



## **Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Literasi Sosial Budaya Siswa Sekolah Dasar**

**Ni Made Hardia Murtika Dewi<sup>1✉</sup>, I Gede Astawan<sup>2</sup>, Gusti Ayu Putu Sukma Trisna<sup>3</sup>**

Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

e-mail : [hardia@undiksha.ac.id](mailto:hardia@undiksha.ac.id)<sup>1</sup>, [astawan@undiksha.ac.id](mailto:astawan@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>, [putu.sukma@undiksha.ac.id](mailto:putu.sukma@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Literasi sosial budaya merupakan suatu hal yang diperlukan untuk menanamkan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Bangsa Indonesia. Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan bagi peningkatan literasi sosial budaya yang berbantuan komik digital berbasis Tri Hita Karana. Penelitian menggunakan desain *pre-eksperimen* berdasar *one group pretest-posttest design*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu: metode kuesioner, dan tes. Instrument yang digunakan berupa lembar kuesioner validitas, kepraktisan, beserta tes uji kemampuan literasi sosial budaya. Banyak subjek pada penelitian ini adalah 12 orang siswa. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Komik digital ini sesuai dengan karakteristik siswa, memiliki status valid, praktis, dan efektif. Uji Kelayakan memperoleh indeks validitas dari ahli materi sebesar 0.97, ahli desain sebesar 0.91, dan ahli media sebesar 0.88. Uji kepraktisan ditinjau dari respons guru sebesar 4,85 dan respons siswa uji perorangan sebesar 4,90 dan uji kelompok kecil sebesar 4,96. Uji efektivitas memperoleh signifikansi (2-tailed) yaitu sebesar 0,000. Simpulan menunjukkan komik digital memiliki kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dalam meningkatkan literasi sosial budaya siswa.

**Kata Kunci:** Komik Digital, Tri Hita Karana, Literasi Sosial Budaya.

### **Abstract**

*Socio-cultural literacy is something that is needed to instill character that is in accordance with the noble values of the Indonesian nation. The research carried out aims to increase socio-cultural literacy with the help of digital comics based on Tri Hita Karana. The research used a pre-experimental design based on a one group pretest-posttest design. The data collection methods used are: questionnaire method and tests. The instruments used are validity, practicality questionnaires, along with socio-cultural literacy skills tests. The number of subjects in this research were 12 students. Data analysis uses qualitative descriptive and quantitative descriptive. This digital comic suits students' characteristics, has valid, practical and effective status. The Feasibility Test obtained a validity index from material experts of 0.97, design experts of 0.91, and media experts of 0.88. The practicality test was seen from the teacher's response of 4.85 and the student response of the individual test was 4.90 and the small group test was 4.96. The effectiveness test obtained significance (2-tailed), namely 0.000. The conclusion shows that digital comics have feasibility, practicality and effectiveness in increasing students' socio-cultural literacy.*

**Keywords:** Digital comics, Tri Hita Karana, Socio-Cultural Literacy.

## PENDAHULUAN

Literasi merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang menggunakan potensi dan keterampilan dalam memahami dan mengolah suatu informasi ketika melaksanakan kegiatan membaca dan menulis (Oktariani & Ekadiansyah, 2020). Literasi tidak hanya kemampuan untuk membaca, tetapi literasi dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk berpikir kritis dan dapat merasakan keadaan lingkungan sekitar (Machmudah et al., 2022). Implementasi literasi sosial budaya perlu dilaksanakan sebagai suatu upaya untuk mencegah perilaku-perilaku yang berkaitan dengan disintegrasi bangsa (Latifi, 2021). Zaman sekarang literasi sosial budaya penting untuk dikuasai, tetapi data hasil survei yang dilakukan oleh *Program for International Student Assessment* (PISA) menyebutkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke 69 dari 76 negara (Rendiyawati et al., 2024). Penyebab rendahnya literasi adalah karena adanya faktor internal dan faktor eksternal serta terdapat faktor kebiasaan yang menjadi faktor utama dan mendasar (Marlina & Halidatunnisa, 2022). Setiap sekolah diharapkan dapat membantu siswa agar terbiasa melakukan literasi dan setiap sekolah diharapkan dapat membantu meningkatkan literasi pada siswa terutama literasi sosial budaya. Selain itu tantangan dalam menghadapi perkembangan IPTEK yaitu lunturnya nilai-nilai budaya karena adanya banyak pengaruh budaya-budaya yang bertentangan dengan budaya kita. Dalam hal ini penguatan karakter dan literasi sosial budaya sangat diperlukan untuk generasi penerus bangsa. Kurangnya penguatan karakter dan literasi sosial budaya terutama dalam dunia pendidikan memiliki dampak yang sangat besar terhadap kualitas pendidikan di Indonesia. Literasi digunakan sebagai bekal untuk mempersiapkan generasi yang memiliki daya saing dalam menjawab tantangan masa sekarang dan masa yang akan datang (Syah & Surya, 2021).

Melalui kegiatan observasi, secara khusus permasalahan tentang literasi sosial budaya muncul di SD Negeri 1 Mengesta. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri 1 Mengesta, khususnya pada kelas IV dalam kegiatan belajar mengajar penyampaian materi pembelajaran sudah menggunakan beberapa media pembelajaran tetapi masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, terbatasnya penggunaan media pembelajaran yaitu guru lebih dominan menggunakan buku, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, kurang konsistennya kegiatan literasi di sekolah, minat baca dan minat untuk mencari tahu tentang kebudayaan masih sangat rendah, kurangnya sikap saling menghargai perbedaan antar teman, kurangnya sikap disiplin siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, dan kurangnya suasana belajar yang baru sehingga siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. SD Negeri 1 Mengesta sudah memiliki fasilitas berupa *chrome book* yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi pemanfaatan fasilitas *chrome book* belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran dan hanya digunakan untuk ujian siswa saja.

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat perbedaan antara harapan dan kenyataan di lapangan. Harapannya yaitu sekolah menggunakan media pembelajaran yang kreatif, berkualitas, sesuai dengan materi, dan sesuai dengan karakteristik serta gaya belajar siswa. Harapan selanjutnya yaitu, sekolah diharapkan untuk selalu melaksanakan penguatan karakter dan literasi sosial budaya yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang dijunjung oleh bangsa Indonesia, adanya penguatan karakter dan peningkatan literasi sosial budaya diharapkan dapat menghadapi tantangan dari perkembangan IPTEK. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dijadikan fondasi yang penting dan memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia, nilai-nilai budaya, serta kearifan lokal (Wartoyo, 2023). Mengingat pentingnya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada di SD Negeri 1 Mengesta, khususnya pada siswa kelas IV. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, diperlukan suatu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu menggunakan media pembelajaran digital sebagai suatu alat untuk meningkatkan literasi terutama literasi sosial budaya pada siswa. Media pembelajaran yang berbasis teknologi merupakan suatu alat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dapat berupa media visual, audio, atau audio visual (Sinaga et al.,

2021). Peningkatan literasi dan penguatan karakter siswa bisa dikemas kedalam media pembelajaran. Materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila bisa dihubungkan dengan kearifan lokal yaitu konsep Tri Hita Karana untuk membantu siswa dalam meningkatkan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Solusi yang bisa ditawarkan yaitu penggunaan media pembelajaran komik digital.

Komik digital merupakan sebuah media yang membantu dan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran yang sedang dibahas (Sumantri & Putri, 2022). Komik digital mengemas materi pembelajaran ke dalam suatu alur cerita bergambar. Komik digital dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki kelebihan seperti materi pembelajaran disajikan dengan lebih kreatif sehingga menarik minat baca siswa dan rasa ingin tahu siswa untuk menggali suatu informasi. Konsep Tri Hita Karana, yang mengacu pada harmoni antara manusia, alam, dan Tuhan, dapat menjadi suatu landasan yang kuat untuk mengembangkan komik digital dalam konteks Pendidikan Pancasila. (Nurasiah et al., 2022) berpendapat kearifan lokal adalah suatu nilai-nilai yang luhur dan bertujuan untuk memperbaiki kualitas hidup manusia. Dengan mengintegrasikan konsep ini, pengembangan komik digital dapat menciptakan pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan, mengajarkan siswa untuk menghargai lingkungan alam, masyarakat, dan nilai-nilai spiritual, sekaligus meningkatkan literasi sosial budaya.

Peneliti mengkaji beberapa penelitian relevan terkait pengembangan komik digital yaitu (Astutik et al., 2021) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman”. Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi ahli materi yaitu 96%, ahli media 100%, angket penguatan karakter 89% dengan kriteria sangat baik, respon siswa uji coba perorangan 87%, respon siswa uji coba kelompok kecil 84%, uji coba lapangan 85% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS sebagai penguatan karakter siswa. (Dewi & Setyaningtyas, 2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Memperkuat Kemampuan Membaca pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat Kelas II SD”. Hasil penelitian menunjukkan hasil uji validasi ahli media sebesar 90% dengan kategori “sangat tinggi”, hasil uji validasi ahli materi sebesar 96% dengan kategori “sangat tinggi”, hasil uji validasi ahli bahasa sebesar 68% dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil uji validasi tersebut maka komik digital layak digunakan untuk memperkuat kemampuan membaca pada materi pengukuran panjang dan berat kelas II SD. Hasil penelitian terdahulu, komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian pengembangan komik digital berbasis Tri Hita Karana pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan literasi sosial budaya siswa sekolah dasar. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran berupa komik digital yang menarik, layak, praktis, dan efektif memberikan suasana belajar yang baru untuk siswa.

## METODE

Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Nurcahyani (2023) metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan bertujuan menghasilkan produk dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan suatu produk berupa komik sebagai sumber belajar, kemudian dilakukan uji validasi terhadap komik oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media, serta diujicobakan kepada siswa SD kelas IV, sehingga dapat diketahui bagaimana tingkat kelayakan dari produk komik pengembangan untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap analisis yang dilakukan yaitu analisis karakteristik siswa, analisis konten dan fasilitas, serta penentuan kompetensi awal dan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan hal yang dilakukan yaitu menyusun garis besar isi materi mengenai topik yang dibahas pembuatan desain komik digital berbasis Tri Hita Karana, penentuan *hardware* dan *software*, serta membuat rancang bangun media pembelajaran komik digital (*flowchart* dan *storyboard*). Tahap pengembangan meliputi kegiatan produksi media yang sesuai dengan rancangan yang sudah ditentukan sebelumnya dengan bantuan aplikasi canva dan *Microsoft powerpoint*. Tahap implementasi meliputi pelaksanaan pengujian media pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Mengesta sebanyak 12 orang siswa. Tahap Implementasi yaitu menyempurnakan kembali media komik digital berbasis Tri Hita Karana.

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan dua metode analisis data yaitu, analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari hasil angket terbuka yang berisi respons, masukan, kritik serta saran perbaikan dari *review* para ahli dan siswa. Data kuantitatif, dikumpulkan melalui angket tertutup yaitu (1) hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli desain, (2) uji respons guru dan respons siswa uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada siswa, (3) hasil *pre-test* dan *post-test*.

Rumus yang digunakan untuk analisis validitas isi media pembelajaran komik digital yaitu rumus validitas Aiken. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus Aiken selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan kriteria validitas aiken. Rumus dari analisis respons guru dan siswa dengan menggunakan rumus rata-rata atau *mean*. Setelah skor rata-rata diperoleh, maka hasil perhitungan dikonversikan pada Konversi Skala Lima. Analisis efektifitas media pembelajaran terhadap peningkatan literasi sosial budaya dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t test sampel berkorelasi dengan menggunakan SPSS. Sebelum melakukan uji efektivitas, terlebih dahulu dilaksanakan uji kualitas instrument yaitu, uji validitas tes, uji reliabilitas tes, uji taraf kesukaran butir tes, dan uji daya beda butir tes dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Tahapan uji efektivitas produk yaitu, uji normalitas, uji homogenitas, pengujian hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Rancang Bangun Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana

*Background* dan gambar tokoh dirancang dengan aplikasi canva dan disusun dengan *Microsoft powerpoint*. Pengembangan komik digital berbasis Tri Hita Karana dibuat sesuai dengan *rancangan* yang sudah dibuat sebelumnya. Pengisian suara dilakukan oleh tiga orang menggunakan perekam suara pada *handphone*. Gambar yang sudah disusun dengan menggunakan *Microsoft powerpoint* diisi suara narator dan *background*, selanjutnya diexport ke dalam bentuk video yang digunakan dalam pengeditan media pembelajaran komik digital. Media komik digital berbasis Tri Hita Karana terdiri dari pembuka, isi, dan penutup, yaitu sebagai berikut :



**Gambar 1. Tampilan Bagian Pembuka**

Pada bagian pembuka terdapat *cover*, identitas materi dan pengembang, judul komik digital, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan komik, dan pengenalan tokoh.



**Gambar 2. Tampilan Bagian Isi**

Pada bagian isi terdapat narasi singkat oleh narator, ilustrasi pemandangan beberapa warga sekolah yang sedang melaksanakan doa sesuai agama masing-masing, tokoh Kadek mengajak teman-temannya untuk bekerjasama membersihkan lingkungan, narator singkat tentang kegiatan yang dilakukan tokoh, tokoh membahas tentang kerjasamama, sikap saling menghormati, pembagian tugas yang adil, *slide* berikutnya menampilkan pembahasan tentang tarian tradisional dan makanan khas dari setiap provinsi yang ada di Indonesia yaitu sebanyak 38 provinsi, *slide* berikutnya menampilkan pembahasan tentang keberagaman Indonesia yaitu cara agar keberagaman tidak menimbulkan perpecahan, penjelasan singkat Tri Hita Karana dan kaitannya dengan menjaga keberagaman, contoh penerapan nilai-nilai dalam Pancasila yang mempunyai kaitan erat dengan Konsep Tri Hita Karana, hal-hal yang terjadi jika tidak menerapkan nilai-nilai dalam Pancasila, dan *slide* terakhir pada bagian isi menampilkan narator singkat untuk mengakhiri cerita.



### **Gambar 3. Tampilan Bagian Penutup**

Pada bagian penutup ditampilkan kesimpulan dari pembelajaran, slide evaluasi berupa pertanyaan, dan penutup ucapan sekian dan terima kasih.

## Hasil Uji Validitas Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana

Kevalidan produk komik digital dinilai oleh 2 orang ahli materi, 2 orang ahli desain, dan 2 orang ahli media. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket.

1. Hasil penilaian ahli materi disajikan pada tabel 1

**Tabel 1. Penilaian Ahli Materi**

Butir	Penilai		s1	s2	$\Sigma s$	V	Ket
	I	II					
Butir 1-12	58	59	46	47	93	0.97	TINGGI

Berdasarkan tabel 1 skor validasi komik digital berbasis Tri Hita Karana menurut ahli materi yaitu 0,97. Jika dikonversikan ke dalam kriteria indeks aiken, skor hasil penilaian ahli materi masuk dalam rentangan  $V > 0,08$  dengan mendapat kualifikasi validitas tinggi.

2. Hasil penilaian ahli desain disajikan pada tabel 2

**Tabel 2. Penilaian Ahli Desain**

Butir	Penilai		s1	s2	$\sum s$	V	Ket
	I	II					
Butir 1-10	46	47	36	37	73	0.91	TINGGI

Berdasarkan tabel 2 skor validasi komik digital berbasis Tri Hita Karana menurut ahli desain yaitu 0.91. Jika dikonversikan ke dalam kriteria indeks aiken, skor hasil penilaian ahli desain masuk dalam rentangan  $V \geq 0,08$  dengan mendapat kualifikasi validitas tinggi.

3. Hasil penilaian ahli media disajikan pada tabel 3

**Tabel 3. Penilaian Ahli Media**

Butir	Penilai		s1	s2	$\sum s$	V	Ket
	I	II					
Butir 1-10	45	45	35	35	70	0.88	TINGGI

Berdasarkan tabel 3 skor validasi komik digital berbasis Tri Hita Karana menurut ahli media yaitu 0.88. Jika dikonversikan ke dalam kriteria indeks aiken, skor hasil penilaian ahli media masuk dalam rentangan  $V \geq 0,08$  dengan mendapat kualifikasi validitas tinggi.

### Hasil Uji Kepraktisan Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana

Kepraktisan produk komik digital dinilai oleh 2 orang guru dan uji kepraktisan oleh siswa sebagai pengguna komik digital berbasis Tri Hita Karana bertujuan untuk memperoleh komentar dan saran dari siswa terhadap komik digital berbasis Tri Hita Karana. Uji perorangan dilakukan oleh 3 orang siswa dan uji kelompok kecil dilakukan oleh 9 orang siswa. Uji kepraktisan guru dan siswa dilaksanakan dengan menyebar angket.

1. Hasil respons guru disajikan pada tabel 4

**Tabel 4. Uji Kepraktisan oleh Guru**

Butir	Total Respon Guru		Jumlah Respon Guru ( $\sum x$ )	n Total	Rata-rata ( $M = \frac{\sum X}{n}$ )	Ket
	1	2				
Butir 1-10	48	49	97	20	4,85	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4 dapat disimpulkan hasil rata-rata uji kepraktisan guru uji untuk komik digital berbasis Tri Hita Karana yaitu 4,85 dengan kategori sangat baik berdasarkan tabel pedoman konversi skala lima.

2. Hasil respons siswa uji perorangan disajikan pada tabel 5

**Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Siswa Uji Perorangan**

Butir	Total Respon Siswa			Jumlah Respon Siswa	n Total	Rata-rata ( $M = \frac{\sum x}{n}$ )	Ket
	1	2	3				
Butir 1-10	50	48	49	147	30 butir	4,90	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5 dapat disimpulkan hasil rata-rata uji kepraktisan siswa uji perorangan untuk komik digital berbasis Tri Hita Karana yaitu 4,90 dengan kategori sangat baik berdasarkan tabel pedoman konversi skala lima.

3. Hasil respons siswa uji kelompok kecil disajikan pada tabel 6

**Tabel 6. Hasil Uji Kepraktisan Siswa Uji Kelompok Kecil**

Butir	Total Respon Siswa			Jumlah Respon Siswa	n Total	Rata-rata ( $M = \frac{\sum x}{n}$ )	Ket
	1	2	3				
Butir 1-10	50	49	50	149	30 butir	4,96	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 6 dapat disimpulkan hasil rata-rata uji kepraktisan siswa uji kelompok kecil untuk komik digital berbasis Tri Hita Karana yaitu 4,96 dengan kategori sangat baik berdasarkan tabel pedoman konversi skala lima.

### Hasil Uji Efektivitas Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana

Pengujian efektivitas pengembangan komik digital berbasis Tri Hita Karana menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek uji efektivitas produk penelitian pengembangan komik digital berbasis Tri Hita Karana yaitu siswa kelas IV SD Negeri 1 Mengesta dengan jumlah 12 orang. Uji efektivitas media pembelajaran terhadap peningkatan literasi sosial budaya dapat dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t test sampel berkorelasi. Adapun uji efektivitas produk yaitu:

1. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 7

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil data yang diperoleh sudah berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal dapat diolah menggunakan statistic uji-t. Hasil hitung uji normalitas dapat dilihat melalui tabel berikut.

**Tabel 7. Hasil Uji Normalitas**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.231	12	.077	.942	12	.531
Posttest	.212	12	.143	.932	12	.397

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 7 hasil analisis uji normalitas memperoleh nilai signifikansi  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan data hasil penelitian berdistribusi normal.

2. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel 8

Pengambilan keputusan data memiliki varians homogen yaitu dengan membandingkan nilai signifikansi pada *Based on Mean*  $> 0,05$ . Uji homogenitas bisa dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.238	1	22	.630
	Based on Median	.314	1	22	.581
	Based on Median and with adjusted df	.314	1	21.840	.581
	Based on trimmed mean	.268	1	22	.610

Berdasarkan tabel 8 hasil analisis uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan data hasil uji kemampuan literasi sosial budaya memiliki varians homogen.

3. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada tabel 9

Uji-t test sampel berkorelasi dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan teknik Paired Sampel t.test.

**Tabel 9. Hasil Pengujian Hipotesis**

<b>Paired Samples Test</b>								
	Paired Differences							
	95% Confidence Interval of the Difference				t	Df	Sig. (2-tailed)	
	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-30.833 9.962	2.876	-37.163	-24.504	-10.722 11	.000	

Berdasarkan tabel 9 dapat dilihat nilai signifikansi (2-tailed) yaitu sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,005$ , sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat diketahui media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana yang dikembangkan efektif diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan literasi sosial budaya siswa sekolah dasar.

## Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) komik digital berbasis Tri Hita Karana memperoleh indeks validitas dari ahli materi sebesar 0,97, ahli desain sebesar 0,91, dan ahli media sebesar 0,88, sehingga dinyatakan memiliki validitas tinggi, (2) memperoleh penilaian dari respons guru sebesar 4,85 dan respons siswa yaitu uji perorangan sebesar 4,90 dan uji kelompok kecil sebesar 4,96 dengan kategori sangat baik, (3) memperoleh signifikansi (2-tailed) yaitu sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,005$ , sehingga terdapat hasil yang signifikan peningkatan literasi sosial budaya siswa kelas IV SD Negeri 1 Mengesta setelah menggunakan media pembelajaran berupa komik digital berbasis Tri Hita Karana dalam pembelajaran. berdasarkan hasil analisis tersebut, terdapat beberapa alasan yang menjadikan komik digital berbasis Tri Hita Karana memperoleh predikat yang sangat baik oleh ahli,

guru dan siswa, serta membantu meningkatkan literasi sosial budaya siswa. Beberapa alasan tersebut dibahas sebagai berikut.

Pertama, komik digital berbasis Tri Hita Karana yang dikembangkan memperoleh validitas tinggi dari seluruh ahli, praktisi, dan siswa, hal ini dikarenakan proses pengembangan komik digital berbasis Tri Hita Karana berdasarkan tahapan model ADDIE yang sistematis. Desain model ADDIE adalah model desain pembelajaran yang dapat menjadi pedoman dalam mengembangkan suatu perangkat pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Nurjanah et al., 2023). Ada lima tahapan dari model ADDIE, yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Pengembangan komik digital berbasis Tri Hita Karana dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah sehingga terciptanya produk yang dapat digunakan dengan efektif. Tahap analisis yang dilakukan yaitu analisis karakteristik siswa, analisis konten dan fasilitas, serta penentuan kompetensi awal dan tujuan pembelajaran. Adapun hasil dari analisis yaitu literasi siswa masih rendah terutama pada literasi sosial budaya, karakteristik siswa kelas IV di SD Negeri 1 Mengesta merupakan siswa yang tergolong antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika pembelajaran dilakukan dengan cara yang baru atau ketika pembelajaran dikemas dengan kreatif. Siswa sangat menyukai gambar, video, dan juga audio ketika digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Analisis konten dan fasilitas dilaksanakan pemilihan dari materi pembelajaran yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan dan menganalisis ketersediaan fasilitas dan keadaan lingkungan belajar yang ada di SD Negeri 1 Mengesta. Penentuan Kompetensi awal dan tujuan pembelajaran yang diidentifikasi sesuai dengan analisis konten pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 1, Tema 1 (Pancasil[a Sebagai Nilai Kehidupan), Materi Pembelajaran (Sikap Mencintai Sesama Manusia dan Lingkungannya, serta Menghargai Perbedaan). Tahap perancangan hal yang dilakukan yaitu menyusun garis besar isi materi mengenai topik yang dibahas yaitu materi yang terkandung di dalam komik digital berupa materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pembuatan desain materi pada komik digital berbasis Tri Hita Karana menggunakan ATP (Alur dan Tujuan Pembelajaran) yang diberlakukan di sekolah dalam rangka pengembangan modul ajar Pendidikan Pancasila jenjang sekolah dasar fase B kelas IV, yang diselaraskan dengan kebutuhan siswa. Penentuan *hardware* dan *software*, yaitu *hardware* yang digunakan untuk mengakses media pembelajaran komik digital berupa laptop dan dengan menggunakan *software* berupa aplikasi canva, *Microsoft Office Power Point*, dan perekam suara yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran komik digital. Tahap pengembangan meliputi kegiatan produksi media yang sesuai dengan rancangan yang sudah ditentukan sebelumnya dengan bantuan aplikasi canva dan *Microsoft powerpoint*. *Background* dan gambar tokoh dirancang dengan aplikasi canva dan disusun dengan *Microsoft powerpoint*. Pengembangan komik digital berbasis Tri Hita Karana dibuat sesuai dengan *storyboard* yang sudah dirancang sebelumnya.

Kedua, sebelum melakukan uji validitas produk komik digital berbasis Tri Hita Karana, terlebih dahulu dilakukan uji instrumen untuk mengetahui relevan atau tidaknya butir-butir instrumen yang dikembangkan. Terdapat 2 orang dosen sebagai ahli materi, 2 orang dosen sebagai ahli media, dan 2 orang dosen sebagai ahli desain. Produk komik digital berbasis Tri Hita Karana mengemas materi pembelajaran ke dalam suatu alur cerita bergambar. Komik digital dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki kelebihan seperti materi pembelajaran disajikan dengan lebih kreatif sehingga menarik minat baca siswa dan rasa ingin tahu siswa untuk menggali suatu informasi. Alur cerita dalam komik digital bisa disesuaikan dengan materi dan bisa memberikan contoh prilaku-prilaku baik yang bisa ditiru oleh siswa. Komik digital merupakan gambar yang berisi tulisan dan ada tambahan audio yang membentuk suatu rangkaian cerita dan bisa memberikan gambaran yang lebih nyata sehingga dapat menarik minat belajar, media pembelajaran komik digital mudah untuk diakses dengan memanfaatkan teknologi atau peralatan elektronik seperti handphone, laptop, komputer dan lain sebagainya (Muhammin et al., 2023). Komik digital sesuai dengan perkembangan zaman dan mengandung gambar, warna, dan ilustrasi yang disukai oleh siswa (Handayani, 2021). Komik digital membantu siswa

untuk belajar mandiri sehingga komik digital layak digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran (Nyoman et al., 2023).

Ketiga, pengembangan komik digital berbasis Tri Hita Karana pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan kualifikasi “Validitas Tinggi” efektif untuk meningkatkan literasi sosial budaya siswa dikarenakan konsep Tri Hita Karana membantu siswa dalam meningkatkan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Konsep Tri Hita Karana, yang mengacu pada harmoni antara manusia, alam, dan Tuhan, menjadi suatu landasan yang kuat untuk mengembangkan komik digital dalam konteks Pendidikan Pancasila. Komik digital berbasis kearifan lokal membantu dalam menanamkan nilai karakter siswa (Ni et al., 2024). Komik digital efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila (Fitri et al., 2023) Cerita yang disajikan dalam komik digital memuat konten budaya yaitu pengenalan provinsi yang ada di Indonesia, serta nama tarian khas dan makanan khas dari setiap provinsi di Indonesia. Dengan hal tersebut dapat membantu meningkatkan literasi sosial budaya siswa. Melalui konten budaya yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran dapat menjadi suatu alat bagi siswa untuk memperluas pengetahuan terkait bidang budaya (Nurjanah et al., 2023). Komik digital menggunakan teknologi dan daya tarik visual yang menarik dapat menginspirasi siswa untuk lebih banyak membaca, sehingga komik digital dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca (Wulandari et al., 2023).

Keempat, media komik digital berbasis Tri Hita Karana bisa diakses dengan mudah oleh siswa dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Melalui komik digital berbasis Tri Hita Karana membantu siswa belajar dengan cara baru sehingga pembelajaran tidak membosankan. Melalui komik digital informasi disampaikan dalam bentuk cerita atau ilustrasi yang mudah diserap oleh siswa (Aziza et al., 2023). Dengan menggunakan media komik digital memudahkan siswa memahami materi dan juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran (Purba & Setyaningtyas, 2022).

Mengacu pada hasil validitas kepraktisan, dan keefektifan komik digital berbasis Tri Hita Karana, media ini dapat dinyatakan sebagai salah satu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan literasi sosial budaya siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini berimplikasi dalam pengembangan di bidang pendidikan, terutama dalam peningkatan literasi sosial budaya. Melalui pengembangan komik digital berbasis Tri Hita Karana dapat menambah media pembelajaran di sekolah, sehingga pembelajaran bisa dilaksanakan dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif. Media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana dirancang dalam bentuk *link* video sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang praktis dan dapat diakses dengan mudah, sehingga mampu meningkatkan literasi sosial budaya. Tetapi dalam penelitian yang dilakukan ini dalam pengembangannya memiliki keterbatasan, yaitu (1) media pembelajaran komik digital mempunyai keterbatasan dan dipergunakan untuk siswa kelas IV khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, BAB 1 (Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan), (2) memerlukan jaringan internet yang stabil untuk mengakses komik digital berbasis Tri Hita Karana dan memerlukan penyimpanan yang cukup besar untuk mendownload komik digital berbasis Tri Hita Karana, (3) pengujian efektivitas hanya sampai desain *pre-eksperimen* dengan jumlah subjek yang digunakan adalah sebanyak 12 orang.

## SIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan komik digital berbasis Tri Hita Karana memiliki kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan meningkatkan literasi sosial budaya siswa sekolah dasar. Hal tersebut didasarkan pada perolehan validitas tinggi dari ahli media, desain, dan materi, memperoleh tingkat kepraktisan sangat baik dari respons guru dan siswa, serta uji efektivitas mendapat hasil yang signifikan peningkatan literasi

sosial budaya siswa kelas IV SD Negeri 1 Mengesta setelah menggunakan media pembelajaran berupa komik digital berbasis Tri Hita Karana dalam pembelajaran. Kepada guru dan siswa disarankan untuk menggunakan dan memanfaatkan produk komik digital berbasis Tri Hita Karana pada kegiatan belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media komik digital berbasis Tri Hita Karana dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar mandiri dan dapat digunakan kapan saja dengan bantuan fasilitas yang memadai. Kepada peneliti lain, disarankan agar menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam melakukan penelitian pengembangan yang sejenis dan menyempurnakan keterbatasan dari penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543–554.
- Aziza, S. N., Kuswoyo, S. A., Habibah, T., & Lail, K. (2023). Sistematic Literatur Review: Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dalam Literasi. *Snhrp*, 5, 2140–2146. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/789>
- Dewi, F. R., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Memperkuat Kemampuan Membaca pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat Kelas II SD. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8652–8665. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3884>
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737–756. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>
- Lativi. (2021). Literasi Sosial Budaya. In *Paklativi.Com*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3962>
- Machmudah, Shari, D., Fitriyah, F. K., Saleh, N. R., Afandi, M. D., & Syaikhon, M. (2022). Pelatihan & Pendampingan Pengembangan Pembelajaran Literasi Sosial Budaya Sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 3(2), 520–526. <https://ejurnal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/387>
- Marlina, T., & Halidatunnisa, N. (2022). Implementasi Literasi Sosial Budaya Di Sekolah Dan Madrasah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 426. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.1002>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Ni, R., Utsman, A. F., Nahdlatul, U., Sunan, U., Islam, M., Karakte, M. P., & Pancasila, P. (2024). Komik Literasi Berbasis Kearifan Lokal: Media Pengembangan Karakter dalam Membangun Profil Pelajar Pancasila pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6, 40–50. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC%0AKomik>
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Projek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>
- Nurcahyani, H. (2023). Penelitian Strategi Pengembangan Koleksi Di Perpustakaan Pada Google Scholar: Sebuah Narrative Literature Review. *Jurnal Pustaka Budaya*, 10(1), 2442–7799. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/pb/>
- Nurjanah, I., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2023). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 6 No 4 Agustus 2024  
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

3189 *Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Literasi Sosial Budaya Siswa Sekolah Dasar - Ni Made Hardia Murtika Dewi, I Gede Astawan, Gusti Ayu Putu Sukma Trisna*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7062>

Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.8230>

Nyoman, I., Kasuma Ditriguna, A., Sudiana, N., & Suastra, W. (2023). A R T I C L E I N F O Media Komik Digital dengan Aplikasi Comic Life Untuk Meningkatkan Literasi Sains Kelas VI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 416–424. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60470>

Oktariani, O., & Ekadiansyah, E. (2020). Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 1(1), 23–33. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v1i1.11>

Purba, R. H., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5572–5578. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1235>

Rendiyawati, R., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). *Pentingnya Literasi Budaya Dalam Menumbuhkan Kesadaran Multikultural Dalam Masyarakat The Importance Of Cultural Literacy In Growing Multicultural Awareness In Society*. 2, 7–11. <https://dx.doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54593>

*Sinaga et al., 2021.pdf.* (n.d.).

Sumantri, M. S., & Putri, A. S. D. (2022). Pemanfaatan komik digital pada pembelajaran ipa di kelas tinggi sekolah dasar. *PERDULI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 67–73. <https://doi.org/10.21009/perduli.v2i2.28048>

Syah, I., & Surya, D. (2021). Membangun budaya literasi perdesaan di Desa Pondok Kemuning Kota Langsa. *Connection: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.32505/connection.v1i1.2823>

Wartoyo, F. X. (2023). *Pancasila dan Kearifan Lokal : Harmoni dalam Keanekaragaman Budaya*. December. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita:jurnalpendidikanlaidanpembangunankarakter.2018.002.02.8>

Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar di Bojonegoro. *Jurnal On Education*, 06(01), 8854–8865. <http://jonedu.org/index.php/joe>