PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL TRI HITA KARANA PADA MATERI EKOSISTEM SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ni Putu Eka Lianasari[1], I Gede Astawan[2], Gusti Ayu Putu Sukma Trisna[3]
[1,2,3]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha
[1]ekalianasari212@gmail.com
[1]083119457850

ABSTRACT

This research was motivated by the fading of local wisdom values owned by students in the midst of increasingly sophisticated technological developments and the lack of creative and innovative learning media so that students were less enthusiastic in participating in learning. The purpose of this study is to describe the design and production of digital comic media based on Tri Hita Karana's local wisdom on the ecosystem material of grade V elementary school students who have been tested for validity, practicality and effectiveness. This research uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. The subject of this study is digital comic media based on Tri Hita Karana's local wisdom on ecosystem materials, while the object of research is validity, practicality and effectiveness. The data collection methods and instruments used in this study, namely questionnaires, tests and rating scales. The results of this development research are: (1) the average validity results according to learning material experts are 4.71 with very good categories, (2) the average validity results according to learning media experts are 4.67 with very good categories. (3) the average practicality by teachers is 4.86 with the very good category, the average practicality by students is 4.82 with the very good category. (4) The paired t-test results show that the significance value (2-tailed) is 0.000 < 0.05 (5% significance level).

Keywords: Digital Comics, Lokal Wisdom, Tri Hita Karana, Ecosystem

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh memudarnya nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki peserta didik di tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih serta kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan rancang bangun dan menghasilkan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar yang telah teruji validitas, kepraktisan dan efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) *analyze* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pegembangan), (4) *implementation* (implementasi), (5) *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem, sedangkan objek penelitian adalah validitas, kepraktisan dan efektivitas. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kuesioner, tes dan *rating scale*. Hasil penelitian pengembangan ini yaitu: (1) rata-rata hasil validitas menurut ahli materi pembelajaran sebesar 4,71 dengan

kategori sangat baik, (2) rata-rata hasil validitas menurut ahli media pembelajaran sebesar 4,67 dengan kategori sangat baik. (3) rata-rata kepraktisan oleh guru sebesar 4,86 dengan kategori sangat baik, rata-rata kepraktisan oleh siswa sebesar 4,82 dengan kategori sangat baik. (4) hasil uji-t berpasangan menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah sebesar 0,000 < 0,05 (taraf signifikansi 5%).

Kata Kunci: Komik Digital, Kearifan Lokal, Tri Hita Karana, Ekosistem

A. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah memberikan pengaruh dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dengan berkembangnya penggunaan teknologi, dalam proses pembelajaran mengalami perubahan seperti dari ruang kelas menjadi dimana dan kapan saja, serta dari kertas menjadi *online* (Suryadi, 2019). Di era digital ini guru sebagai tenaga pendidik diharapkan mampu untuk memanfaatkan teknologi untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar dapat mewujudkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di kancah Internasional. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah semakin banyaknya variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru berkat perkembangan teknologi yang semakin canggih. Selain itu, dampak positif dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan ialah mempermudah proses pembelajaran, mempermudah guru dalam mengolah data nilai, dan mempermudah siswa dalam mencari sumber belajar. Namun terlepas dari itu, kemajuan teknologi juga membawa dampak yang negatif seperti lunturnya nilai-nilai kearifan lokal pada generasi muda.

Menurut survei Badan Nasional Penanggulangan Terorisme (BNPT) pada tahun 2018 menyatakan kearifan lokal dapat menangkal radikalisme, kepercayaan masyarakat bahwa kearifan lokal sangat menentukan untuk mereduksi paham-paham radikalisme dan seluruh paham negatif berada pada skor kategori tinggi, yaitu 63,60%. Namun pengetahuan kearifan lokal masyarakat relatif masih rendah yaitu sebesar 30,09 % (Hidayat & Sugiarto, 2020). Maka dari itu, pendidikan sebagai salah satu wadah dalam

membentuk karakter generasi muda tidak dapat dilepaskan dari nilai-nilai kebudayaan yang berdasarkan pada kearifan lokal.

Kearifan lokal merupakan segala bentuk kebijaksanaan yang didasari oleh nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan senantiasa dijaga keberlangsungannya secara turun-temurun oleh sekelompok orang dalam wilayah tertentu atau lingkungan yang menjadi tempat tinggalnya (Njatrijani, 2018). Kearifan lokal dapat diartikan sebagai identitas, ciri khas, etika, kepercayaan dan nilai budaya yang dijaga kelestariannya secara turun-temurun oleh masyarakat. Di daerah Bali terdapat banyak kearifan lokal, salah satunya adalah *Tri Hita Karana.*

Tri Hita Karana merupakan suatu ajaran agama Hindu yang mengajarkan mengenai cara mencapai kebahagiaan, keharmonisan, kedamaian, dan kesejahteraan bagi umat manusia. Konsep *Tri Hita Karana* didasari oleh tiga hubungan manusia di kehidupan dunia ini yaitu hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan sesamanya, hubungan manusia dengan lingkungannya. Ketiga unsur tersebut haruslah seimbang dan selaras dalam pengamalannya satu sama lain (Mahendra & Kartika, 2021). Nilai-nilai kearifan lokal dapat menjadi sebuah pijakan untuk pengembangan sebuah pembelajaran. Namun, pada saat ini masih sangat sedikit sekolah-sekolah menerapkan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang mengetahui kearifan lokal yang ada di daerahnya. Pengenalan kearifan lokal dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah salah satunya dengan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk dapat menunjang proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk dapat menerima informasi yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif memerlukan suatu media pembelajaran yang mendukung penyerapan informasi sebanyak-banyaknya oleh siswa. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru maka dapat menjadi bahan

dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 5 Batungsel pemanfaatan media dalam proses pembelajaran masih belum bervariasi. Selama proses pembelajaran guru telah menggunakan beberapa media pembelajaran berupa gambar, video dari youtube dan media yang disediakan di sekolah seperti peta, globe, diorama. Namun guru belum ada menggunakan atau mengembangkan media lain yang lebih relevan, kreatif dan inovatif seperti media yang berbasis digital. Selain itu, penggunaan media yang belum bervariasi menyebabkan siswa menjadi lebih cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran IPA guru masih kekurangan media pembelajaran yang mendukung khususnya pada materi ekosistem, media yang digunakan pada materi ekosistem hanya memanfaatkan gambar saja. Pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Sementara itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas V menyatakan dalam pembelajaran IPA guru belum pernah menggunakan media komik digital yang berbasis kearifan lokal serta dalam pembelajaran IPA terdapat siswa yang kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat beberapa siswa yang nilai ulangan masih rendah di bawah KKM.

Menilik dari permasalahan di atas, guru sekolah dasar hendaknya dapat memilih ataupun mengembangkan media yang relevan, kreatif dan inovatif serta yang mampu menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran seperti komik digital. Komik digital dipilih karena sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dan adanya inovasi media pembelajaran berbasis digital. Media komik digital ini penting untuk dikembangkan karena memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, seperti menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik, membantu siswa dalam memahami konsep yang

bersifat abstrak, mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta materi yang dikemas melalui alur cerita bergambar dan penggunaan media komik digital tanpa koneksi internet memudahkan siswa dalam menggunakannya. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Kanti, dkk., (2018) terkait pengembangan media pembelajaran komik digital mendapatkan hasil rata-rata nilai ulangan siswa sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital lebih besar yaitu 84,33 dari rata-rata nilai ulangan siswa sebelum penggunaan media pembelajaran komik digital yaitu 75,75. Mengacu pada penelitian tersebut, penggunaan media komik digital dinilai lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penggunaan media komik digital dijadikan solusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik yang masih rendah. Terlebih lagi media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* yang dapat memberikan peluang bagi peserta didik dalam mempelajari nilai-nilai kearifan lokal yang ada di daerahnya. Dalam memahami materi ekosistem, media komik digital ini dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik. Dengan begitu media pembelajaran komik digital ini akan menjembatani penyampaian materi ekosistem yang dipadukan dengan kearifan lokal *Tri Hita Karana* sebagai langkah dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal pada peserta didik. Oleh karena itu, dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal *Tri Hita Karana* pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan ialah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) (Sugihartini & Yudiana, 2018).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket dan tes. Metode angket digunakan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan dari media

yang dikembangkan dengan menggunakan *rating scale* dengan skala 1-5, dengan keterangan disetiap skor yaitu: skor 1 = sangat kurang, skor 2 = kurang, skor 3 = cukup, skor 4 = baik, dan skor 5 = sangat baik. Data dari hasil angket yang diperoleh selanjutnya dihitung menggunakan rumus *Mean* sebagai berikut.

$$M = \frac{\Sigma x}{n}$$

(Agung, 2016)

Keterangan:
M : *mean* (rata-rata)
Σx : jumlah dari keseluruhan skor
n : jumlah dari keseluruhan subjek

Rata-rata skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan menggunakan pedoman konversi skala lima untuk mengetahui validitas dan kepraktisan dari media yang dikembangkan. Berikut merupakan pedoman konversi skala lima disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Pedoman Konversi Skala Lima

Rentangan Skor	Kategori
4,01 < X ≤ 5,01	Sangat Baik
3,33 < X ≤ 4,01	Baik
2,66 < X ≤ 3,33	Cukup
1,99 < X ≤ 2,66	Tidak Baik
0,99 < X ≤ 1,99	Sangat Tidak Baik

Metode tes digunakan untuk mengetahui efektivitas dari media yang dikembangkan berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal yang akan diberikan kepada siswa. Uji coba produk dilaksanakan di SD Negeri 5 Batungsel menyasar siswa kelas V sebanyak 16 orang siswa. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t berpasangan. Sebelumnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar. Komik digital yang dibuat memuat materi tentang ekosistem yang ditujukan kepada siswa kelas V sekolah dasar. Konten atau isi pada komik digital juga diintegrasikan dengan kearifan lokal *Tri Hita Karana*. Aplikasi yang digunakan dalam membuat komik digital adalah *Ibis Paint X* dan *Microsoft PowerPoint 2016. Background* dan gambar tokoh dibuat dengan *Ibis Paint X* dan disusun dengan *Microsoft PowerPoint 2016*. Pengisian suara dilakukan oleh tiga orang dengan bantuan perekam suara yang ada pada *handphone* dan dilakukan pengeditan pada laptop. Semua gambar yang disusun di *Microsoft PowerPoint 2016* telah disisipkan suara narator dan telah disisipkan *backsound* agar lebih

menarik, selanjutnya komik di *export* kedalam bentuk video. Komik digital dirancang berdurasi 17-18 menit dengan rasio 16:9 dan resolusi sebesar 1080p.

Rancang bangun komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* terdiri dari bagian pembuka, isi, dan penutup. Bagian pembuka pada komik digital memuat logo undiksha, sampul (berisikan judul media, topik/materi yang dibahas, kelas, mata pelajaran, nama mahasiswa, dan nama dosen pembimbing), tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan komik digital, dan pengenalan tokoh. Bagian isi pada komik digital memuat narasi awal dari narator, dialog awal, dialog inti (penyampaian materi oleh tokoh dalam komik. Materi yang disampaikan meliputi hungungan makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan di suatu ekosistem, penyebab dan akibat perubahan terhadap keberlangsungan komponen ekosistem, dan kegiatan manusia yang mempengaruhi ekosistem), dan dialog akhir. Bagian penutup pada komik digital memuat simpulan, evaluasi, kata-kata penutup.

Hasil validitas media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* diperoleh melalui penilaian dua ahli materi dan dua ahli media untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Uji validitas dilakukan dengan menyebarkan angket yang terdiri atas 12 butir penilaiann. Hasil penilaian oleh para ahli tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Validitas

Subjek	Jumlah Keseluruh-an Skor		Rata-rata	Kategori
	Ahli I	Ahli II		
Ahli Materi	56	57	4,71	Sangat Baik
Ahli Media	57	55	4,67	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, skor rata-rata validasi media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada siswa kelas V sekolah dasar secara keseluruhan oleh ahli materi yaitu sebesar 4,71. Bilamana dikonversikan sesuai pedoman konversi skala lima, skor ini ada di rentangan 4,01 < X < 5,01 dengan kategori sangat baik. Sementara skor rata-rata validasi media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada siswa kelas V sekolah dasar secara keseluruhan oleh ahli media yaitu sebesar 4,67 sesuai pedoman konversi skala lima, skor ini ada di rentangan 4,01 < X < 5,01 dengan kategori sangat baik. Kualifikasi ini diperoleh karena dari aspek materi/isi, bahasa dan penyajian komik digital sudah disajikan dengan baik.

Pemaparan materi dalam komik digital disampaikan secara jelas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tujuan yang disampaikan dalam komik digital sudah berpijak pada kompetensi dasar. Selain itu, materi yang disajikan sudah disampaikan secara jelas, menarik sehingga selaras dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, aspek kualitas visual, yang mana kualitas gambar dan tampilan komik digital yang dikembangkan sudah sangat baik dan jelas serta warna yang digunakan harmonis dengan tampilan komik.

Uji kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa sebagai pengguna media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* bertujuan untuk memperoleh masukan atau saran dari guru serta siswa terhadap media komik digital yang dikembangkan. Uji kepraktisan oleh guru dilakukan dengan menyebarkan angket yang terdiri atas 18 butir penilaian. Uji kepraktisan oleh guru dilakukan terhadap dua orang guru. Hasil penilaian kepraktisan oleh guru tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Kepraktisan oleh Guru

Subjek	Jumlah Keseluruh-an Skor	Rata-rata	Kategori
Guru I	88	4,86	Sangat Baik
Guru II	87		

Berdasarkan Tabel 3, skor rata-rata uji kepraktisan oleh guru untuk media komik digital yang dikembangkan adalah sebesar 4,86 berdasarkan pedoman konversi skala lima, skor ini ada di rentangan 4,01 < X < 5,01 dengan kategori sangat baik. Hasil ini diperoleh karena dari aspek materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang disampaikan mudah dipahami. Disamping itu, kriteria aspek bahasa, penyajian, teks dan suara, serta kualitas visual media yang dikembangkan juga sudah terpenuhi dengan baik, yang mana gambar, teks, dan suara yang ditampilkan sudah jelas sehingga bisa disimak dengan baik. Selain itu, dari aspek kemudahan penggunaan sudah baik, yang mana terdapat petunjuk penggunaan komik digital sudah disampaikan dengan jelas.

Uji kepraktisan selanjutnya dilakukan oleh peserta didik. Pengujian dilakukan untuk mendapatkan masukan dan saran peserta didik terhadap media komik digital yang dikembangkan. Uji kepraktisan oleh siswa dilakukan oleh 6 orang siswa dengan menyebarkan angket yang terdiri dari 10 butir

penilaian. Hasil penilaian kepraktisan oleh siswa tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Kepraktisan oleh Siswa

Subjek	Jumlah Keseluruh-an Skor	Rata-rata	Kategori
Siswa I	48	4,82	Sangat Baik
Siswa II	50		
Siswa III	48		
Siswa IV	48		
Siswa V	49		
Siswa VI	46		

Berdasarkan Tabel 4, skor rata-rata uji kepraktisan oleh siswa untuk media komik digital yang dikembangkan adalah 4,82 berdasarkan pedoman konversi skala lima, skor ini ada di rentangan 4,01 < X < 5,01 dengan kategori sangat baik. Hasil ini dipengaruhi oleh aspek kemenarikan, yang mana background dan gambar ditampilkan secara menarik sehingga penyajian komik digital mampu menarik perhatian siswa dan menambah semangat siswa dalam belajar.

Pengujian efektivitas pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* menggunakan desain *one group pretest-posttest* dengan subjek uji coba yaitu siswa kelas V SD Negeri 5 Batungsel yang berjumlah 16 orang siswa. Uji efektivitas bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital yang dikembangkan. Uji efektivitas media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* dilakukan dengan melakukan teknik *paired-sample t-test.*

Data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas sebelum melakukan uji hipotesis. Berikut merupakan hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS tersaji pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.199	16	.090	.951	16	.506
Posttest	.191	16	.122	.925	16	.204

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 5, uji homogenitas untuk mengetahui data yang diperoleh homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas tersaji pada Tabel 6.

diperoleh nilai signifikansi *Shapiro Wilk* > 0,05 sehingga data yang diperoleh berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPA	Based on Mean	.083	1	30	.775
	Based on Median	.004	1	30	.948
	Based on Median and with adjusted df	.004	1	27.680	.948
	Based on trimmed mean	.075	1	30	.786

Berdasarkan Tabel 6, uji homogenitas dengan SPSS memperoleh nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,775 > 0,05 sehingga data yang diperoleh homogen. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Hasil pengujian hipotesis tersaji pada Tabel 7.

Tabel 7 Hasil Pengujian Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-24.125	4.815	1.204	-26.691	-21.559	-20.042	15	.000

Bedasarkan Tabel 7, uji hipotesis dengan SPSS diperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan Ha diterima. Maka dari itu, dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana.* Oleh karena itu, dapat disimpulkan media yang dikembangkan efektif digunakan

dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 5 Batungsel.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka simpulan yang diperoleh yaitu rancang bangun media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar terdiri atas tiga komponen yaitu pembuka, isi, dan penutup. Pada bagian pembuka komik digital memuat logo undiksha, sampul komik, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan komik digital dan pengenalan tokoh dalam komik. Bagian isi memuat tentang pemaparan materi mengenai hubungan antar makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem, penyebab dan akibat perubahan terhadap keberlangsungan hidup komponen ekosistem, dan kegiatan manusia yang mengganggu keseimbangan ekosistem. Bagian penutup berisi simpulan terkait pembelajaran yang sudah dilakukan, soal evaluasi dan kata penutup. Media komik digital dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2016* dan *Ibis Paint X*. Media komik digital yang dihasilkan berdurasi 17 menit 42 detik dengan rasio 16:9 dan resolusi 1080p.

Validitas media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar dinyatakan sangat valid. Hasil penilaian media oleh ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,71 dengan kategori sangat baik, penilaian media oleh ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,67 dengan kategori sangat baik berdasarkan pada tabel konversi skala lima.

Hasil uji kepraktisan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar yaitu kepraktisan oleh guru mendapatkan rata-rata skor 4,86 dan 4,82 untuk siswa dengan kategori sangat baik berdasarkan pada tabel konversi skala lima.

Hasil uji efektivitas media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* yang dianalisis dengan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital

berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana.* Oleh karena itu, media yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini masih memiliki kelemahan yaitu subjek yang digunakan dalam penerapan produk ini terbatas berjumlah satu rombel yang terdiri dari 16 siswa dengan desain *pre-exprerimental one group pretest-posttest* dan produk yang dikembangkan hanya mencakup satu materi yaitu ekosistem kelas V SD. Berdasarkan kelemahan tersebut, diharapkan kepada peneliti lain agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi/rujukan dalam mengembangkan media yang serupa pada topik/materi pembelajaran lainnya. Selain itu, diharapkan peneliti lain dapat menambah subjek penerapan produk dengan mengembangkan penelitian ini menjadi penelitian eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, A. A. G. (2016). *Statistik Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Hidayat, A., & Sugiarto, L. (2020). Strategi Penangkalan & Penanggulangan Radikalisme Melalui Cultural Reinforcement Masyarakat Jawa Tengah. *Jurnal Usm Law Review*, *3*(1), 135.

Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di Man 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, *12*(1), 135–141.

Mahendra, P. R. A., & Kartika, I. M. (2021). Membangun Karakter Berlandaskan Tri Hita Karana dalam Perspektif Kehidupan Global. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, *9*(2), 423–430.

Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan Edisi Jurnal*, *5*(1), 16–31.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1), 171–187.

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *15*(2), 277–286.

Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Jurnal Informatika*, *3*(3), 9–19.