

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Literasi membaca merupakan dasar bagi peserta didik sebelum mempelajari pengetahuan kompleks di masa mendatang. Literasi membaca ialah kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan membaca, berpikir, dan menulis yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif (Gogahu & Prasetyo, 2020). Undang-Undang No. 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, menyatakan bahwa literasi membaca merupakan kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya (Handayani, 2020). Literasi membaca menjadi kemampuan awal yang penting untuk dikuasai oleh setiap orang khususnya peserta didik. Namun kenyataannya, hasil survey PISA menunjukkan bahwa terjadi penurunan kemampuan literasi membaca dan matematis peserta didik di Indonesia. Laporan dari OECD bahwa sekitar 70% peserta didik Indonesia dikategorikan memiliki kemampuan literasi rendah, yang dimana peserta didik belum mampu mengidentifikasi ide pokok dari suatu bacaan yang lebih panjang (Putrawangsa & Hasanah, 2022). Hal tersebut menunjukkan permasalahan serius dan perlu solusi dalam untuk menjembatani kemampuan literasi peserta didik mulai dari sejak dini.

Peserta didik harus memiliki kemampuan literasi membaca yang baik sebagai modal untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan yang senantiasa berkembang di abad 21 (Harahap et al., 2022). Literasi membaca sangat penting sebab kemampuan ini

merupakan gerbang masuk untuk memahami pengetahuan lainnya, jika kemampuan literasi membaca peserta didik tergolong rendah, maka mereka akan mengalami hambatan pada tahapan pembelajaran berikutnya (Ahyyar et al., 2022). Namun, budaya literasi di Indonesia masih sangat rendah, padahal literasi seharusnya diajarkan dan dioptimalkan sejak dini agar siswa tidak kesulitan memahami konsep yang lebih kompleks. Contoh keberhasilan terlihat di Malaysia, di mana fokus pada pembelajaran literasi sejak awal berhasil menurunkan persentase defisit prestasi akademik siswa setiap tahunnya (Hidayati et al., 2023). Ini menunjukkan bahwa penguasaan literasi membaca sejak dini sangat krusial untuk keberhasilan akademik siswa di masa depan.

Secara ringkas, literasi membaca pada siswa sekolah dasar memiliki dampak signifikan dalam membentuk berbagai aspek penting pada diri siswa. Literasi membaca dapat menumbuhkan karakter gemar membaca, menumbuhkan kecintaan terhadap buku, kesenangan mengunjungi perpustakaan, interaksi dalam diskusi dan membaca bergantian memupuk karakter peduli dan toleransi, serta mengajarkan siswa untuk saling menghargai pendapat (Aulia et al., 2023). Dengan demikian, literasi membaca tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan hidup yang esensial bagi siswa.

Peningkatan kemampuan literasi membaca dapat dilihat dari tiga aspek utama literasi membaca berstandar PISA yaitu menemukan informasi (*retrieve and access*), menginterpretasi/mengintegrasikan (*interpret and integrate*), evaluasi dan refleksi (*evaluate and reflect*) (Chasanah et al., 2024). Meningkatkan literasi membaca siswa, dibutuhkan proses pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mampu membangun minat dan motivasi siswa dalam membaca.

Keberhasilan pembelajaran literasi membaca juga didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai dengan guru yang profesional, media pembelajaran yang menarik, dan lingkungan pendidikan yang nyaman sehingga merangsang keinginan belajar siswa (Nurhakim et al., 2024). Hakikatnya, pembelajaran di sekolah dasar merupakan suatu interaksi antara guru sebagai pengajar, dan peserta didik sebagai individu yang belajar sesuai dengan karakteristik mereka yakni senang bermain, selalu bergerak, bekerja atau bermain dalam kelompok, dan senantiasa ingin melakukan atau merasakan sendiri (Marlina et al., 2020). Upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam literasi membaca adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik sehingga mereka tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Resmi, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran mampu memberikan peningkatan dalam proses interaksi di dalam kelas antara guru dan peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa jenuh (Mawarsih et al., 2024).

Penerapan media pembelajaran di sekolah belum berlangsung dengan optimal karena komponen dalam penyusunan media pembelajaran yang inovatif sulit dipahami dan dikuasai sehingga proses pembelajaran terlaksana dengan menggunakan media pembelajaran seadanya meskipun media tersebut tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Hanannika & Sukartono, 2022). Penyusunan media pembelajaran yang inovatif juga membutuhkan waktu yang banyak sehingga penggunaan media pembelajaran masih menggunakan media seadanya (Simbolon et al., 2021). Sesuai dengan keadaan di lapangan ketika dilaksanakan observasi di

SD Negeri 1 Sambirenteng pada tanggal 15 Maret 2025. Hasil observasi yang telah dilaksanakan, ditemukan bahwa sekolah tersebut sudah mengadakan kegiatan literasi membaca namun belum dilaksanakan secara konsisten. Proses pembelajaran di sekolah sudah terlaksana dengan menerapkan media pembelajaran namun media yang digunakan belum sesuai dengan aspek literasi membaca dan kebutuhan belajar peserta didik. Proses pembelajaran juga belum berorientasi pada peserta didik yang berdampak pada kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran hal ini mengakibatkan lemahnya rasa ingin tahu peserta didik, serta peserta didik mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas berupa *chromebook* yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi pemanfaatan fasilitas *chromebook* belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan hanya digunakan ketika ujian siswa saja.

Wawancara bersama guru kelas V SD Negeri 1 Sambirenteng mendapatkan hasil bahwa, permasalahan yang dihadapi dalam meningkatkan literasi membaca siswa ialah rendahnya ruang kreativitas dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dikarenakan memerlukan waktu yang cukup banyak dalam menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan aspek literasi membaca dan kebutuhan belajar peserta didik. Hal paling signifikan yang menyebabkan rendahnya literasi membaca siswa adalah kurangnya minat membaca. Hal ini dipicu oleh berbagai faktor seperti dominasi *gadget*, minimnya kebiasaan membaca di rumah, ketersediaan bahan bacaan yang kurang menarik, serta metode pengajaran yang belum efektif dalam menumbuhkan kecintaan membaca pada anak.

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan bersama beberapa siswa kelas V di SD Negeri 1 Sambirenteng diperoleh informasi bahwa mereka hanya membaca buku ketika diberikan pekerjaan rumah oleh guru, artinya jika mereka tidak diberikan pekerjaan rumah maka mereka tidak membaca buku dan tidak memiliki jam membaca khusus di rumah bahkan terdapat beberapa siswa yang belum bisa membaca. Siswa menyatakan bahwa mereka memiliki minat baca yang rendah, sebab mereka menganggap bahwa membaca merupakan aktivitas yang membosankan karena terlalu banyak tulisan dan mereka lebih memilih bermain dengan teman-temannya.

Akibatnya kemampuan literasi membaca peserta didik tergolong rendah, maka untuk menunjang hasil observasi dan wawancara dilaksanakan studi dokumen terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas V di SD Negeri 1 Sambirenteng. Adapun hasil studi dokumen yang telah dilakukan disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1
Rekapitulasi Kemampuan Literasi Membaca SD Negeri 1 Sambirenteng

No	Nama Sekolah	Kelas	KKTP	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai KKTP		Siswa yang Belum Mencapai KKTP	
					Siswa	%	Siswa	%
1	SD Negeri 1 Sambirenteng	V	75	30	10	33,33%	20	66,67%

Berdasarkan Tabel 1.1, sebagian besar kemampuan literasi membaca siswa kelas V masih tergolong rendah dengan persentase 66,67%. Sejalan dengan hasil asesmen PISA yang menyatakan bahwa peserta didik Indonesia selama lima tahun terakhir, yakni 2006, 2009, 2012, 2015, dan 2018 memiliki rerata pencapaian skor literasi yang rendah dalam rentang skor 382-403 (Yusmar & Fadilah, 2023).

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif seperti komik digital sehingga mampu menarik perhatian peserta didik sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca mereka. Komik digital merupakan solusi yang dapat diterapkan dalam meningkatkan literasi membaca siswa dikarenakan komik digital memadukan teks, visual, dan kadang-kadang bahkan elemen suara atau interaktif yang memberikan pengalaman belajar multisensori dan dapat memberikan dampak positif terhadap minat baca siswa, terutama bagi mereka yang cenderung kesulitan membaca teks-teks panjang atau kurang tertarik pada materi yang disajikan secara konvensional (Mekalungi et al., 2025). Kelebihan utama komik digital dibandingkan dengan media lainnya dalam meningkatkan literasi membaca siswa SD terletak pada kemampuannya menarik minat dan memotivasi anak, visual yang menarik dan interaktif yang memadukan teks, gambar berwarna, terdapat animasi, dan suara. Hal ini membuat cerita lebih hidup dan mudah dipahami, sekaligus sesuai dengan karakteristik anak usia SD yang akrab dengan teknologi dan menyukai hiburan.

Komik digital dipilih sebagai solusi dikarenakan komik digital mampu melatih kemampuan membaca siswa melalui elemen dan dialog yang mampu menyederhanakan konsep abstrak. Menurut Mekalungi et al (2025) komik digital dapat meningkatkan literasi membaca siswa karena beberapa alasan yakni, (1) meningkatkan motivasi dan minat baca, (2) meningkatkan pemahaman teks dan kosakata, (3) memfasilitasi pembelajaran virtual, (4) aksesibilitas dan interaktivitas, serta (5) membangun kebiasaan membaca. Dengan menerapkan komik digital dalam proses pembelajaran mampu menarik perhatian siswa sebab komik digital

didominasi dengan gambar menarik dan hanya terdapat sedikit tulisan didalamnya sehingga siswa senang dan tertarik membacanya.

Menurut Sari et al (2023) menyatakan bahwa komik ini rata-rata banyak digemari peserta didik, karena merupakan media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan instruksional serta sebagai media pembelajaran komunikasi visual, dimana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar. Narestuti et al (2021) juga menyatakan bahwa komik digital merupakan media yang memudahkan peserta didik untuk memahami gambar secara keseluruhan, kemudian mengungkapkan idenya dengan baik, dan dapat menceritakan isi cerita secara runtut sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Penggunaan komik digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Izzah & Ma'sum (2021) menyatakan bahwa media komik digital memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan komik cetak meliputi tidak membutuhkan biaya yang banyak, mudah didapatkan, dan gambar atau warna komik digital lebih jelas daripada komik cetak karena komik digital tidak mengurangi resolusi dari gambar tersebut. Pinatih & Putra (2021) menyatakan selain keunggulannya, media pembelajaran komik digital layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa karena media ini mampu meningkatkan motivasi belajar serta karakter peserta didik setelah dibelajarkan menggunakan media komik digital. Penerapan komik digital dapat diintegrasikan dengan kearifan lokal untuk mengkontekstualkan materi agar pembelajaran dapat

terlaksana sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Kearifan lokal yang dapat diintegrasikan dengan komik digital yaitu falsafah Tri Hita Karana. Falsafah Tri Hita Karana dipilih karena memberikan sumbangsih dalam upaya proses *character building* pada peserta didik dengan harapan dapat menjadi cerdas, berakhlak mulia, religius, dan memiliki kepedulian terhadap sesama dan lingkungan sekitar sehingga siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi membaca namun dapat berkembang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila (Dikta et al., 2022). Tri Hita Karana merupakan falsafah yang sering dijumpai peserta didik sebagai sebuah kearifan lokal yang bersifat universal dalam pengimplementasiannya (Suryawan et al., 2022). Tri Hita Karana terdiri dari tiga penyebab kesejahteraan yang dijiwai oleh agama hindu Dharma yakni Parahyangan yaitu hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa sebagai pencipta, Pawongan yaitu hubungan antara manusia dengan sesama manusia, dan Palemahan yaitu hubungan harmonis antara manusia dengan alam lingkungan (Satria, 2020). Falsafah Tri Hita Karana mampu meningkatkan literasi membaca siswa dan memiliki kaitan erat dengan kemampuan tersebut sebagai berikut, (1) Parhyangan mendorong pemahaman nilai moral dan spiritual dari bacaan, (2) Pawongan memfasilitasi interaksi sosial dan empati melalui diskusi buku, dan (3) Palemahan menumbuhkan kesadaran lingkungan melalui cerita yang relevan (Paing et al., 2024). Dengan demikian, literasi membaca menjadi lebih holistik, menanamkan nilai budaya, sosial, dan lingkungan pada siswa.

Komik digital memiliki potensi besar untuk menanamkan nilai-nilai Tri Hita kepada siswa SD. Media ini dapat mewujudkan nilai Parhyangan melalui cerita

moral yang mengajarkan rasa syukur dan kejujuran, serta visualisasi simbol keagamaan yang mudah dipahami. Untuk nilai Pawongan, komik digital efektif menampilkan karakter positif seperti tolong-menolong dan empati, atau narasi tentang keberagaman yang mempromosikan toleransi dan kerukunan. Sementara itu, nilai Palemahan dapat ditanamkan melalui cerita tentang pentingnya menjaga lingkungan, mengapresiasi keindahan alam, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab ekologis. Penerapan nilai-nilai THK melalui komik digital sangat diperlukan sebagai cara efektif untuk membentuk karakter sejak dini, memperkuat identitas budaya lokal, mendukung pembelajaran holistik, dan secara tidak langsung memotivasi minat baca dengan menyajikan pendidikan moral dalam format yang menarik dan menyenangkan.

Dengan menerapkan media komik digital dan nilai-nilai THK secara berdampingan mengakibatkan peserta didik tidak hanya berkembang secara intelektual namun mereka dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, berempati, dan mencintai lingkungan serta sesama manusia (Dharma et al., 2023). Sejalan dengan penelitian Mekalungi et al (2025) yang menyatakan bahwa integrasi nilai-nilai budaya dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik tidak hanya belajar tentang literasi, tetapi juga memahami identitas budaya dan kebanggaan mereka terhadap warisan lokal yang berkontribusi pada pembentukan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kesadaran budaya yang tinggi.

Jika nilai-nilai THK tidak dikemas dalam media pembelajaran sesuai zaman seperti komik digital dan tetap mengandalkan metode konvensional dalam pembelajaran menyebabkan menurunnya minat dan perhatian siswa. Anak-anak SD

yang terbiasa dengan interaktivitas dan visual dari *smartphone* akan menganggap metode lama membosankan, sehingga pesan tidak tersampaikan secara efektif dan pemahaman mereka menjadi dangkal. Akibatnya, timbul bahaya tergerusnya identitas budaya dan nilai luhur karena siswa lebih mudah terpapar konten asing dan menganggap budaya lokal tidak relevan, sekaligus menghambat pembentukan karakter holistik mereka. Dampak jangka panjangnya sangat serius seperti melemahnya moral dan etika bangsa, di mana generasi mendatang kurang empati, individualistis, dan tidak peduli lingkungan. Lunturnya rasa cinta tanah air dan budaya lokal juga mengancam, sebab kearifan lokal seperti THK bisa terancam punah jika tidak diwariskan secara relevan. Selain itu, kerusakan lingkungan akan semakin parah tanpa kesadaran akan harmoni dengan alam, dan kita akan menghasilkan generasi yang kurang berintegritas dan bertanggung jawab.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan dan hasil observasi serta wawancara yang telah diperoleh di SD Negeri 1 Sambirenteng, maka diperlukan pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- 1) Rendahnya tingkat literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar. Kegiatan literasi membaca belum dilaksanakan secara konsisten.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum sepenuhnya sesuai dengan indikator literasi membaca dan kebutuhan belajar peserta didik.

- 3) Rendahnya kreativitas dan inovasi guru dalam penyusunan media pembelajaran dikarenakan minimnya waktu yang dimiliki oleh guru.
- 4) Pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara aktif.
- 5) Sarana dan prasarana belum dimanfaatkan secara efektif.
- 6) Belum dikembangkannya media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini terbatas untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya tingkat literasi membaca siswa kelas V sekolah dasar karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum sepenuhnya sesuai dengan indikator literasi membaca dan kebutuhan belajar peserta didik. Dengan demikian masalah penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran yaitu komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V Sekolah Dasar?

- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, adapun tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mendeskripsikan bagaimana validitas media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 3) Untuk mendeskripsikan bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 4) Untuk menganalisis bagaimana efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa komik digital berbasis Tri Hita Karana yang berfokus pada indikator-indikator literasi membaca yang berfungsi sebagai alternatif untuk meningkatkan literasi terutama literasi membaca. Produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan berupa komik digital berbasis Tri Hita Karana.
- 2) Komik digital ini terdiri dari tiga topik dengan satu topik membahas satu unsur bagian Tri Hita Karana yang dikemas dalam sebuah komik.
- 3) Komik digital ini dirancang menyesuaikan dengan aspek literasi membaca dengan standar PISA dengan tujuan peningkatan kemampuan literasi membaca siswa.
- 4) Komik digital dikemas dengan menarik tanpa mengubah karakteristik komik yang di dalamnya berisi gambar-gambar, kombinasi teks, dan audio yang menyesuaikan.
- 5) Komik digital berbasis Tri Hita Karana ini memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran yang menarik karena mampu menyampaikan pesan moral mendalam, menjangkau audiens luas, serta memiliki fleksibilitas penceritaan.
- 6) Komik digital berbasis Tri Hita Karana ini mengintegrasikan konten mengenai hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan.
- 7) Komik digital ini terdapat *game* berupa *quiz* untuk menguji pemahaman siswa.

- 8) Desain komik dibuat melalui aplikasi canva untuk penataan gambar, narasi, dan interaktif. Gambar setiap karakter dibuat melalui ChatGPT dengan CrateImage, untuk menyesuaikan gambar setiap karakter dan adegan dalam komik. Kemudian di publish menjadi canvasite supaya mudah diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, *chromebook*, maupun *smartphone*.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V Sekolah Dasar, memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Asumsi Pengembangan
 - a. Guru sudah mengetahui dan mengenal media pembelajaran digital.
 - b. Guru sudah mengetahui tentang literasi membaca.
 - c. Guru dan siswa memiliki perangkat digital dan bisa mengoperasikan perangkat digital dengan sangat baik.
 - d. Sekolah mempunyai sarana dan prasarana yang memadai dan fasilitas internet yang baik.
- 2) Keterbatasan Pengembangan
 - a. Pengembangan komik digital berdasarkan kebutuhan peserta didik di sekolah tempat penelitian, yaitu siswa kelas V di SD Negeri 1 Sambirenteng.
 - b. Media pembelajaran komik digital mempunyai keterbatasan dan hanya dipergunakan untuk siswa kelas V khususnya pada peningkatan literasi membaca di SD Negeri 1 Sambirenteng.

- c. Pengembangan media pembelajaran komik digital ini disesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana sekolah penelitian, yaitu SD Negeri 1 Sambirenteng.
- d. Penyebaran produk dari hasil penelitian pengembangan ini hanya terbatas di kelas V SD Negeri 1 Sambirenteng.

1.8 Definisi Istilah

Menghindari terjadinya suatu kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan merangka, mencipta, serta memanipulasi sesuatu yang sebelumnya sudah dirancang menjadi suatu produk nyata, dan produk yang dihasilkan tersebut harus diuji coba serta bukan untuk menguji teori, sehingga nantinya produk yang dihasilkan tersebut dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Media pembelajaran komik digital merupakan media yang berbasis teknologi dan bisa dibuat sendiri serta tidak memerlukan banyak biaya.
- 3) Tri Hita Karana merupakan tiga hubungan yang harmonis. Tri Hita Karana terdiri dari Parahyangan yaitu hubungan yang harmonis dengan Tuhan, Pawongan yaitu hubungan yang harmonis dengan sesama manusia, dan Palemahan yaitu hubungan yang harmonis dengan alam.
- 4) Literasi membaca merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks untuk memecahkan masalah, baik dalam bentuk tulisan cetak maupun digital.