

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

Agar mendapatkan pemahaman yang jelas tentang pengertian-pengertian mengenai pengembangan komik digital berbasis Tri Hita Karana pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Literasi Sosial Budaya Siswa Sekolah Dasar, beberapa uraian teori yang berkaitan dalam penelitian ini yaitu: (1) Media Pembelajaran Komik Digital, (2) Tri Hita Karana, (3) Literasi Sosial Budaya, (4) Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Kelas IV.

2.1.1 Media Pembelajaran Komik Digital

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar tidak bisa dipisahkan dengan media pembelajaran, hal ini dikarenakan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan berpengaruh besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kata “media” berasal dari bahasa latin yaitu bentuk jamak dari kata “medium”, secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar (Hasan et al., 2021). Menurut Wulandari et al (2023) media adalah suatu benda yang bisa dilihat, dibaca, didengar, dimanipulasi, serta terdapat instrument yang digunakan dalam kegiatan tersebut. Rohani (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa dimanfaatkan sebagai penyalur pesan, serta dapat merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan kemauan atau minat belajar sehingga mampu mendorong dan mendukung kegiatan belajar mengajar yang disengaja, bertujuan serta terkendali.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa dipergunakan untuk menyampaikan suatu pesan informasi di dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga bisa merangsang minat belajar siswa (Sulistiani et al., 2023). Kemudian, Batubara (2020) berpendapat media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa dipergunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga bisa merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat dari siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang bisa membantu suatu proses belajar mengajar sehingga pesan atau informasi bisa disampaikan dengan lebih jelas dan tujuan dari pembelajaran bisa tercapai dengan efektif dan efisien (Melanda et al., 2023).

Dapat disimpulkan berdasarkan beberapa pengertian atau definisi media pembelajaran dari beberapa ahli, maka media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa, sehingga siswa bisa menerima dan memahami materi dengan baik.

2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara penyampaian materi memiliki fungsi dan manfaat. Fadilah et al (2023) menyebutkan beberapa fungsi dari media pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan, meliputi:

- 1) Menangkap suatu objek atau suatu peristiwa tertentu
- 2) Memanipulasi suatu keadaan atau peristiwa tertentu sehingga bisa mengajukan suatu pengalaman yang lebih konkret kepada siswa.

- 3) Memberikan kesempatan untuk belajar dengan merata kepada semua siswa
- 4) Memberikan pelajaran yang didasarkan pada ilmu
- 5) Menyajikan suatu objek tertentu untuk dibawa ke ruang kelas
- 6) Memperjelas suatu objek yang berukuran sangat kecil, misalnya seperti bakteri
- 7) Mempercepat gerakan dari proses yang lambat untuk bisa dilihat dengan waktu yang lebih cepat
- 8) Menyederhanakan sesuatu atau objek yang sangat kompleks
- 9) Memperjelas suara yang lemah sehingga bisa didengar dengan lebih baik dan jelas

Ani Daniyati et al (2023) ada beberapa fungsi media pembelajaran meliputi,

- 1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah komunikasi antara guru dan siswa ketika guru ingin menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa, sehingga tidak terjadi kesalahan persepsi.

- 2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan gairah dan semangat siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran yang memberikan kemudahan untuk siswa dalam memahami materi pembelajaran dapat memberikan motivasi belajar yang tinggi untuk siswa.

- 3) Fungsi Kebermaknaan

Media pembelajaran berfungsi untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna, kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar menambah informasi,

tetapi mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Media pembelajaran berfungsi untuk menyamakan persepsi setiap siswa agar siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan oleh guru.

5) Fungsi Individualitas

Media pembelajaran berfungsi untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa dengan minat dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda antar satu dengan yang lainnya.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli mengenai fungsi dari media pembelajaran yaitu, media pembelajaran berfungsi sebagai suatu alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi agar lebih mudah untuk diterima dan dipahami.

Menurut Mei et al (2024) manfaat dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Memperjelas suatu pesan atau informasi agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan dari ruang, waktu, tenaga, serta daya indra.
- 3) Memberikan gairah untuk belajar dan dapat berinteraksi secara langsung antar siswa dengan sumber belajar yang digunakan.
- 4) Membantu siswa untuk bisa belajar dengan mandiri sesuai dengan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberikan rangsangan, pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Media pembelajaran memiliki manfaat yaitu memperjelas suatu informasi yang disampaikan serta mengefisienkan waktu dan tempat untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

2.1.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam disesuaikan dengan isi materi, karakteristik siswa, serta sarana dan prasarana yang tersedia. Menurut Rosmana et al (2024), klasifikasi media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan sifat-sifat media, bentuk, teknik, dan kemampuan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran berdasarkan sifatnya dapat dikelompokkan menjadi:
 - a. Media Audio, merupakan media yang hanya dapat didengar saja dan hanya berpatokan pada suara. Misalnya audio, radio, atau *tape recorder*.
 - b. Media Visual, merupakan media yang hanya dapat dilihat saja dan hanya berpatokan pada indera penglihatan. Misalnya gambar, slide foto, atau poster.
 - c. Media Audio-Visual, merupakan media yang dapat didengar dan juga dapat dilihat, media ini merupakan kolaborasi anatar indera pendengaran dan indera penglihatan. Misalnya video, film, atau tv.
- 2) Media pembelajaran berdasarkan teknik pemakaian dapat dikelompokkan menjadi:
 - a. Media Elektronik, merupakan media yang digunakan dengan memakai bantuan berupa alat-alat elektronik seperti proyektor, tv, radio. Media elektronik meliputi video pembelajaran, *powerpoint* interaktif, dan lain sebagainya.

- b. Media Non-Elektronik, merupakan media yang dapat digunakan tanpa memakai bantuan berupa alat-alat elektronik. Misalnya media poster, grafis, pop-up, dan lain sebagainya.
- 3) Media pembelajaran berdasarkan kemampuannya dapat dikelompokkan menjadi:
- a. Media yang mempunyai jangkauan dan serentak, yaitu pemanfaatan media yang tidak terbatas pada tempat sehingga dapat dimanfaatkan dimana saja. Misalnya tv dan radio.
 - b. Media yang jangkauannya terbatas, yaitu pemanfaatan media yang terbatas, sehingga memerlukan tempat yang khusus. Misalnya film *slide*, *slide* suara, dan lain sebagainya.
 - c. Media yang dapat dimanfaatkan secara individu misalnya model pengajaran berprogram melalui komputer.

Berdasarkan pemaparan tersebut media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk media, kegunaan media, dan sifat media. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran yang tepat perlu mempertimbangkan beberapa faktor untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran.

2.1.1.4 Media Pembelajaran Komik Digital

Komik merupakan suatu media pembelajaran dua dimensi yang dikategorikan ke dalam media grafis. Komik disajikan kedalam bentuk cerita bergambar dilengkapi dengan tulisan yang menjelaskan isi cerita agar lebih mudah untuk dipahami oleh pembaca dari berbagai kalangan, mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Pada era revolusi industri 4.0, kemajuan digital

berkembang sangat pesat, terutama dalam bidang informasi komunikasi. Media digital merupakan suatu media yang telah dikodekan dalam suatu format yang bisa dibaca oleh mesin. Media digital tersebut bisa dibuat, dilihat, dimodifikasi, dan juga dipelihara pada suatu perangkat elektronik. Media komik yang digunakan sebagai media pembelajaran tidak hanya berbentuk cetak, tetapi sudah dikembangkan lagi ke dalam bentuk digital. 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 (Rosmana et al., 2024).

2.1.2 Tri Hita Karana

Dalam dunia pendidikan pada saat ini generasi muda memerlukan suatu pendekatan penguatan pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang diperlukan yaitu pengimplementasian nilai-nilai luhur bangsa Indonesia yang bisa disebut dengan pendidikan karakter yang berkearifan lokal. Pengertian kearifan lokal adalah suatu nilai-nilai yang luhur dan bertujuan untuk memperbaiki kualitas hidup manusia (Faiz & Soleh, 2021). Kearifan lokal adalah suatu wujud keberagaman suku-suku bangsa yang didalamnya mencakup ide-ide, kegiatan maupun aktivitas manusia (Rahmatih et al., 2020). Salah satu contoh kearifan lokal yang ada di pulau Bali yaitu Tri Hita Karana. Yasa (2022) mengatakan Tri Hita Karana adalah suatu panduan yang digunakan untuk mewujudkan sikap yang seimbang dalam hidup,

berbakti kepada Tuhan, mewujudkan kesejahteraan dalam hidup bermasyarakat, dan selalu menjaga dan memelihara kesejahteraan lingkungan alam.

Tri Hita Karana adalah tiga hubungan harmonis. Tri Hita Karana dikelompokkan menjadi tiga nilai yaitu, hubungan yang harmonis dengan Tuhan (Parhyangan), hubungan yang harmonis dengan sesama manusia (Pawongan), dan hubungan yang harmonis dengan lingkungan (Palemahan). Tri Hita Karana mengajarkan nilai-nilai seperti penanaman nilai religius, saling menghargai, menjunjung nilai keadilan, mengembangkan sikap demokratis, bersikap jujur, bertanggung jawab, dan mencintai lingkungan alam (Purnomo, 2018). Manusia memiliki hubungan yang erat dengan alam, jika kelestarian alam terganggu maka akan berdampak sangat besar terhadap keberlangsungan hidup manusia. Oleh karena itu manusia harus memiliki hubungan yang harmonis dengan alam, hal tersebut merupakan contoh penerapan dari kearifan lokal Tri Hita Karana. Sikap berbakti kepada Tuhan, kebiasaan mencintai lingkungan, dan saling menghargai antar sesama harus dimulai sejak dini, sekolah memiliki peran yang penting untuk membantu menanamkan karakter yang sesuai dengan ajaran Tri Hita Karana, dan orang tua serta masyarakat juga memiliki peran yang besar untuk membantu mewujudkan penanaman dan penguatan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang dijunjung oleh bangsa Indonesia dan menarapkan nilai-nilai kearifan lokal Tri Hita Karana.

2.1.3 Literasi Sosial Budaya

Literasi didefinisikan sebagai suatu cara untuk berpikir tentang sesuatu serta kemampuan membaca dan menulis (Marlina & Halidatunnisa, 2022). Literasi

merupakan suatu proses pembiasaan terhadap aktivitas membaca, menyimak serta menulis. Budaya literasi dapat dikategorikan sebagai tingkat literasi awal atau literasi dasar. Istilah kata “literasi” memiliki sifat yang fleksibel dan cenderung berkembang dari masa ke masa. Literasi juga diartikan sebagai sebuah kondisi suatu masyarakat yang telah melek huruf. Literasi memiliki inti yaitu suatu kegiatan membaca, berpikir, dan menulis (Tejokusumo & Shalihati, 2022). Seseorang dikatakan melaksanakan literasi apabila orang tersebut mampu memahami sesuatu setelah membaca suatu informasi dan melakukan sesuatu berdasarkan pemahaman yang didapat setelah membaca. Seiring dengan perkembangan zaman, istilah literasi mengalami perluasan makna yang disesuaikan dengan bidang-bidang tertentu, seperti literasi sains, literasi finansial, literasi digital, literasi sosial budaya dan lain-lain.

Literasi sosial budaya, yang dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan untuk mengetahui, menanggapi, merefleksi, mengevaluasi, dan mencipta suatu pengetahuan, rencana sikap dan tindakan yang dikaitkan dengan konteks perorangan, masyarakat, dan religius yang terkait dengan komitmen kebangsaan, toleransi, serta anti kekerasan sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat (Khoirunnida & Yusuf, 2022). Literasi sosial budaya menjadi isu yang cukup marak diperbincangkan dalam kalangan pendidikan. Implementasi dari literasi sosial budaya menjadi sebuah keharusan dalam upaya mencegah perilaku-perilaku yang mengarah kepada disintegrasi bangsa. Literasi sosial budaya yang mempunyai elemen komitmen kebangsaan, toleransi, anti kekerasan serta akomodatif dan inklusif dirancang sedemikian rupa oleh pemerintah agar menjadi sebuah solusi

yang diajarkan tidak hanya ditingkat pendidikan tinggi akan tetapi sedari awal sudah diajarkan khususnya di pendidikan sekolah dasar sebagai pondasi awal pembentukan generasi muda yang lebih baik. Tahun 2015 Kemendikbud Republik Indonesia telah membuat Peraturan Menteri No. 23 Tahun 2015 mengenai penumbuhan moral melalui gerakan literasi sekolah. Jadi berdasarkan pemaparan diatas, literasi sosial budaya merupakan suatu kemampuan untuk berpikir dan peduli terhadap lingkungan.

2.1.4 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

2.1.4.1 Hakikat Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan sejak sekolah dasar sampai keperguruan tinggi. Pendidikan Pancasila merupakan usaha sadar pemerintah untuk menanamkan konsep kebangsaan yang multi dimensional berkaitan dengan dasar pengetahuan mengenai penanaman nilai-nilai kebangsaan, masyarakat politik, demokrasi, dan persiapan anak bangsa agar menjadi warga negara yang baik (Ningsih, 2021). Pendidikan Pancasila di sekolah dasar ditujukan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, dan membentuk kepribadian bangsa yang sesuai falsafah, ideologi, pandangan hidup, dan dasar negara yakni Pancasila (Yuliatin, 2023). Sejalan dengan kedua ahli, menurut Sukadi (2021), Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai dan moral, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikn nilai-nilai Pancasila sehingga membentuk moral anak yang sesuai dengan nilai filsafah hidupnya.

Menurut Lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006, Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Adapun tujuan dari Pendidikan Pancasila yaitu:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu-isu Kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, dan bertindak cerdas dalam kegiatan masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 3) Berkembang positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar bisa hidup bersama dengan bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bahasa-bahasa lain dalam percaturan dunia secara langsung ataupun tidak langsung dengan memanfaatkan IPTEK

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan ilmu yang mempelajari mengenai dasar negara, falsafah, dan pandangan hidup yang diajarkan kepada siswa dengan tujuan untuk membentuk masyarakat yang memiliki nilai moral dan dapat menjadi warga negara yang baik.

2.1.4.2 Materi Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Materi Pancasila merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. ruang lingkup Pendidikan Pancasila untuk pendidikan dasar dan menengah meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa
- 2) Norma, hukum, dan peraturan
- 3) Hak Asasi Manusia (HAM)
- 4) Kebutuhan warga negara
- 5) Konstitusi negara
- 6) Kekuasaan dan politik
- 7) Pancasila
- 8) Globalisasi

Ruang lingkup atau aspek tersebut merupakan salah satu sarana pendekatan pada hakikat Pendidikan Pancasila. Hakikat Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar merupakan program pendidikan yang berdasar pada nilai-nilai Pancasila untuk mengembangkan serta melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang didasarkan pada budaya bangsa yang diharapkan akan dapat menjadi jati diri yang dicerminkan dalam perilaku sehari-hari (Parawangsa et al., 2021).

Menurut Sulaiman (2019), secara etimologis Pancasila berasal dari bahasa Sansekerta dengan panca mengandung arti lima dan sila mengandung arti dasar, sehingga Pancasila diartikan sebagai lima dasar negara Indonesia. Menurut Reni Febriani (2021), Pancasila dalam Pendidikan Kewarganegaraan dijadikan sebagai materi pelajaran yakni materi rumus atau eksistensi dan materi isi atau substansi Pancasila dalam konsep pandangan hidup bangsa, ideologi kebangsaan, dan dasar negara. Dalam pendidikan Pancasila menyinggung mengenai sifat-sifat luhur bangsa dan memaknai isi dan makna dari Pancasila itu sendiri. Materi Pancasila pada sekolah dasar dibelajarkan mulai dari kelas I SD sampai dengan kelas VI SD.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi Pancasila merupakan sebuah bahan ajar yang didasarkan pada nilai-nilai luhur Pancasila yang bertujuan agar siswa dapat mengetahui dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila dan mencerminkan sikap-sikap yang sesuai dengan ciri khas dan budaya bangsa Indonesia sebagai jati diri bangsa Indonesia.

2.2. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan pertimbangan terhadap beberapa hasil penelitian yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan literasi sosial budaya siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Mengesta, yaitu sebagai berikut, Pinatih dan Putra (2021), dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Sainifik pada Muatan IPA”. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan persentase hasil validitas pengembangan komik digital yaitu, uji ahli isi pembelajaran mendapat hasil validitas 89% dengan kualifikasi baik, uji ahli desain pembelajaran mendapat hasil 88% dengan kualifikasi baik, uji ahli media pembelajaran mendapat hasil 94% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan mendapat hasil 90,6% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil mendapat hasil 90,8% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut komik digital berbasis saintifik layak untuk dikembangkan dan media tersebut sesuai dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa serta memiliki desain yang menarik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar siswa khususnya pada muatan IPA.

Handayani (2021), dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator sangat layak dan mendapat sedikit masukan, aspek bahasa dan kegrafikan sangat layak dan mendapat sedikit masukan tentang suara dan menambahkan alat teknologi, respon siswa terhadap aspek materi, bahasa dan kemenarikan memperoleh hasil rata-rata respon 97,85%. Dari hasil tersebut media komik digital berbasis STEM dikategorikan sangat praktis, hasil pretest dan posttest diperoleh peningkatan hasil tes.

Sari dan Erita (2021), dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Digital pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan hasil uji validitas ahli materi yaitu 88,75%, hasil uji validitas ahli media yaitu 92,5%, hasil uji validitas ahli bahasa 77,5%, hasil uji praktikalitas pada respon guru memperoleh 90% dapat dikatakan “sangat praktis” dan angket siswa diperoleh hasil persentase yaitu 94,53% dapat dikatakan “sangat praktis” dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa merasa terbantu untuk memahami materi pembelajaran dan termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media komik digital, hasil uji efektivitas didapatkan hasil persentase belajar 90,63% meningkat dan dilihat dari ketuntasan mencapai 93,75% maka dapat disimpulkan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Dewi dan 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.

Astutik, Rusijono, Suprijono (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.

2.3. Kerangka Pikir

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peran yang sangat besar sehingga sebagai seorang guru sangat perlu untuk cermat dan mahir dalam menentukan segala hal terkait kegiatan proses pembelajaran untuk menunjang keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu yang perlu diperhatikan adalah penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran selain digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran, media pembelajaran juga dimanfaatkan sebagai alat untuk

menanamkan pendidikan karakter kepada siswa serta alat untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif di SD Negeri 1 Mengesta, khususnya di kelas IV sangat jarang digunakan. Guru cenderung hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku dan papan tulis. Suasana pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa kurang berminat untuk melaksanakan kegiatan literasi, selain itu pemahaman dan penanaman karakter kurang dilaksanakan secara maksimal. Adanya ketidaktertarikan dalam kegiatan pembelajaran mempengaruhi literasi siswa terutama literasi sosial budaya dan cara untuk menanamkan karakter kepada siswa masih lemah sehingga membuat siswa tidak bisa fokus dan susah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu diperlukan suatu media pembelajaran yang kreatif, inovatif, memberikan nuansa belajar yang baru, dan sesuai dengan karakteristik dari siswa serta mempertimbangkan sarana dan prasarana yang tersedia.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana, untuk memberikan nuansa belajar yang baru sehingga bisa meningkatkan ketertarikan siswa untuk melaksanakan kegiatan literasi, mengikuti kegiatan belajar mengajar dan membantu mempermudah pemahaman siswa tentang pendidikan karakter. Rasa semangat dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar menjadikan siswa untuk lebih tertarik melaksanakan kegiatan literasi dan fokus pada materi yang disampaikan, dan dengan adanya penanaman karakter melalui media pembelajaran dapat meningkatkan literasi sosial budaya.

Pengembangan media komik digital memadukan antara unsur teknologi, visual, dan audio. Pemilihan komik sebagai media pembelajaran dikarenakan komik memiliki sifat yang sederhana dalam penyajiannya, memiliki urutan gambar cerita yang memuat suatu pesan besar yang dikemas dan disajikan secara ringkas dan mudah untuk dipahami. Sebagaimana besar orang sudah sangat familiar dengan cara penggunaan teknologi. Media komik digital memanfaatkan teknologi dan mudah untuk diakses. Media pembelajaran komik digital ini dibuat dan dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE.



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

2.4. Perumusan Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, kajian hasil penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir yang sudah dipaparkan, maka dapat diajukan rumusan hipotesis penelitian yaitu;

H0 : Media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana yang dikembangkan tidak efektif diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Literasi Sosial Budaya Siswa Sekolah Dasar.

H1 : 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.

