

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas delapan pokok pembahasan diantaranya yaitu: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dapat dikatakan sebagai pilar terpenting dalam kemajuan hidup manusia. Jika membahas tentang pendidikan, peran pendidikan sangat terlihat jelas kepentingannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain dipandang sebagai sarana untuk menyiapkan generasi muda di masa depan, pendidikan juga dirancang untuk yang sedang berlangsung pada tahap perkembangan menuju kedewasaan dan kualitas suatu individu. Pendidikan sangat penting bagi suatu bangsa dan negara karena pendidikan adalah sumber atau proses peralihan menuju ke hal yang lebih baik. Pendidikan yang buruk akan berdampak buruk juga pada generasi selanjutnya, oleh karena itu pendidikan yang baik dan berkualitas sangat penting diterapkan (Raflika, 2024)

Pendidikan yang baik diterapkan pada saat ini adalah pendidikan yang diimbangi dengan pendidikan karakter dan moral. Untuk membantu proses belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar, dan menanamkan nilai-nilai kemanusiaan pada anak tentunya diperlukan atau suatu media yang mampu memberikan ketiga

hal tersebut dalam suatu produk atau suatu pembelajaran. Menurut Yoniarini (2020) kata Tri Hita Karana berasal dari Bahasa Sanskerta, dimana kata Tri yang artinya tiga, Hita yang artinya sejahtera atau bahagia dan Karana yang artinya sebab atau penyebab. Jadi Tri Hita Krana merupakan tiga hubungan yang harmonis yang menyebabkan kebahagiaan bagi umat manusia. Untuk itu ketiga hal tersebut harus dijaga dan dilestarikan agar dapat mencapai hubungan yang harmonis. Hubungan yang dimaksud dalam Tri Hita Karana adalah hubungan manusia dengan tuhan (*Parahyangan*), hubungan manusia dengan lingkungan (*Palemahan*), hubungan manusia dengan manusia (*Pawongan*).

Untuk mencapai proses belajar mengajar dan hasil belajar yang diharapkan, perlu pengembangan media pembelajaran. Menurut Suyanto, (2006) pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar merupakan ilmu yang bersifat interdisipiner, dimana diantaranya meliputi, Psikologi, Biologi, Ilmu sosial Pendidikan jasmani, Pendidikan bahasa dan seni, yang dalam proses pelaksanaannya di sertai dengan pendidikan moral. Di sekolah Dasar perlu adanya penanaman nilai moral, kemanusiaan yang nantinya diharapkan mampu menjadi dasar perkembangan anak dan pedoman hidup bagi individu itu sendiri. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah inovasi yang mampu menjembatani tuntutan pendidikan pada zaman sekarang. Pendidik saat ini, sudah seyogyanya harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dengan menerapkan berbagai model pembelajaran relevan dan menggunakan bantuan alat peraga atau media pembelajaran yang kreatif serta inovatif (Widiani et al., 2025).

Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan untuk memperoleh pengalaman sebagai motivasi merubah sikap, kebiasaan, dan tingkah laku (Gagne,

2019). Sementara itu, menurut (Slameto, 2015) berpendapat bahwa belajar adalah kegiatan yang berasal dari dalam jiwa untuk merubah sikap atau tingkah laku individu dengan lingkungannya supaya memperoleh pengalaman tentang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar mengajar harus dirancang semudah mungkin dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan tercipta apabila tersedia media pembelajaran, materi tidak monoton, guru terlalu galak dan lain sebagainya (Jannah, 2021). Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika semangat belajar yang sangat besar dan rasa percaya diri yang tinggi di dalam diri peserta didik sudah muncul. Dengan penggunaan media yang inovatif dalam pembelajaran mampu memberikan pemahaman yang lebih kontekstual dan lebih menyenangkan bagi siswa (Fitriani & Yudiana., 2022).

Pembelajaran seharusnya dirancang sebagai proses yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mampu membangkitkan minat, rasa ingin tahu, dan keterlibatan aktif peserta didik (Arrosyad et al., 2024). Hal ini berarti pembelajaran perlu bersifat interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan suasana kelas yang kondusif, inklusif, dan merangsang kreativitas. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, pendekatan yang bervariasi, serta penghargaan terhadap keberagaman gaya belajar siswa menjadi kunci untuk mendorong partisipasi aktif dan membangun pengalaman belajar yang bermakna, proses belajar tidak lagi terasa sebagai kewajiban yang membebani, melainkan menjadi aktivitas yang menyenangkan dan penuh makna yang pada akhirnya akan membawa perubahan positif dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, pendekatan yang interaktif dan bermakna menjadi sangat penting untuk diterapkan. IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan pemahaman tentang lingkungan alam, kehidupan sosial, serta perkembangan teknologi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Himawan et al. (2025), yang menyebutkan bahwa pembelajaran IPAS perlu dirancang secara holistik, integratif, dan kontekstual, agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan secara utuh sekaligus menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Namun seringkali pada pembelajaran IPAS pendidik terhambat pada akses untuk perancangan pembelajaran yang sehingga proses belajar mengajar tidak mampu dimaksimalkan (Widiani & Esaputra, 2025).

Pembelajaran IPAS yang ideal di sekolah dasar tidak hanya terpaku pada buku teks atau hafalan materi, melainkan menekankan aktivitas eksploratif dan partisipatif. Pendekatan saintifik seperti mengamati, menanya, mengeksplorasi, menalar, dan mengomunikasikan harus menjadi bagian dari proses pembelajaran yang dilaksanakan. Guru perlu memberikan pengalaman belajar yang nyata melalui kegiatan observasi langsung, eksperimen sederhana, proyek kolaboratif, hingga pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Misalnya, siswa dapat diajak mengamati cuaca dan mencatat perubahannya setiap hari, meneliti proses pencemaran air di lingkungan mereka, membuat percobaan sederhana tentang gaya magnet, atau membahas pentingnya penggunaan energi alternatif. Selain itu, dalam proses pembelajaran IPAS peran media pembelajaran sangatlah penting.

Media Pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan

menguasai materi Pelajaran, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif (Daniyati, 2023). Komik digital merupakan alat pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan partisipasi dan pemahaman dalam studi, terutama pendidikan dasar, didalam media Komik Digital terdapat rangkaian gambar-gambar berwarna, teks dan alur cerita, dengan begitu diharapkan dapat dikembangkan sebagai solusi mengatasi sebuah masalah pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Kustianingsari, 2023). Di era ini perkembangan teknologi sangat pesat, dari perkembangan itu tentunya dapat membantu dunia pendidikan jika mampu di manfaatkan dengan baik. Di samping itu Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di dunia ini juga menuntut manusi untuk berkembang dan berjalan sejajar dengan perkembangan IPTEK. Pada era ini pendidikan dirancang untuk membentuk manusia sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah di atur dan ditetapkan oleh pemerintah. Pada jenjang pendidikan sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran IPAS pendidikan dan proses belajar mengajar dirancang untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap yang baik.

Pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), tidak hanya berfokus pada pemahaman teori semata, tetapi juga memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai sikap, seperti kepedulian terhadap lingkungan (Putri & Zenien, 2022). Melalui materi-materi yang berkaitan dengan ekosistem, daur ulang, pencemaran lingkungan, dan pelestarian alam, siswa tidak hanya diajak untuk mengetahui konsep ilmiah, tetapi juga diarahkan untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa beberapa sekolah yang ada di Bali belum mencerminkan konsep Tri Hita

Karana, sehingga tidak memperhatikan lingkungan sekitar, seperti masih adanya sampah-sampah yang berserakan. Hal serupa juga terjadi saat pelaksanaan upacara karya Ida Bhatara Turun Kabeh di Pura Besakih, di mana sampah berceceran di area tempat suci, sehingga panitia harus turun tangan membersihkan lingkungan pura (Bali Express, 2022). Peristiwa-peristiwa tersebut mencerminkan rendahnya kesadaran masyarakat dalam menjaga kebersihan dan kesucian lingkungan, bahkan di tempat yang sakral sekalipun.

Melihat kenyataan tersebut, dunia pendidikan, terutama di jenjang Sekolah Dasar, perlu mengambil peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sejak dini. Salah satu pendekatan yang relevan adalah dengan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal melalui konsep Tri Hita Karana. Menurut Padet dan Krishna (2020), Tri Hita Karana merupakan falsafah hidup masyarakat Bali yang menekankan pentingnya keharmonisan hubungan antara manusia dengan Tuhan (*Parahyangan*), manusia dengan lingkungan (*Palemahan*) dan manusia dengan sesama (*Pawongan*). Integrasi konsep ini ke dalam pembelajaran IPAS akan memperkuat pemahaman siswa tentang pentingnya menjaga lingkungan, membangun sikap toleransi sosial, dan memelihara keseimbangan dalam kehidupan. Dengan penerapan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berlandaskan nilai-nilai lokal seperti Tri Hita Karana, peserta didik diharapkan tidak hanya menguasai pengetahuan ilmiah, tetapi juga tumbuh menjadi pribadi yang peduli, bertanggung jawab, dan memiliki moral yang baik dalam menjaga keberlanjutan lingkungan hidup. Namun kesenjangan kemampuan terutama pada aspek literasi dan fasilitas pada setiap instansi sekolah khususnya di pedesaan dengan perkotaan menjadi perhatian khusus dalam proses pembelajaran yang

selama ini terjadi (Yudiana et al., 2023).

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa guru di SDN 3 Belok, mengatakan bahwa terdapat beberapa kendala pada proses belajar mengajar, dimana dalam proses pembelajaran guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran. Dalam wawancara yang dilakukan guru juga mengatakan bahwa hasil belajar siswa rendah karena siswa merasa sulit memahami materi pembelajaran, ini disebabkan karena kurangnya pengimplementasian media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan minat siswa. Selain itu proses belajar mengajar yang dilakukan di SDN 3 Belok belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk media komik digital. Hasil pengamatan yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa pada pembelajaran IPAS ada banyak siswa di kelas yang kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, hal itu tentu dipengaruhi oleh cara mengajar dan kelengkapan media pembelajaran yang ada.

Meskipun demikian, SDN 3 Belok memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung pelaksanaan penelitian ini. Sekolah ini berada dalam lingkungan masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai budaya lokal Bali, termasuk falsafah Tri Hita Karana, yang memberikan landasan kuat dalam pengintegrasian nilai-nilai tersebut ke dalam pembelajaran. Para guru di SDN 3 Belok menunjukkan antusiasme dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis digital yang kontekstual dan bernilai lokal. Dukungan dari kepala sekolah terhadap pembelajaran berbasis teknologi dan budaya lokal juga menjadi faktor pendukung yang penting. Letak geografis sekolah yang dikelilingi oleh alam dan komunitas yang masih lekat dengan kearifan lokal menjadikan sekolah ini sebagai tempat

yang sangat relevan untuk mengembangkan media pembelajaran bertema ekosistem dan harmoni lingkungan. Hal ini memperkuat alasan pemilihan lokasi penelitian dan menjadikan SDN 3 Belok sebagai subjek yang strategis untuk mengimplementasikan media komik digital berbasis Tri Hita Karana.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, dimana proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN 3 Belok menunjukkan adanya sejumlah permasalahan yang berdampak langsung terhadap kualitas pembelajaran. Salah satu permasalahan utama yang teridentifikasi adalah rendahnya keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak terlibat dalam diskusi atau aktivitas pembelajaran. Selain itu, antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran IPAS tergolong rendah. Banyak siswa yang tampak kurang fokus, mengobrol sendiri, atau melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Selain itu pada pelaksanaan observasi penelitian melihat bahwa guru minim menggunakan variasi dalam pembelajaran sehingga menjadi faktor penyebab utama. Selama observasi, pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan pencatatan di buku, tanpa didukung oleh media pembelajaran visual atau digital yang menarik. Ketika siswa diberikan tugas, hanya sebagian kecil yang benar-benar menunjukkan ketertarikan atau inisiatif untuk menyelesaikannya dengan sungguh-sungguh.

Data hasil tersebut juga didukung dengan hasil belajar siswa dimana ditahun ajaran tepatnya semester I siswa kelas V berjumlah 18 orang. Dari 18 siswa terdapat 11 siswa yang mendapat nilai IPAS dibawah kriteria ketuntasan, dengan

kata lain jika dipresentasikan terdapat 61% siswa kelas V yang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan. Pada tahun ajaran 2024/2025 di SDN 3 Belok Kriteria ketuntasan minimal yang digunakan adalah 75. Adapun tabel nilai siswa kelas V SD N 3 Belok adalah sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Hasil Belajar Siswa pada Mapel IPAS

Jumlah Siswa	KKM 75	
	Nilai Diatas KKM	Nilai Dibawah KKM
18	7	11
Persentase	39%	61%

Tabel 1.1 ditemukan bahwa masih ada 64% siswa yang masih dibawah KKM pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, observasi terhadap kondisi lingkungan sekolah menunjukkan bahwa masih banyak siswa di SDN 3 Belok yang kurang disiplin dalam menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan. Hal ini terlihat dari masih adanya sampah plastik yang berserakan di lingkungan sekolah dan ruang kelas. Fenomena tersebut menandakan adanya kebutuhan mendesak akan strategi pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media komik digital berbasis nilai-nilai Tri Hita Karana. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran IPAS, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan karakter dan nilai-nilai budaya lokal Bali yang relevan dengan kehidupan siswa. Dengan memadukan unsur teknologi dan kearifan lokal, media komik digital ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengembangan media komik digital yang tidak hanya mengusung

pendekatan visual-interaktif, tetapi juga secara eksplisit mengintegrasikan nilai-nilai lokal kultural Bali dalam kerangka pendidikan IPAS, yang hingga saat ini masih jarang dilakukan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Komik digital memiliki berbagai kelebihan, antara lain mampu menyajikan materi secara visual dan naratif (Rosalina et al., 2025), yang memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Ilustrasi yang menarik, tokoh-tokoh cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, serta alur cerita yang mengandung pesan moral menjadikan media ini sangat potensial untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Selain itu, karena disajikan dalam bentuk digital, komik ini mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau proyektor kelas, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan mengangkat nilai-nilai Tri Hita Karana yakni harmoni antara manusia dengan Tuhan (*Parahyangan*), manusia dengan alam (*Palemahan*) dan manusia dengan sesama (*Pawongan*) media komik digital ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif siswa, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Nilai-nilai tersebut dapat ditanamkan melalui cerita-cerita yang mengajarkan tentang kepedulian terhadap lingkungan, sikap saling menghargai, dan kebiasaan menjaga keharmonisan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana dapat menjadi solusi inovatif yang mampu menjawab berbagai permasalahan dalam pembelajaran IPAS, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu :

- 1) Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi hal yang penting untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Namun kenyataannya masih banyak siswa kurang terlibat secara aktif di kelas karena masih didominasi oleh metode konvensional.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa. Kondisi ini diperparah oleh terbatasnya pemanfaatan sarana dan prasarana.
- 3) Kurangnya pemahaman terhadap konsep Tri Hita Karana pada siswa Sekolah Dasar.
- 4) Penurunan semangat dan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi batasan masalah. Pengembangan media pembelajaran ini difokuskan atau dibatasi pada pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 3 Belok.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana rancang bangun pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD?
- 2) Bagaimana hasil validitas pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD?

terhadap siswa?

- 3) Bagaimana kepraktisan pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD terhadap siswa?
- 4) Bagaimana efektivitas media komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 3 Belok?

1.5 Tujuan Pengembangan

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.
- 2) Untuk mengetahui hasil validitas dari pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media komik digital berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD N 3 Belok.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar, tujuannya agar siswa lebih semangat dalam belajar, menambah daya tarik siswa untuk mengikuti

pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa (media visual) dalam bentuk komik digital.

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media komik digital pada Mata Pelajaran IPAS, media yang dikembangkan berisi materi harmoni dalam ekosistem dan konsep Tri Hita Karana disertai gambar visualisasi yang menarik dan relevan dengan materi yang akan dijelaskan di dalam pengembangan media komik digital. Pengembangan media komik digital ini digunakan untuk membantu menyampaikan pesan pada peserta didik untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang akan di pelajari.

Dalam pengembangan media komik ini, program yang digunakan adalah aplikasi Canva dan generate AI. Gambar, karakter, serta elemen yang digunakan disesuaikan dengan materi harmoni dalam ekosistem pada pembelajaran IPAS yang di sertai beberapa konsep atau bagian dari Tri Hita Karana, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dan juga mengenal konsep Tri Hita Karana guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, efisien, dan membentuk moral peserta didik.

Pada pengembangan ini materi Tri Hita Karana yang dimuat adalah seluruh bagian Tri Hita Karana, yaitu *Parahyangan*, *Palemahan* dan *Pawongan* . Bagian-bagian dari Tri Hita Karana akan dimuat dan dipadukan dengan materi harmoni dalam ekosistem secara bersamaan dalam proses pemberian materi. Selain itu bagian-bagian dari Tri Hita Karana akan disinggung dengan beberapa cara, seperti mengaitkan langsung dengan materi harmoni dalam ekosistem dalam pembelajaran IPAS dan khusus menyinggung tentang materi Tri Hita Karana. Ada beberapa

keunggulan dari pengembangan produk yang dilakukan, seperti mempermudah guru dalam proses belajar mengajar, materi dapat dipelajari atau ditonton dimana saja, materi yang diberikan berisi beberapa pedoman hidup karena materi yang diberikan berbasis Tri Hita Karana.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Media komik digital berbasis Tri Hita Karana ini mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar.
2. Media komik digital berbasis Tri Hita Karana ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran karena terdapat gambar dan ilustrasi yang menarik, dan disertai dengan penjelasan terkait gambar atau cuplikan dalam komik sehingga siswa lebih mudah dalam mengikuti proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran berbasis Tri Hita Karana ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media komik digital berbasis Tri Hita Karana ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, sehingga hasil pengembangan media hanya diperuntukkan untuk siswa kelas V khususnya pada pembelajaran IPAS.
2. Penelitian ini hanya mengembangkan media komik berbasis Tri Hita Karana pada Materi Harmoni dalam Ekosistem.
3. Pengembangan ini dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Belok.

1.8 Definisi Istilah

- 1) Penelitian pengembangan dilakukan untuk mengembangkan suatu produk, pengembangan yang dilakukan nantinya akan diterapkan oleh sekolah untuk menguji media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa.
- 2) Komik digital adalah komik yang disajikan dalam bentuk digital atau elektronik, dan bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.
- 3) Tri Hita Karana berasal dari Bahasa Sansekerta yang memiliki tiga kata yaitu Tri, Hita, dan Karana. Tri berarti tiga, Hita artinya sejahtera/kebahagiaan, dan Karana berarti penyebab (Yoniartini 2020). Jadi dapat diartikan Tri Hita Karana merupakan tiga hal pokok yang dapat menyebabkan kebahagiaan, kesejahteraan, dan kemakmuran bagi manusia.
- 4) Media komik digital berbasis Tri Hita Karana merupakan suatu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Media ini dapat dikatakan sebagai media yang memiliki dua manfaat sekaligus, dimana dalam media ini mengandung pemahaman konsep Tri Hita Karana yang digabungkan dalam materi pembelajaran. Jadi dengan adanya kombinasi materi dengan konsep Tri Hita Karana tentunya selain dapat meningkatkan hasil dan minat belajar, juga dapat mengenal atau menerapkan nilai Tri Hita Karana pada kehidupan sehari-hari siswa yang tentunya akan membentuk moral siswa itu sendiri.
- 5) Hasil belajar adalah perubahan kemampuan atau keterampilan yang dicapai seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kebiasaan.