

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab I ini terdiri dari sepuluh subbab yang membahas berbagai aspek, meliputi: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dasar punya peran strategis untuk memberikan fondasi awal kecakapan mental, bersikap, dan bertindak peserta didik yang kelak menjadi bekal utama dalam kehidupan pribadi, sosial, maupun akademik mereka di masa mendatang. Pada jenjang Sekolah Dasar, proses pembelajaran tidak hanya difokuskan pada penguasaan pengetahuan semata, melainkan juga diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai karakter, keterampilan sosial, serta kemampuan literasi dasar yang menjadi pilar utama dalam pendidikan abad ke-21 (Nurhayati & Aliyyah, 2021). Kurikulum pada tingkat ini dirancang secara khusus dengan pendekatan tematik integratif yang menghubungkan berbagai mata pelajaran dalam suatu topik yang situasional dan aplikatif, sehingga siswa paham keterkaitan antar gagasan secara integral dan bermakna (Hasibuan et al., 2024). Pendekatan ini menggiatkan siswa supaya proaktif dan eksploratif mengembangkan cara berpikir kritis, dan membangun sikap kolaboratif dalam menyelesaikan permasalahan

nyata. Dengan demikian, pendidikan dasar bukan hanya sebagai sarana mengenalkan ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pondasi dalam membentuk pribadi yang cerdas, berkarakter, dan adaptif terhadap tantangan zaman.

Berdasarkan temuan di lapangan pada saat observasi di SDN 4 Kalibukbuk pada 29 November 2021, dengan memperhatikan implementasi pembelajaran tematik di kelas, khususnya di kelas IV, masih menghadapi berbagai kendala yang menyebabkan capaian belajar siswa belum optimal. Titik kendala yang menonjol ialah minimnya capaian kognitif siswa pada tema yang membahas ilmu pengetahuan sosial, seperti ekonomi. Kondisi ideal yang diharapkan adalah siswa mampu memahami jenis-jenis kegiatan ekonomi, serta peran pelaku ekonomi di lingkungan sekitar dengan cara yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan. Pembelajaran seharusnya mampu mengintegrasikan pengetahuan dengan kearifan lokal sehingga tidak semata-mata mengakumulasi wawasan skolastik, tetapi juga nilai-nilai budaya pembentuk karakter. Pada kenyataannya, pembelajaran di SDN 4 Kalibukbuk menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara harapan kurikulum dengan kondisi riil di lapangan. Fakta diperkuat dengan perolehan hasil analisis nilai belajar siswa kelas IV 2021/2022, teridentifikasi bahwa mayoritas dari mereka meraih skor di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penurunan prestasi belajar ini mengindikasikan adanya hambatan pembelajaran, khususnya untuk keterlibatan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Kesenjangan ini berdampak pada rendahnya literasi siswa terhadap konsep ekonomi dasar yang sesungguhnya dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Materi kegiatan ekonomi sering kali dianggap abstrak dan kurang menarik karena hanya disajikan secara verbal atau menggunakan media visual yang kurang

kontekstual. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memahami makna dan relevansi dari materi yang dipelajari. Selain itu, rendahnya daya tarik media pembelajaran menjadi salah satu penyebab lemahnya motivasi belajar siswa. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah atau bahan ajar cetak yang kurang interaktif, padahal siswa masa kini hidup dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi dan visualisasi digital.

Di sisi lain, terdapat sejumlah faktor pendukung yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan solusi pembelajaran yang lebih efektif. Pertama, ketersediaan teknologi digital sederhana yang mudah diakses seperti *Canva* dan *Heyzine* memungkinkan guru atau pengembang media untuk menciptakan bahan ajar visual yang menarik tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional. Kedua, adanya fitur-fitur interaktif seperti *Wordwall* untuk evaluasi dan *Padlet* sebagai forum diskusi mampu mengakselerasi keterlibatan dinamis siswa dalam mekanisme pedagogis. Ketiga, keberadaan budaya lokal Bali yang kaya akan nilai-nilai kearifan lokal dapat dimanfaatkan sebagai konteks edukatif yang lekat dengan realitas empirik keseharian siswa. Teknologi semacam itu dapat dimanfaatkan untuk merancang media yang memikat atensi siswa.

Media pembelajaran merupakan peranti keras dan lunak yang digunakan pengajar guna mentransmisikan substansi ajar secara efektif, dan kini juga berfungsi sebagai sumber belajar, bukan sekadar alat bantu mengajar (Pagarra et al., 2022). Suartama & Simamora (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah bermacam wujud sarana penyampai info untuk menstimulasi daya reseptif siswa secara lebih efektif. Media dua dimensi memperkuat peran visual pembelajaran; misalnya alat bantu visual datar yang ditampilkan lewat proyektor

(Sesriyani et al., 2021). Sementara itu, media pembelajaran digital adalah sarana berbasis teknologi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung fleksibel tanpa tatap muka langsung, sekaligus lebih hemat waktu dan biaya (Hendra et al., 2023).

Keunggulan media pembelajaran berbasis digital menurut Hendra et al. (2023) meliputi jangkauan ringkas dan fleksibel (siswa bisa belajar tanpa keterikatan spasial-temporal), tampilan yang interaktif (visual, animasi, video), penyesuaian materi sesuai kebutuhan peserta didik, umpan balik otomatis dan cepat, peningkatan partisipasi melalui fitur kuis atau forum, serta efisiensi biaya dan praktikalitas penggunaan ulang materi. Namun, penggunaan media digital juga menemui hambatan, yakni keterbatasan infrastruktur teknologi, ancaman privasi data, kesulitan adaptasi bagi guru dan siswa, serta akses yang tidak merata di kalangan siswa yang menuntut solusi seperti dukungan dana dan pelatihan, penggunaan platform aman, pendampingan teknis, serta opsi *offline* atau bantuan perangkat (Hendra et al., 2023).

Ada banyak jenis media pembelajaran digital, salah satunya adalah dalam bentuk komik. Komik merupakan media cerita bergambar terurut yang efektif untuk menyampaikan informasi dan hiburan, serta meningkatkan minat baca siswa dan pemahaman materi dalam konteks pendidikan (Sesriyani et al., 2021). Dalam pembelajaran, komik tematik dan kontekstual menyederhanakan konsep melalui narasi yang dekat dengan kehidupan siswa (Febriyandani & Kowiyah, 2021). Keunggulan komik digital meliputi peningkatan motivasi membaca, tampilan visual yang menarik, serta fleksibilitas penggunaan digital atau cetak (Sesriyani et al., 2021). Namun, terdapat kekurangan: potensi menurunnya minat baca teks tanpa gambar, pengaruh bahasa non-formal terhadap kosakata formal, serta kebutuhan

keterampilan dan biaya tinggi dalam pembuatannya (Sesriyani et al., 2021). Menurut Thooyibah et al. (2022), pembuatan komik digital melibatkan lima langkah sistematis: (1) menentukan tema utama; (2) merancang alur cerita; (3) memilih dan mendesain karakter; (4) menyusun skenario serta dialog panel; dan (5) menggambar, baik manual atau digital. Pendekatan ini dapat menjawab kebutuhan media visual yang interaktif dan relevan bagi siswa kelas IV, khususnya dalam materi kegiatan ekonomi.

Materi tematik berbasis pengetahuan sosial semacam itu sangat cocok jika dipadukan dengan kearifan lokal. Kearifan lokal adalah pengetahuan masyarakat setempat yang terintegrasi dengan nilai kepercayaan, norma, budaya, serta tradisi turun-temurun (Fatima & Yusuf, 2022). Salah satu pilar utama di Bali adalah *Tri Hita Karana*, yaitu konsep tiga hubungan harmonis yang menjadi sumber kebahagiaan: manusia–Tuhan (*Parhyangan*), manusia–sesama (*Pawongan*), dan manusia–lingkungan (*Palemahan*) (Anastasya & Wulandari, 2022; Zaenab, 2022). Lianasari et al. (2023) menyatakan bahwa keterlibatan sekolah dalam pengajaran *Tri Hita Karana* masih sangat rendah, sehingga nilai budaya ini sering hilang dalam pembelajaran formal. Rukmana et al. (2023) menambahkan bahwa penggunaan bahasa dalam komik yang mengangkat kearifan lokal dapat meningkatkan literasi dan pemahaman budaya (Wirabhakti, 2022), serta membantu mencegah degradasi moral di era digital (Lestari et al., 2024). Namun, implementasi *Tri Hita Karana* menghadapi tantangan seperti faktor bawaan anak (hereditas), tahapan perkembangan, dan kondisi sosial yang mengharuskan strategi seperti media cerita, bimbingan langsung, keterlibatan orang tua, dan penyesuaian kurikulum dengan pendekatan praktik (Zaenab, 2022).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik, baik cetak maupun digital, terverifikasi efektif dalam mengakselerasi daya tangkap siswa terhadap pembelajaran. Pratama et al. (2023) menekankan keberhasilan media komik konvensional dalam mengajarkan tokoh dan watak, meskipun belum mengintegrasikan fitur interaktif digital. Hal ini juga terlihat dalam penelitian Herdyana (2022), Andini et al. (2022), dan Wandini et al. (2022), yang menampilkan komik sebagai sarana naratif dan visual yang menarik namun masih bersifat satu arah tanpa ruang partisipatif aktif. Sementara itu, pendekatan digital mulai dikembangkan oleh Megantari et al. (2021), Fitri et al. (2023), Putri et al. (2022), dan Saputri et al. (2023), yang mengintegrasikan animasi, suara, atau platform *Flipbook*, meskipun fokus utamanya masih pada penyampaian konten atau terbatas pada satu materi tertentu tanpa melibatkan fitur diskusi daring. Penguatan nilai lokal juga menjadi perhatian dalam sejumlah studi, seperti oleh Lianasari et al. (2023), Ashar et al. (2023), E. Y. Lestari et al. (2022), dan Fatima & Yusuf (2022), yang menyisipkan nilai-nilai budaya seperti *Tri Hita Karana*, cerita rakyat, atau budaya lokal lainnya untuk memperkuat identitas siswa. Penelitian Auliawati et al. (2023) dan Ramadanti & Bektiningsih (2023) mengindikasikan bahwa komik digital mampu menginspirasi kreativitas serta mengintensifikasi capaian akademik, namun belum banyak yang menekankan aspek kolaboratif daring dan literasi tulis siswa.

Berdasarkan pemetaan tersebut, kebaruan (*novelty*) pengembangan komik digital interaktif bukan hanya mengangkat nilai kearifan lokal Bali, tetapi juga mengintegrasikan fitur-fitur digital seperti soal interaktif, tautan *Wordwall*, dan kolom diskusi *Padlet* yang memungkinkan siswa terlibat aktif secara reflektif dan

kolaboratif. Media ini tidak hanya menyajikan konten naratif dan visual yang menarik, tetapi juga mendorong keterampilan literasi, penalaran reflektif serta interaksi digital pedagogik tematis pada materi kegiatan ekonomi. Dengan pendekatan tersebut, media ini menjadi solusi yang kontekstual, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa abad 21, menjembatani keterbatasan penelitian-penelitian sebelumnya yang belum menggabungkan kekuatan budaya lokal, teknologi interaktif, serta ruang partisipatif daring secara utuh.

Berdasarkan identifikasi masalah dan potensi yang ada, maka solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi kegiatan ekonomi untuk kelas IV SD. Komik digital dipilih karena sifatnya yang visual, naratif, dan menghibur, sehingga mampu mengeskalisasi ketertarikan intrinsik siswa terhadap substansi yang dikaji. Komik juga memiliki keunggulan dalam menyampaikan nilai-nilai budaya secara kontekstual dan bermakna. Pengintegrasian kearifan lokal Bali dalam media ini bertujuan untuk memperkuat penguasaan tema dan membentuk karakter siswa yang menghargai budaya sendiri.

Rasional dari pemilihan alternatif ini didasarkan pada kebutuhan akan *output* yang interaktif, situasional, serta selaras pada tipologi kognitif pembelajar. Komik digital bisa dijadikan sebagai jembatan antara dunia belajar dan dunia nyata siswa, mengatasi kejenuhan terhadap pembelajaran konvensional, sekaligus memperkuat pendidikan karakter melalui muatan lokal. Dengan pengembangan ini, diharapkan kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi ideal dalam pembelajaran dapat diminimalkan, serta bisa menyumbangkan dampak konkret dalam mengoptimalkan capaian siswa secara berkelanjutan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil, ditemukan beberapa permasalahan utama yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Kalibukbuk pada tema yang berkenaan dengan pengetahuan sosial berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, cenderung bersifat verbal dan cetak, serta tidak interaktif.
3. Rendahnya ketertarikan serta partisipasi dinamis siswa dalam ranah tematik ilmu sosial.
4. Pendidik cenderung mengandalkan pendekatan verbal tanpa integrasi teknologi atau media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini.
5. Potensi teknologi digital sederhana (*Canva, Heyzine, Wordwall, Padlet*) dan nilai-nilai budaya lokal Bali belum banyak dimanfaatkan secara optimal dalam perancangan media untuk substansi ajar yang bersangkutan.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Delimitasi masalah dalam riset ini dipusatkan pada perancangan media pembelajaran berupa komik digital interaktif yang bermuatan kearifan lokal Bali, khususnya nilai-nilai *Tri Hita Karana*, pada materi kegiatan ekonomi Tema 8 Subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV di SDN 4 Kalibukbuk tahun ajaran 2021/2022, tanpa memperluas pada jenjang kelas lain atau tema pembelajaran lainnya. Fokus utama terletak pada peningkatan literasi dan motivasi belajar siswa melalui media yang kontekstual, visual, dan berbasis budaya lokal, tidak mencakup pengaruh jangka panjang.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada batasan masalah yang telah ditetapkan, maka formulasi isu dalam kajian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi kegiatan ekonomi tema 8 sub tema 1 kelas 4 SDN 4 Kalibukbuk?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi kegiatan ekonomi tema 8 sub tema 1 kelas 4 SDN 4 Kalibukbuk?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi kegiatan ekonomi tema 8 sub tema 1 kelas 4 SDN 4 Kalibukbuk?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi kegiatan ekonomi tema 8 sub tema 1 terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SDN 4 Kalibukbuk?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, tujuan pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk merancang bangun media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi kegiatan ekonomi tema 8 sub tema 1 kelas 4 SDN 4 Kalibukbuk.
2. Untuk menguji validitas media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi kegiatan ekonomi tema 8 sub tema 1 kelas 4 SDN 4 Kalibukbuk.

3. Untuk menguji kepraktisan media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi kegiatan ekonomi tema 8 sub tema 1 kelas 4 SDN 4 Kalibukbuk.
4. Untuk menguji efektivitas media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi kegiatan ekonomi tema 8 sub tema 1 terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SDN 4 Kalibukbuk.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, tujuan pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1) Manfaat Teoretis**

Studi ini menyumbangkan elaborasi terhadap pengembangan teori wahana instruksional berbasis digital yang terintegrasi dengan kearifan lokal, khususnya konsep *Tri Hita Karana*, serta memperkaya kajian dalam bidang pembelajaran tematik integratif di SD. Penelitian ini juga memperkuat peran media visual dan interaktif dalam meningkatkan literasi dan dayapaham siswa terhadap substansi ajar yang berwatak abstraktual seperti kegiatan ekonomi.

#### **2) Manfaat Praktis**

- a) Bagi Guru, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar, serta membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih kontekstual dan mudah dipahami.
- b) Bagi Siswa, media komik digital yang dikembangkan dapat meningkatkan minat baca, pemahaman materi, serta menumbuhkan nilai-nilai kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari.

- c) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal dan teknologi sederhana yang dapat diterapkan secara luas dalam pembelajaran tematik.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran komik digital bermuatan kearifan lokal Bali pada materi Kegiatan Ekonomi Tema 8 Subtema 1 untuk kelas IV SD. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

#### 1) Bentuk Media

Media berbasis digital berupa komik interaktif yang dapat diakses secara daring maupun luring melalui perangkat seperti laptop, tablet, atau ponsel pintar. Media ini dirancang menggunakan aplikasi *Canva* untuk desain komik, kemudian dikonversi menjadi format *Flipbook* digital melalui *Heyzine*.

#### 2) Muatan Materi

Komik berisi cerita tematik yang mencakup konsep kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) yang dikaitkan dengan konteks kehidupan lokal Bali serta mengintegrasikan nilai-nilai *Tri Hita Karana* (*Parhyangan, Pawongan, Palemahan*).

#### 3) Fitur

Produk dilengkapi dengan fitur pendukung pembelajaran, seperti evaluasi digital melalui *Wordwall* yang disematkan di akhir komik digital, Forum diskusi melalui *Padlet* untuk mendorong keterlibatan siswa dalam menanggapi isi cerita dan nilai yang terkandung, dan juga *link* navigasi antar halaman yang memudahkan penggunaan.

#### 4) Aspek Visual

Menggunakan ilustrasi berwarna yang menarik, karakter lokal yang dekat dengan kehidupan siswa Bali, serta gaya bahasa naratif yang komunikatif, sederhana, dan edukatif sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.

#### 5) Kesesuaian Kurikulum

Materi dalam komik dirancang berlandaskan pada Kompetensi Dasar (KD) serta indikator dalam Kurikulum 2013 untuk Tema 8 Subtema 1, dengan pendekatan tematik integratif.

#### 6) Aksesibilitas dan Kepraktisan

Produk dapat digunakan secara fleksibel baik oleh guru maupun siswa, tidak memerlukan perangkat lunak khusus, serta dapat diunduh atau dicetak jika dibutuhkan secara luring.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media tersebut menjadi penting karena mampu dalam mengantisipasi tantangan pedagogis tematik yang cenderung abstrak dan kurang kontekstual bagi siswa sekolah dasar. Melalui integrasi nilai-nilai lokal seperti *Tri Hita Karana* ke dalam cerita visual yang menarik, siswa tidak hanya diajak memahami konsep ekonomi, tetapi juga membangun karakter dan kecintaan terhadap budayanya sendiri. Di tengah dominasi media konvensional yang kurang interaktif, pengembangan ini memberikan alternatif pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Selain itu, media berbasis teknologi yang mudah diakses seperti ini turut mendukung peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan lingkungan siswa.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi Pengembangan:

1. Media pembelajaran komik digital mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi.
2. Siswa kelas IV SD memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital untuk mengakses media pembelajaran interaktif.
3. Guru bersedia memanfaatkan dan mengintegrasikan media komik digital ke dalam proses pembelajaran tematik secara aktif.
4. Nilai-nilai kearifan lokal Bali, khususnya *Tri Hita Karana*, relevan dan dapat dipahami oleh siswa SD ketika disajikan melalui pendekatan cerita bergambar.

Keterbatasan Pengembangan:

1. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas IV SDN 4 Kalibukbuk, sehingga hasil pengembangan belum dapat digeneralisasi untuk semua SD.
2. Media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan membutuhkan akses perangkat dan koneksi internet yang stabil, yang tidak selalu tersedia di setiap lingkungan sekolah.
3. Penggunaan platform pihak ketiga (seperti *Canva*, *Heyzine*, *Wordwall*, dan *Padlet*) bergantung pada kebijakan penggunaan masing-masing layanan, yang bisa berubah sewaktu-waktu.
4. Proses evaluasi efektivitas media dilakukan dalam waktu terbatas, sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang terhadap peningkatan karakter siswa melalui kearifan lokal.

### 1.10 Definisi Istilah

Berikut merupakan pemaknaan terminologis dari sejumlah istilah yang diaplikasikan dalam kerangka perancangan media.

#### 1) Media Pembelajaran Digital

Sarana dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, baik dalam bentuk audio, visual, maupun interaktif, dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Media ini dapat dijangkau melalui gawai atau instrumen elektronik lainnya seperti komputer, tablet, atau ponsel, dan memungkinkan penyampaian materi secara dinamis, fleksibel, dan mudah dipahami siswa.

#### 2) Komik Digital

Bentuk cerita bergambar yang dikemas dalam wujud digital dan dapat diintersepsi melalui piranti elektronik. Komik ini menggabungkan elemen naratif, ilustrasi visual, dan terkadang interaktivitas, untuk menyampaikan informasi atau nilai-nilai pembelajaran secara menarik dan menyenangkan. Dalam konteks pendidikan, komik digital berfungsi sebagai media yang mampu menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa.

#### 3) Kearifan Lokal Bali: *Tri Hita Karana*

*Tri Hita Karana* adalah konsep kearifan lokal Bali yang berasal dari ajaran Hindu dan bermakna "tiga penyebab kebahagiaan." Ketiga unsur tersebut mencakup hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan (*Parhyangan*), manusia dengan sesama (*Pawongan*), dan manusia dengan alam (*Palemahan*). Konsep ini dijadikan dasar dalam pembentukan karakter, pelestarian lingkungan, dan pembangunan masyarakat yang seimbang secara spiritual, sosial, dan ekologis.

#### 4) Materi Kegiatan Ekonomi Tema 8 Sub Tema 1 Kelas 4 SD

Materi kegiatan ekonomi pada Tema 8 Sub Tema 1 Kelas IV SD membahas tentang kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, dan konsumsi), pelaksana, beserta keterkaitannya pada ragam profesi serta dinamika sosial-budaya sekitar hingga tingkat provinsi. Materi ini ditujukan untuk memfasilitasi siswa dalam menginternalisasi peran ekonomi dalam ranah eksistensi harian dan mengaitkannya dengan nilai-nilai sosial serta budaya lokal.

