode mengajar yang kurang tepat juga dapat mengakibatkan kondisi kesulitan belajar oleh peserta didik. Contoh yang masih sering terjadi di sekolah yakni penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif atau terbatas. Permasalahan kesulitan belajar ini juga dapat terjadi pada mata pelajaran IPAS sehingga dapat berpengaruh pula terhadap hasil belajar peserta didik nantinya.

Berdasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru wali kelas VI Sekolah Dasar di lingkungan Gugus 3 di Kecamatan Buleleng juga ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebagian guru masih cukup terbatas yakni hanya berupa *powerpoint* dan video

dari *youtube* sehingga belum bersifat interaktif dan masih monoton. Peserta didik cenderung cepat bosan dalam pembelajaran IPAS, hal tersebut dikarenakan cakupan materi pada pembelajaran IPAS cukup padat dan sulit dituangkan langsung dalam kondisi terbatas sehingga membutuhkan perantara seperti media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Wahyuningtyas 2020) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu merangsang minat serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Guru dituntut agar dapat menyesuaikan diri dengan pembelajaran abad-21 dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana inovatif dalam menciptakan media pembelajaran. Namun, pada permasalahan yang terjadi yakni para guru mengeluhkan kesulitan dalam mengakses media pembelajaran di internet. Terbatasnya variasi dan pembaruan media digital menjadi masalah yang harus diatasi. Salah satu upaya yang kerap kali digunakan saat ini yaitu dengan mengintegrasikan media pembelajaran dengan budaya lokal masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Faturrahman (2012:46) yang mengemukakan bahwa budaya dapat mendorong peserta didik untuk tumbuh dan berkembang, dimulai dari pengenalan budaya lokal di sekitarnya, yang kemudian meluas ke pemahaman budaya nasional hingga budaya universal yang dianut secara global oleh umat manusia.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, dengan melakukan pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar dapat menjadi solusi yang bisa dilakukan. Melalui penelitian ini, diharapkan pemahaman terhadap materi IPAS dapat lebih ditingkatkan. Khususnya pada materi Bumi Kita Terancam Bahaya pada Bab 7 Kurikulum Merdeka kepada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar dengan menerapkan media pembelajaran yang lebih imajinatif dan menarik namun tetap memiliki nilai kearifan lokal.

## METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan, atau yang umum dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2019:753), penelitian pengembangan (R&D) berfungsi untuk memvalidasi atau mengembangkan produk. Memvalidasi artinya menguji produk yang sudah ada, sedangkan pengembangan bertujuan memperbarui atau menciptakan produk baru agar lebih praktis, efektif, dan efisien. Dapat dikatakan Metode penelitian dan pengembangan (R&D) bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kelayakan penggunaannya. Dalam bidang pendidikan, metode ini dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai produk seperti kebijakan, kurikulum, model pembelajaran, media, buku, modul, instrumen evaluasi, hingga model kepemimpinan dan sistem pengawasan pendidikan. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan serta pengujian validitas dan kepraktisan media pembelajaran berupa komik digital interaktif yang berorientasi pada kearifan lokal, khususnya untuk mata pelajaran IPAS di kelas VI SD.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis (*analyze*), dilakukan kajian terhadap kondisi dan lingkungan pembelajaran untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan produk. Tahap desain (*design*) melibatkan perancangan produk sesuai kebutuhan yang telah diidentifikasi. Tahap pengembangan (*development*) mencakup proses pembuatan serta pengujian produk. Selanjutnya, tahap implementasi (*implementation*) adalah proses penerapan produk dalam konteks yang sebenarnya. Terakhir, tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan untuk menilai apakah setiap tahap dan hasil produk telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Namun, pada penelitian ini tahap evaluasi tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu dan tenaga oleh

peneliti. Kelebihan model ADDIE digunakan dalam pengembangan produk pendidikan karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur (Waruwu, 2024).

Keseluruhan tahapan dilakukan pada bulan Desember 2024 hingga 10 Mei 2025. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik yang berada di kelas VI serta beberapa ahli di bidangnya. *Judges* yang akan melakukan uji validitas instrumen terdiri dari 2 orang dosen ahli dalam bidang penelitian pendidikan. Selanjutnya, uji validitas produk dilakukan kepada 9 orang sebagai ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Para ahli ini terdiri dari minimal 2 dosen dan 1 praktisi (guru/kepala sekolah) yang telah bersertifikasi. Sedangkan responden untuk uji kepraktisan yakni terdiri dari 2 guru wali kelas VI serta peserta didik yang ada di 2 Sekolah Dasar lingkungan Gugus III Kecamatan Buleleng yakni SD Negeri 2 Liligundi dan SD Negeri 5 Banjar Jawa yang berjumlah 26 orang.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dalam bentuk observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket/kuesioner. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yakni angket validasi produk oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sedangkan untuk menguji kepraktisan menggunakan angket validasi kepraktisan oleh guru dan peserta didik. Sebelum angket digunakan untuk mencari data, dilakukan uji validitas isi instrumen dengan metode *expert judgement* terlebih dahulu. Seluruh angket diuji oleh 2 dosen ahli, kemudian hasil uji tersebut dianalisis tingkat validitasnya menggunakan rumus *Gregory*. Para ahli juga memberikan masukan dan saran memperbaiki dan menyempurnakan angket sebelum digunakan. Hasil uji validitas seluruh instrumen penelitian memperoleh skor validitas sangat tinggi, sehingga angket dapat dikatakan sudah valid dan layak untuk diberikan kepada subjek penelitian.

Metode analisis data pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dimanfaatkan untuk mengolah data hasil penelaahan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah pengumpulan data, dilakukan proses analisis dengan cara mengelompokkan masukan, saran, dan kritik dari para ahli dan praktisi. Temuan dari analisis ini dijadikan acuan dalam penyempurnaan produk, sehingga kualitas media komik digital interaktif dapat ditingkatkan sebelum memasuki tahap uji coba kepraktisan bersama guru dan peserta didik. Sedangkan metode analisis data kuantitatif digunakan untuk mengkaji nilai dari validator media serta hasil uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik. Analisis kuantitatif ini dilakukan untuk mengolah data yang hasilnya berupa skor. Instrumen penelitian harus memiliki skala untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Skala ini memberikan keleluasaan bagi responden dalam menyatakan tingkat persetujuan terhadap pernyataan yang disajikan. Penelitian ini menggunakan skala *Likert* lima tingkat, dengan perincian masing-masing tingkatan yakni: skor 5 berarti sangat setuju; skor 4 berarti setuju; skor 3 berarti cukup setuju; skor 2 berarti tidak setuju; dan skor 1 berarti sangat tidak setuju.

Dalam penelitian ini, validitas dianalisis melalui hasil validasi dari para ahli dan praktisi dengan menggunakan perhitungan *Aiken's V*. Setelah diperoleh hasil validasi, data dianalisis lebih lanjut untuk menentukan kategori validitas. Kategori tersebut diklasifikasikan ke dalam lima tingkatan, yakni: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kriteria tersebut ditunjukkan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Tabel kriteria Validitas Produk

Koefisien	Validitas	Kriteria Kelayakan
0,8 - 1,0	Validitas sangat tinggi	Sangat layak, tidak perlu revisi
0,6 - 0,79	Validitas tinggi	Layak, tanpa perlu revisi
0,4 - 0,59	Validitas sedang	Cukup layak, perlu revisi
0,2 - 0,39	Validitas rendah	Kurang layak, perlu revisi

0,0 - 0,19	Validitas sangat rendah	Tidak layak, revisi total
------------	-------------------------	---------------------------

(Sumber: Arikunto, 2009)

Setelah melalui tahap revisi produk dan dinyatakan valid, selanjutnya media pembelajaran komik digital diuji kepraktisannya. Analisis kepraktisan dilakukan dengan menghitung rata-rata skor dari penilaian yang diberikan oleh guru dan peserta didik. Setelah memperoleh hasil perhitungan rata-rata, langkah selanjutnya yakni menentukan tingkat kepraktisan berdasarkan kriteria penilaian. Adapun kriteria penilaian praktikalitas media tercantum pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Validitas Praktikalitas	Kriteria Kepraktisan
86% < ≤ 100%	Sangat Praktis
76% < ≤ 85%	Praktis
60% < ≤ 75 %	Cukup Praktis
55% < ≤ 59%	Kurang Praktis
0% < ≤ 54%	Sangat Kurang Praktis

(Sumber: Gulo & Harefa, 2022)

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memperoleh hasil utama yakni (1) rancang bangun media, (2) validitas media, dan (3) kepraktisan media. Model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini yakni dimulai dari tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Sedangkan tahap evaluasi (*evaluation*) tidak digunakan karena keterbatasan waktu dan tenaga oleh peneliti. Rancang bangun diperoleh melalui tahapan analisis (*analyze*) dan perancangan (*design*). Kemudian untuk hasil validitas media diperoleh melalui tahap pengembangan (*development*), sedangkan kepraktisan media diperoleh setelah melalui tahap implementasi (*implementation*).

Adapun pada tahap *analyze*, dilakukan analisis terkait kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Analisis isi dilakukan terhadap materi dan capaian pembelajaran yang dituju, serta mencakup telaah terhadap kurikulum yang digunakan. Berdasarkan hasil pengamatan/observasi pembelajaran serta wawancara langsung dengan guru kelas VI di SD wilayah Gugus III Kecamatan Buleleng, diketahui bahwa peserta didik saat ini cenderung lebih menyukai pembelajaran berbasis digital. Karakteristik siswa kelas VI menunjukkan adanya keberagaman dalam kemampuan belajar serta perbedaan dalam gaya belajar. Beberapa siswa lebih nyaman belajar melalui pendengaran (*auditory*), sementara yang lain lebih menyukai pendekatan visual atau kinestetik.

Hasil analisis materi yang dirasa cocok untuk dipadukan dengan kearifan lokal yakni terdapat pada bab 7 mata pelajaran IPAS dengan muatan materi bumi kita terancam bahaya. Kearifan lokal yang sesuai dipadukan dengan materi tersebut yakni konsep *Tri Hita Karana* (THK). Hasil analisis kurikulum diperoleh bahwa seluruh SD di wilayah Gugus III Kecamatan Buleleng saat ini telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Tahun ajaran ini menjadi kali pertama bagi siswa kelas VI mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum Merdeka. Ciri khas yang terdapat pada Kurikulum Merdeka adalah pada pelaksanaannya yang sangat menekankan pada pengembangan keterampilan abad ke-21 (Hanipah, 2021). Hal ini menjadi dasar peneliti untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Tujuan pembelajaran pada media komik digital interaktif ini juga dikembangkan sesuai CP Kurikulum Merdeka serta mengaitkannya dengan kearifan lokal *Tri Hita Karana* (THK) didalamnya.

Secara etimologis, istilah *Tri Hita Karana* (THK) berasal dari bahasa Sanskerta yang terdiri dari tiga kata, yaitu *Tri* yang berarti tiga, *Hita* yang berarti kesejahteraan/keharmonisan, sedangkan *Karana* yang artinya penyebab. Sehingga apabila diartikan, *Tri Hita Karana* yakni 3 (tiga)

penyebab tercapainya kesejahteraan atau kebahagiaan dalam kehidupan manusia. Menurut Dikta (2020), konsep ini mencakup tiga hubungan utama, yakni *Parahyangan* (hubungan manusia dengan Tuhan), *Pawongan* (hubungan manusia dengan sesama), dan *Palemahan* (hubungan manusia dengan alam atau lingkungan sekitar). Konsep *Tri Hita Karana* (THK) ini tentu sangat relevan apabila diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Serta akan lebih baik ditanamkan sejak dini sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Rasmini *et al.*, (2018) mengatakan bahwa pola asuh yang mengintegrasikan nilai-nilai Tri Hita Karana (THK) mampu membentuk individu berkarakter baik, yang menjalin hubungan harmonis dengan sesama, mampu memanfaatkan alam secara bijaksana tanpa merusaknya, serta menunjukkan pengabdian kepada Tuhan melalui pelaksanaan kewajiban dan aktivitas keagamaan.

Sementara itu, dari tahap perancangan (*design*) memperoleh tiga temuan. Pertama, rancangan sketsa desain tampilan media komik digital interaktif serta mempersiapkan narasi alur cerita agar imajinatif agar mampu mencapai tujuan pembelajaran. Tampilan komik digital interaktif ini bernuansa kartun anak-anak yang menceritakan suasana di sebuah sekolah dan anak-anak kelas VI sedang belajar mengenai materi yang dibahas. Peserta didik belajar secara tidak langsung melalui kegiatan membaca percakapan komik ini. Kedua, aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan komik digital ini yakni dengan memanfaatkan aplikasi utama *Canva* mulai dari membuat kerangka komik, mencari tokoh kartun, hingga mencari elemen-elemen serta gambar pendukung untuk komik. Animasi yang terdapat pada *canva* menarik dan beragam.

Sedangkan aplikasi pendukung lainnya yakni dengan *Pinterest*, digunakan untuk mencari latar (*background*) pada halaman komik. *Quizizz* digunakan dalam pembuatan kuis interaktif sebagai latihan pada media pembelajaran komik digital. Aplikasi *Quizizz* membuat kuis yang ada pada media menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Serta dapat memberikan umpan balik nilai yang diperoleh setelah mengerjakannya. Selanjutnya *Heyzine Flipbook* digunakan untuk mengubah komik yang sebelumnya berbentuk pdf menjadi *flipbook* interaktif. Temuan ketiga dari tahap perancangan yakni instrumen penilaian yang disusun untuk mengevaluasi media komik digital interaktif. Instrumen validitas media disusun berdasarkan tiga aspek, yaitu media, materi, dan bahasa. Sedangkan untuk menguji kepraktisan disusun instrumen angket penilaian kepraktisan media oleh guru dan peserta didik.

Selanjutnya pada tahap pengembangan (*development*) berfokus pada pembuatan media pembelajaran komik digital interaktif. Media yang telah dirancang selanjutnya, dilakukan konsultasi dengan dosen pembimbing guna mendapatkan masukan/saran sebelum diuji validitasnya. Selanjutnya, media komik digital interaktif divalidasi oleh para ahli di berbagai bidang, meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai seberapa jauh kelayakan media. Selain itu, juga untuk memperoleh masukan/saran yang berguna dalam menyempurnakan kualitas media sebelum di uji coba kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh hasil kepraktisan media.

Media ini dapat digunakan dengan menggunakan *smartphone*, laptop, *chromebook*, ataupun tablet dengan koneksi internet yang memadai. Media komik digital interaktif ini dibagi menjadi 3 episode dengan pembagian tiap episode membahas 1 topik materi. Tiap akhir episode berisikan kuis berbantuan *Quizizz* yang dapat dijadikan latihan oleh peserta didik. *Quizizz* dirancang dan disesuaikan agar dapat dengan mudah digunakan oleh semua guru dan peserta didik tanpa membatasi akses guru terhadap penilaiannya serta menjaga keamanan dengan kode yang hanya dapat diberikan apabila guru telah memulai kuis. Tampilan yang terdapat pada media pembelajaran komik digital interaktif dapat dilihat pada gambar 1-8 berikut ini.



Gambar 1. Tampilan Halaman Cover, Tampilan Halaman Pengantar, Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan



Gambar 2. Tampilan Halaman CP dan TP, Tampilan Halaman Pengenalan Tokoh, Tampilan Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Halaman Judul Episode



Gambar 4. Tampilan Halaman Isi Komik, Tampilan Kuis

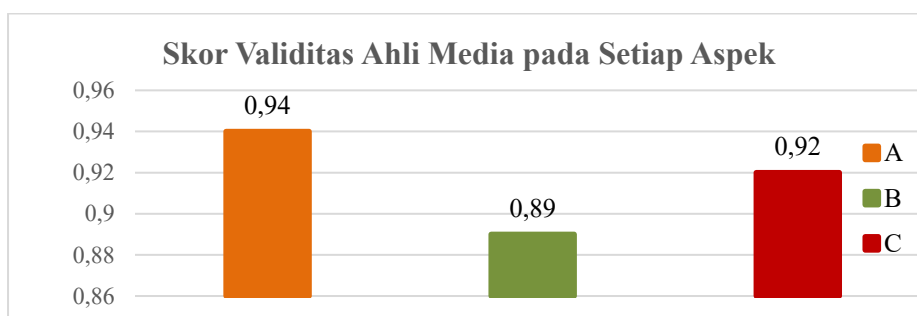
Setelah mengembangkan komik digital, langkah yang dilakukan selanjutnya pada tahap pengembangan (*development*) yakni menguji validitas produk. Langkah uji validitas produk ini dilakukan bertujuan untuk mencari penilaian terhadap kelayakan media yang telah dikembangkan serta meminta masukan, komentar ataupun revisi dari para penguji. Uji validitas produk dilakukan oleh para ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Para ahli ini terdiri dari dosen dan guru dengan kualifikasi S2 dan pangkat golongan IV (Pembina). Berikut ini merupakan hasil uji validitas produk media komik digital komik digital interaktif berorientasi kearifan lokal pada materi bumi kita terancam bahaya mata pelajaran ipas kelas VI.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Butir	Penilai			S <sup>1</sup>	S <sup>2</sup>	S <sup>3</sup>	Σs	n(c - 1)	v	Keterangan
	1	2	3							
Butir 1-10	43	48	50	33	38	40	111	120	0,93	Sangat Tinggi

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Ahli Media pada Setiap Aspek

Aspek	Butir	Penilai			S <sup>1</sup>	S <sup>2</sup>	S <sup>3</sup>	Σx	n (c - 1)	v	Ket.
		1	2	3							
A	Butir 1-6	27	29	30	21	23	24	68	72	0,94	Sangat Tinggi
B	Butir 7-9	12	14	15	9	11	12	36	36	0,89	Sangat Tinggi
C	Butir 10	4	5	5	3	4	4	11	12	0,92	Sangat Tinggi



Gambar 5. Skor Validitas Ahli Media pada Setiap Aspek

Keterangan:

A : Aspek tampilan media pembelajaran komik digital interaktif

B: Aspek penggunaan pengorganisasian

C: Aspek kemanfaatan media

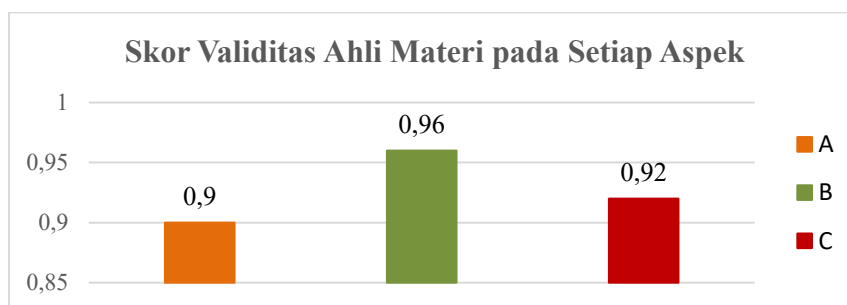
Jika dicermati, aspek tampilan memperoleh skor 0,94, aspek penggunaan pengorganisasian memperoleh skor 0,89, sedangkan aspek kemanfaatan media memperoleh skor 0,92. Meskipun memperoleh hasil yang berbeda pada setiap aspek, namun setiap aspek pada uji validitas ahli media masih berada pada taraf validitas “Sangat Tinggi”. Dari ketiga aspek yang terdapat dalam uji validitas media, aspek tampilan memperoleh skor paling tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tampilan dalam media pembelajaran komik digital interaktif berorientasi kearifan lokal *Tri Hita Karana* (THK) ini menjadi sesuatu yang paling menonjol dan dengan tampilan yang baik ini mampu menarik minat peserta didik untuk menggunakannya. Selaras dengan hasil temuan Lena *et al.*, (2023) yang menyatakan bahwa peserta didik lebih antusias dan aktif ketika disajikan gambar berwarna.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Butir	Penilai			S <sup>1</sup>	S <sup>2</sup>	S <sup>3</sup>	Σs	n(c - 1)	v	Keterangan
	1	2	3							
Butir 1-10	48	44	48	38	34	38	110	48	0,92	Sangat Tinggi

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Ahli Materi pada Setiap Aspek

Aspek	Butir	Penilai			S <sup>1</sup>	S <sup>2</sup>	S <sup>3</sup>	Σx	n (c - 1)	v	Ket.
		1	2	3							
A	Butir 1-6	29	25	29	23	19	23	65	72	0,90	Sangat Tinggi
B	Butir 7-8	10	9	10	8	7	8	23	24	0,96	Sangat Tinggi
C	Butir 9-10	9	10	9	7	8	7	22	24	0,92	Sangat Tinggi



Gambar 6. Skor Validitas Ahli Materi Pada Setiap Aspek

Keterangan:

A : Aspek kesesuaian materi dengan CP dan TP yang akan dicapai

B: Aspek aspek tingkat kesulitan

C: Aspek penggunaan pengorganisasian

Jika dicermati, aspek kesesuaian materi dengan CP dan TP yang akan dicapai memperoleh skor 0,90, aspek tingkat kesulitan memperoleh skor 0,96, sedangkan aspek penggunaan pengorganisasian memperoleh skor 0,92. Meskipun memperoleh hasil yang berbeda pada setiap aspek, namun setiap aspek pada uji validitas ahli materi masih berada pada taraf validitas Sangat Tinggi. Dari ketiga aspek yang terdapat dalam uji validitas materi, aspek tingkat kesulitan memperoleh skor paling tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi dalam media pembelajaran komik digital interaktif berorientasi kearifan lokal *Tri Hita Karana* (THK) ini

sudah jelas dan sederhana. Sejalan dengan pendapat Setyosari (dalam Zahwa, et al., 2022) yang menyatakan bahwa pendidik harus memperhatikan kriteria tingkat kesulitan dalam memilih media pembelajaran, guru harus dapat memperjelas materi meskipun terdapat keberagaman gambar atau tulisan yang tidak jelas.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

Butir	Penilai			S <sup>1</sup>	S <sup>2</sup>	S <sup>3</sup>	Σs	n(c - 1)	v	Keterangan
	1	2	3							
Butir 1-10	48	44	48	38	34	38	110	48	0,92	Sangat Tinggi

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Ahli Materi pada Setiap Aspek

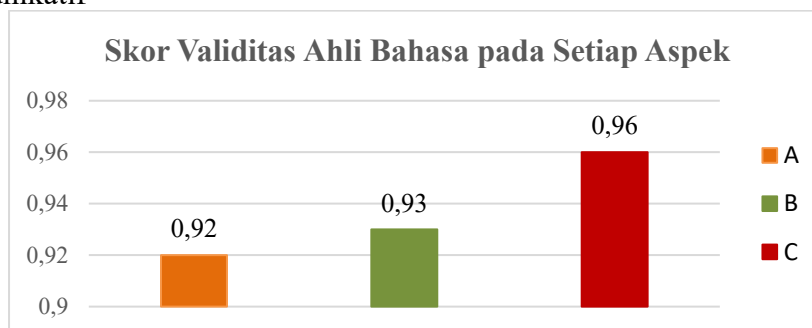
Aspek	Butir	Penilai			S <sup>1</sup>	S <sup>2</sup>	S <sup>3</sup>	Σx	n (c - 1)	v	Ket.
		1	2	3							
A	Butir 1-2	9	9	10	7	7	8	22	24	0,92	Sangat Tinggi
B	Butir 3-7	24	24	23	19	19	18	56	60	0,93	Sangat Tinggi
C	butir 8-10	14	15	15	11	12	12	35	36	0,96	Sangat Tinggi

Keterangan:

A : Aspek Penggunaan Bahasa

B: Aspek Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa

C: Aspek Komunikatif



Gambar 7 Skor Validitas Ahli Bahasa Pada Setiap Aspek

Keterangan:

A : Aspek Penggunaan Bahasa

B: Aspek Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa

C: Aspek Komunikatif

Jika dicermati, aspek penggunaan bahasa memperoleh skor 0,92, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa 0,93, sedangkan pada aspek komunikatif memperoleh skor 0,96. Meskipun memperoleh hasil yang berbeda pada setiap aspek, namun setiap aspek pada uji validitas ahli bahasa masih berada pada taraf validitas “Sangat Tinggi”. Dari ketiga aspek yang terdapat dalam uji validitas bahasa, aspek komunikatif memperoleh skor paling tinggi. Berdasarkan hasil temuan tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media komik digital interaktif yang berorientasi pada kearifan lokal *Tri Hita Karana* (THK) ini bersifat komunikatif. Dapat dikatakan cerita pada komik ini mampu mengajak peserta didik untuk belajar secara kontekstual. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tristianingrat *et al.*, (2022) yang menyatakan bahwa apabila anak dihadapkan dengan cerita atau dongeng, maka mereka dapat menghubungkannya secara langsung dengan di dunia nyata mereka. Sehingga, nilai moral dan pesan yang terdapat dalam cerita tersebut dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari.

Setelah melakukan uji validitas produk kepada para ahli dan melakukan revisi produk maka tahap selanjutnya yaitu tahap uji kepraktisan kepada guru dan peserta didik. Uji kepraktisan ini merupakan bagian dari tahap implementasi (*implementation*) yang menjadi langkah terakhir pada penelitian ini. Berikut ini merupakan hasil uji kepraktisan yang telah dilakukan kepada 2 guru wali kelas VI SD Negeri 2 Liligundi dan SD Negeri 5 Banjar Jawa.

Tabel 8. Hasil Uji Hasil Uji Kepraktisan Guru

Responden	$\sum x$ (Butir 1-10)	$x_i$	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$	Keterangan
R1	50	50	100%	Sangat Praktis
R2	48	50	96%	Sangat Praktis
TOTAL	98	100	98%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel nilai rata-rata persentase kepraktisan oleh guru sebesar 98%. Sehingga dapat dikatakan kepraktisan media pembelajaran komik digital interaktif berorientasi kearifan lokal *Tri Hita Karana* (THK) oleh guru berada pada kriteria "Sangat Praktis". Adapun angket kepraktisan yang diujikan kepada guru terdiri dari 3 aspek yakni aspek penyajian, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek kemanfaatan media. Untuk mengetahui gambaran yang lebih jelas mengenai hasil rata-rata kepraktisan dari setiap aspek, maka dapat diperhatikan hasil perhitungan pada tabel 9 serta perbandingan tiap aspek pada diagram batang berikut ini.

Tabel 9. Hasil Rerata Skor Tiap Aspek Angket Guru

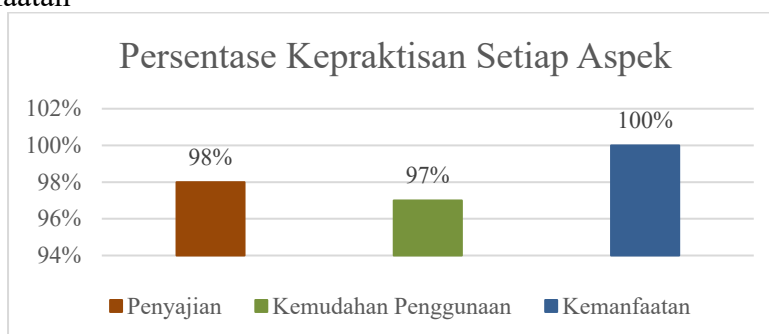
Responden	Rerata Skor Tiap Aspek			Kriteria
	A	B	C	
R1	95%	93%	100%	Sangat Praktis
R2	100%	100%	100%	Sangat Praktis
Persentase rata-rata	98%	97%	100%	Sangat Praktis

Keterangan:

A : Aspek Penyajian

B: Aspek Kemudahan Penggunaan

C: Aspek Kemanfaatan



Gambar 8 Diagram Persentase Kepraktisan Setiap Aspek Oleh Guru

Jika dicermati, aspek penyajian memperoleh skor 98%, aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor 97%, sedangkan pada aspek kemanfaatan media memperoleh skor 100%. Meskipun memperoleh hasil yang berbeda pada setiap aspek, namun setiap aspek pada uji kepraktisan masih berada pada taraf kepraktisan "Sangat Praktis".

Tabel 10. Hasil Uji Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

Responden	$\sum x$ (Butir 1-10)	$x_i$	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$	Keterangan
R1-R26	1244	1300	96%	Sangat Praktis

Diperoleh hasil persentase nilai rata-rata kepraktisan oleh peserta didik yakni sebesar 96%. Sehingga dapat dikatakan kepraktisan media pembelajaran komik digital interaktif berorientasi kearifan lokal *Tri Hita Karana* (THK) oleh peserta didik berada pada kriteria "Sangat Praktis". Adapun angket kepraktisan yang diujikan kepada peserta didik terdiri dari 3 aspek yakni aspek penyajian, aspek kemudahan penggunaan, dan aspek kemanfaatan media. Untuk mengetahui gambaran yang lebih jelas mengenai hasil rata-rata kepraktisan dari setiap aspek, maka dapat diperhatikan hasil perhitungan pada tabel 4.15 serta perbandingan tiap aspek pada diagram batang pada gambar 4.13 berikut ini.

Tabel 11. Hasil Rerata Skor Tiap Aspek Angket Peserta Didik

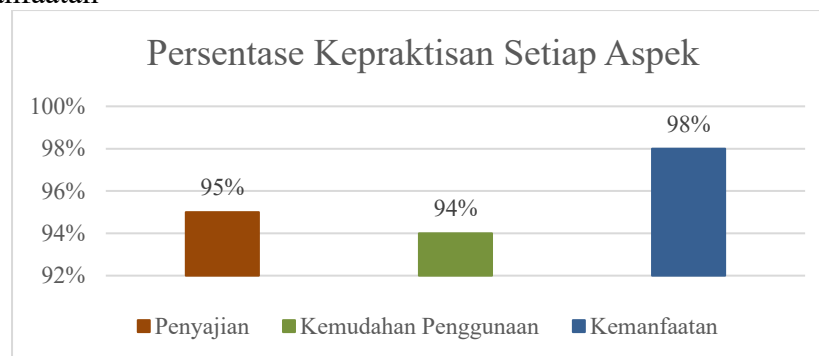
Responden	Rerata Skor Tiap Aspek			Kriteria
	A	B	C	
Persentase rata-rata	95%	94%	98%	Sangat Praktis

Keterangan:

A : Aspek Penyajian

B: Aspek Kemudahan Penggunaan

C: Aspek Kemanfaatan



Gambar 9 Persentase Kepraktisan Setiap Aspek Oleh Peserta Didik

Jika dicermati, aspek penyajian yakni 95%, skor pada aspek kemudahan penggunaan yakni 94%, sedangkan aspek kemanfaatan media memperoleh skor 98%. Meskipun memperoleh hasil yang berbeda pada setiap aspek, setiap aspek pada uji kepraktisan masih berada pada taraf kepraktisan "Sangat Praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital interaktif berorientasi kearifan lokal *Tri Hita Karana* (THK) ini sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil ini dikuatkan pula dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sutomo dan Kusmaryono (2025) yang menyatakan bahwa kegiatan belajar dengan berbantuan media pembelajaran komik digital terbukti efektif apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan komik digital mampu meningkatkan interaksi peserta didik untuk dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas serta dapat merangsang kemampuan berpikir kritisnya.

Keunggulan yang ciri khas dari media komik digital interaktif berorientasi kearifan lokal *Tri Hita Karana* (THK) yakni yakni mampu memberikan ruang sebagai sarana literasi yang menyenangkan bagi penggunanya. Hal ini dapat membantu mewujudkan harapan pemerintah terkait meningkatkan literasi digital masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan. Selain itu, penyajian materi dalam media ini mengacu pada nilai-nilai kearifan lokal, sehingga berpotensi meningkatkan mutu pembelajaran serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sabat *et al.*, (2025) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal diyakini mampu meningkatkan

kemampuan berpikir kritis peserta didik sekaligus memberikan makna yang lebih dalam dalam proses pembelajaran.

Kekurangan penggunaan media ini yakni memerlukan sarana minimal dengan sebuah *smarthphone* untuk dapat mengaksesnya serta membutuhkan koneksi internet yang stabil. Sehingga media ini sulit untuk diimplementasikan di sekolah-sekolah yang ada di seluruh Indonesia terutama di daerah pelosok. Sejalan dengan hasil temuan Ekadayanti, *et al.*, (2024) yang menyatakan bahwa aksesibilitas internet menjadi kendala utama dalam kegiatan pembelajaran. Kesenjangan aksesibilitas internet ini tentu dapat menjadi salah satu alasan sulitnya meningkatkan keterampilan abad-21 khususnya dalam bidang pendidikan. Kendala yang dihadapi peneliti terjadi pada tahap perancangan dan implementasi. Mempersiapkan materi yang cocok untuk dipadukan dengan kearifan lokal menjadi kendala awal yang peneliti alami pada penelitian ini. Namun, peneliti menghadapi kendala ini dengan memperluas kembali studi literatur terkait kearifan lokal khususnya yang ada di Bali.

Kendala selanjutnya yakni waktu yang diperlukan ketika uji coba media berlangsung cukup lama, karena peneliti harus menyiapkan sendiri dari mulai menghidupkan *chromebook* ataupun laptop agar peserta didik bisa menggunakannya. Permasalahan ini terjadi dikarenakan peserta didik masih pasif dan belum terbiasa dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran sehari-hari. Saran solusi yang dapat dilakukan, yakni dengan memberikan pelatihan secara konsisten agar peserta didik lebih siap dan matang untuk beraktivitas di era digitalisasi serta belajar dengan memanfaatkan media digital agar dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Sejalan dengan pendapat Zulfahmi *et al.*, (2022) yang menyatakan pengenalan perangkat digital agar dapat dilakukan sejak usia dini agar mereka lebih fasih dan terbiasa dalam menggunakan komputer serta mengikuti perkembangannya.

## SIMPULAN

Media pembelajaran komik digital interaktif berorientasi kearifan lokal *Tri Hita Karana* (THK) untuk mata pelajaran IPAS kelas VI berhasil dikembangkan dalam bentuk flipbook dengan konten cerita bergambar yang menarik dan interaktif. Hasil uji validitas menunjukkan kategori "sangat tinggi" dengan skor validitas media, materi, dan bahasa masing-masing di atas 0,90. Selain itu, uji kepraktisan terhadap guru dan siswa memperoleh nilai rata-rata 98% dan 96%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Untuk mendukung efektivitas media pembelajaran digital, guru diharapkan aktif mengenalkan teknologi dan mengaitkan materi dengan kearifan lokal. Guna merealisasikan era digitalisasi, sekolah perlu menyediakan sarana digital yang memadai serta pelatihan bagi guru dan siswa. Peran pemerintah juga sangat diharapkan untuk dapat memperluas infrastruktur internet dan mendorong integrasi budaya lokal dalam pendidikan. Peneliti selanjutnya disarankan dapat meneliti lebih lanjut terkait penelitian ini ataupun mengembangkan media serupa dengan mempertimbangkan kekurangan serta kendala yang dihadapi sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, M., Suardana, I. N., Selamat, K., (2021). Analisis Kesulitan Belajar dan Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar IPA Siswa SMP Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*. 4 (1).  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSI/article/view/33868>.

- Dikta. (2020). Pembelajaran Berorientasi Tri Hita Karana Sebagai Upaya Penguatan Kualitas Pendidikan Dasar pada Abad ke 21. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 126–136.
- Ekadayanti, W., Sisi, L., Parisu, C. Z. L. ., Juwairiyah, A. ., Kasmawati, Anidi, Husain, I. A. ., & Permatasari, S. J. (2024). Pelatihan Penggunaan Teacher in a Box bagi Guru SD untuk Meningkatkan Literasi Digital di Daerah Blank Spot. *Almufi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 361–368. Diambil dari <https://almufi.com/index.php/AJPKM/article/view/414>
- Faturrahman, dkk. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Lena, M. S., Sartono, Salsabila, A., & Mulyani, W. (2023). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD . *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 2(2), 179–184. <https://doi.org/10.56910/jispendoria.v2i2.659>
- Maunah, Binti. (2009). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta:Teras
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Rasmini, Ni Wayan, I Nyoman Wijana, I Wayan Sumertha. (2018). Pengasuhan Holistik Berlandaskan Tri Hita Karana Dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 12 Edisi 1, April 2018*, 118-129
- Sabat, *et al.* (2024). Pengaruh Pembelajaran Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Biologi*. 12 (1). <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/bioscientist/article/view/9856/5758>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta, Bandung
- Sutomo, S., & Kusmaryono, I. (2025). Penggunaan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Berpikir Kritis. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 101–112. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074>
- Tristaningrat, M. A. N., Putrayasa, I. B., & Mahartini, K. T. (2022). Buku Cerita Berbasis Budaya Lokal untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 225–232. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.43220>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zulfahmi, Arfan Et Al. 2022. “Edukasi Pengenalan Dasar Dasar Pengoprasian Komputer Sejak Dini.” 1(11): 1501–7.