

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar ialah menjadi landasan utama dalam membentuk generasi cerdas dan gemilang tidak hanya akademi namun membuat kepribadian karakter yang tangguh , tetapi juga memiliki karakter, sikap spiritual, dan kemampuan menghadapi kesulitan. Sikap spiritual berkaitan dengan penghayatan nilai ketuhanan, rasa syukur, toleransi, serta perilaku yang berlandaskan nilai moral, sedangkan resiliensi berkaitan dengan kemampuan beradaptasi secara positif ketika menghadapi tekanan dan tantangan. Penguatan kedua aspek tersebut relevan dengan kebutuhan pendidikan dasar karena peserta didik berhadapan dengan perubahan sosial dan perkembangan teknologi yang semakin cepat (Susanti, 2024; Putri, 2023).

Perkembangan teknologi digital menghadirkan kesempatan yang praktis dan sekaligus tantangan pada dunia pendidikan. Perubahan pola komunikasi dan interaksi sosial dapat memengaruhi cara siswa belajar, berhubungan dengan orang lain, serta menyikapi berbagai informasi yang mereka terima (Salsabila et al., 2024). Jika seperti itu kita memberi kesempatan bagi penguatan nilai dan karakter, bukan hanya pencapaian aspek kognitif. Hasil observasi dan wawancara awal di SD Negeri 4 Banyuasri menunjukkan bahwa pembelajaran kelas V masih banyak menggunakan buku paket dan metode ceramah. Siswa cenderung pasif ketika materi disajikan secara tekstual, sedangkan keterlibatan mereka meningkat ketika

pembelajaran dikaitkan dengan cerita dan konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Guru juga menyampaikan bahwa nilai spiritual dan budaya lokal belum diintegrasikan secara sistematis ke dalam media pembelajaran.

Situasi ini menunjukkan bahwa adanya kesenjangan dalam keseimbangan dan tuntutan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik karakter dengan media yang digunakan di kelas. Media pembelajaran yang terlalu tekstual dan kurang kontekstual dapat membatasi keterlibatan siswa serta menyulitkan mereka menghubungkan nilai yang dipelajari dengan situasi nyata. Pengembangan media visual dan kontekstual menjadi beberapa bagian untuk dapat memahami materi sekaligus mengamati contoh perilaku melalui alur cerita (Regezta & Hakim, 2023).

Dalam penelitian ini, sociocultural mindset diposisikan sebagai orientasi pembelajaran yang menempatkan pengalaman sosial dan budaya siswa sebagai konteks untuk membentuk pemaknaan, nilai, dan respons terhadap situasi. Lingkungan sosial, interaksi antartokoh, serta kebiasaan budaya dalam cerita digunakan agar siswa tidak hanya menerima nasihat secara abstrak, tetapi menghubungkan nilai dengan pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka. Landasan ini sejalan dengan pandangan bahwa proses pendidikan dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya tempat peserta didik berkembang (Rafii et al., 2022).

Konteks budaya lokal yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tri Hita Karana, yaitu nilai keharmonisan melalui Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan. Dalam pembelajaran, ketiga nilai tersebut dapat diterjemahkan ke dalam hubungan yang harmonis dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan. Integrasi Tri Hita Karana relevan untuk pembelajaran karakter di Bali karena memberi contoh nilai yang dekat dengan kehidupan siswa dan dapat dihubungkan dengan sikap spiritual, kerja

sama, tanggung jawab, serta kepedulian terhadap lingkungan (Widyastama et al., 2025).

Berdasarkan dari keterangan wawancara terhadap guru serta melakukan observasi awal di SD N 4 Banyuasri ditemukan bahwa pembelajaran masih menggunakan ceramah sebagai metode pembelajaran di dalam kelas dan masih berfokus hanya pada penggunaan buku paket. Hal ini menunjukkan bahwa siswa cenderung terlihat pasif karena belum optimalnya penguatan spiritual dan sikap resiliensi dengan baik sehingga menunjukkan sikap spiritual sehari-hari dengan baik serta mudah menyerah ketika menghadapi sesuatu yang seperti soal yang sulit ataupun permasalahan yang terjadi dalam lingkungan sekolah. Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa skor di bawah skor maksimal, oleh karena itu perlu inovasi pembelajar kontekstual dan bermakna yaitu media berupa komik digital berbasis *sociocultural mindset* bermuatan Tri Hita Karana yang sudah di rancang dengan diuji validitas dan kepraktisannya, serta dianalisis efektivitasnya dalam mendukung penguatan sikap spiritual dan resiliensi siswa sebagaimana dirumuskan dalam penelitian ini.

Pendidikan memiliki kontribusi kemajuan dalam membangun perkembangan sikap dan ketahanan spiritual peserta didik agar mampu menghadapi tantangan kehidupan yang terus berubah. Hasil penelitian dan pengamatan sebelumnya menunjukkan bahwa banyak siswa yang mulai kehilangan arah spiritualnya akibat semakin terpaparnya mereka pada teknologi, gaya hidup yang serba instan, dan minimnya tuntunan nilai dalam pembelajaran (Mega et al., 2023).

Nilai-nilai spiritual mulai tergantikan oleh pengaruh dunia maya, budaya populer, dan informasi yang belum terverifikasi kebenarannya (Gui et al., 2024).

Anak-anak cenderung konsumtif, kurang bersyukur, dan memiliki empati sosial yang rendah. Sedangkan, dalam konteks pendidikan, sikap spiritual menjadi salah satu aspek penting yang mendukung penguatan sikap siswa agar memiliki integritas moral dan ketahanan emosional yang kuat (Noviani, 2024). Di era digital, sikap spiritual menghadapi tantangan besar akibat paparan konten digital yang tidak sesuai dan pengaruh media sosial yang dapat mengaburkan batas antara benar dan salah (Zain & Mustain, 2024). Siswa sering kali terjebak dalam tekanan sosial online, seperti ekspektasi akan citra diri yang sempurna atau pengaruh negatif dari konten viral. Hal ini dapat melemahkan sensitivitas mereka terhadap nilai-nilai spiritual dan etika.

Selain itu, gejala rendahnya daya lenting (resiliensi) juga semakin tampak. Anak-anak dan siswa sering kali menghadapi tekanan dari ekspektasi sosial di media digital, yang dapat memengaruhi keseimbangan emosional dan spiritual mereka (Taib et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, kondisi ini tentu menghambat perkembangan kepribadian dan potensi siswa secara utuh (Sinaga et al., 2024). Mereka tidak hanya rentan secara emosional, tetapi juga memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang berlangsung selama ini belum sepenuhnya menyentuh dimensi afektif siswa.

Kondisi tersebut diperburuk dengan metode pendekatan yang masih berlangsung namun belum efektif, seragam, dan minim konteks sosial-budaya. Di banyak sekolah, guru masih mengandalkan metode ceramah dan pembelajaran satu arah, yang hanya mendukung hasil akademi. Media komunikasi yang digunakan juga sebagian besar bersifat konvensional dan belum melibatkan siswa secara aktif (Regezta & Hakim, 2023). Materi pelajaran disampaikan secara abstrak dan jauh

dari realitas kehidupan siswa, sehingga nilai-nilai kehidupan yang semestinya ditanamkan menjadi sulit dipahami dan dihayati secara mendalam (Sayekti, 2023). Minimnya integrasi antara materi pembelajaran dengan konteks budaya lokal menjadi penyebab utama siswa kesulitan menghubungkan pelajaran dengan kehidupan mereka (Anissa, 2024). Padahal, keberlangsungan pembelajaran berarti ketika siswa mampu mengaitkan konsep yang dipelajari dengan nilai, norma, dan lingkungan sosial mereka. Dalam konteks ini, siswa perlu diberi pengalaman belajar yang autentik, kontekstual, dan berakar pada budaya mereka sendiri.

Salah satu strategi pendekatan dalam mengatasi masalah itu adalah dengan menerapkan pendekatan *sociocultural mindset* dalam pembelajaran. Pendekatan ini menekankan pentingnya budaya dan lingkungan sosial sebagai kerangka dalam membentuk pemikiran, pemahaman, dan karakter peserta didik (Elvira, 2021). Dengan *sociocultural mindset*, pembelajaran tidak hanya menanamkan pengetahuan, tetapi juga membangun kesadaran siswa terhadap identitas budaya, nilai sosial, dan norma kehidupan yang berlaku dalam masyarakat (Rafii et al., 2022). Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar dari kehidupan nyata mereka sendiri, yang pada gilirannya memperkuat keterkaitan emosional dan makna dari apa yang mereka pelajari (Agustina et al., 2023).

Untuk memperkuat nilai-nilai karakter dalam konteks budaya lokal, maka diperlukan pula integrasi nilai-nilai kebudayaan lokal. Salah satu kearifan lokal yang sangat potensial adalah Tri Hita Karana (THK) dioperasionalkan sebagai pilar filosofi pandangan hidup masyarakat Bali yang secara mendasar menekankan harmonisasi tiga domain relasional substansial: artikulasi hubungan spiritual manusia dengan Tuhan (parahyangan), interaksi sosial-kemanusiaan antar-sesama

(pawongan), serta keselarasan ekologis manusia dengan lingkungan alam (palemahan). Dalam konteks pengembangan instrumen dan praksis pembelajaran menulis kalimat efektif di sekolah dasar, ketiga nilai kearifan lokal (local genius) tersebut secara metodologis dapat diintegrasikan ke dalam konteks materi penyusunan kalimat (misalnya pengembangan konteks kalimat efektif berorientasi peduli lingkungan dan etika berkomunikasi) (Suryawan et al., 2020). Sikap ini menjadi bagian utama dalam membentuk karakter siswa yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas, empati, dan tanggung jawab sosial. Dalam konteks pendidikan dasar, pengembangan sikap spiritual membantu siswa paham arti hidup yang lebih dalam dan membentuk ketangguhan emosional serta moral yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Teori Tri Hita Karana, yang berasal dari filosofi Hindu Bali, sangat relevan dalam dikembangkan dalam proses pembelajaran karena menekankan tiga hubungan utama yang harus dijaga agar tercipta keharmonisan dan kebahagiaan.

Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan observasi dan pengumpulan data di kelas V SD Negeri 4 Banyuasi. Pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan. Secara perkembangan kognitif menurut teori Piaget, siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka sudah mampu berpikir logis terhadap objek dan peristiwa yang nyata, namun masih memerlukan bantuan media visual untuk memahami konsep-konsep abstrak seperti nilai-nilai spiritual dan resiliensi. Selain itu, pada jenjang ini siswa juga sedang berada pada masa peralihan menuju tahap berpikir yang lebih reflektif, sehingga pembentukan karakter, sikap spiritual, dan ketangguhan diri menjadi sangat penting untuk dipupuk sejak dini.

Dari segi kurikulum, materi pembelajaran di kelas V telah memuat berbagai tema yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial, budaya, dan moral yang relevan dengan muatan Tri Hita Karana, sehingga sangat sesuai untuk diintegrasikan dalam media pembelajaran berbasis *Sociocultural Mindset*. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas V dipandang sebagai kelompok usia yang ideal untuk penerapan media pembelajaran komik digital berbasis *Sociocultural Mindset* bermuatan Tri Hita Karana dalam upaya mendukung penguatan sikap spiritual dan resiliensi siswa SD.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumen yang dilakukan di SD Negeri 4 Banyuasri, ditemukan beberapa permasalahan terkait proses pembelajaran dan penguatan karakter siswa, khususnya dalam aspek sikap spiritual dan resiliensi. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V, diketahui bahwa pembelajaran di kelas masih berpusat pada buku paket dan metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara emosional maupun nilai. Guru juga mengungkapkan bahwa pengintegrasian nilai-nilai spiritual maupun budaya lokal dalam pembelajaran belum dilakukan secara sistematis, melainkan hanya muncul sesekali melalui kegiatan keagamaan seperti doa bersama atau upacara hari besar keagamaan. Nilai-nilai lokal seperti Tri Hita Karana (THK), meskipun sangat relevan dengan kehidupan siswa yang berada di lingkungan budaya Bali, belum dimanfaatkan sebagai bagian dari media atau pendekatan pembelajaran di kelas.

Hasil pengamatan langsung terhadap aktivitas pembelajaran menunjukkan bahwa siswa tampak kurang antusias saat menerima materi yang bersifat tekstual dan abstrak. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tampak meningkat ketika guru

menyampaikan cerita rakyat atau kegiatan yang berkaitan dengan budaya lokal, namun hal ini masih sangat jarang terjadi. Dalam pengamatan terhadap interaksi siswa, terlihat bahwa sebagian siswa menunjukkan gejala rendahnya resiliensi, seperti mudah menyerah saat diberi tugas sulit, kurang percaya diri saat berbicara di depan kelas, serta cenderung menghindari tanggung jawab kelompok. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih tangguh, percaya diri, dan memiliki makna spiritual yang kuat dalam menjalani kegiatan belajar maupun kehidupan sehari-hari.

Untuk mendapatkan gambaran awal mengenai permasalahan yang ada, telah dilakukan studi pendahuluan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Banyuasri yang menjadi lokasi penelitian. Data primer dikumpulkan melalui penyebaran dua instrumen kuesioner kepada populasi siswa. Responden dalam studi awal ini berjumlah 33 siswa. Hasil tes kebutuhan di kelas V SDN 4 Banyuasri termuat pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Hasil Kuesioner Sikap Spiritual dan Resiliensi

Variabel	Jumlah Responden (N)	Skor Minimum	Skor Maksimum	Rata-rata (Mean)
Sikap Spiritual	33	24	45	33,12
Resiliensi	33	22	43	31,79

Berdasarkan tabel 1.1 terlihat jelas bahwa skor rata-rata untuk kedua variabel berada jauh di bawah skor maksimal ideal (60). Rata-rata skor sikap spiritual adalah 33,12, sementara rata-rata skor resiliensi bahkan lebih rendah, yaitu 31,79. Angka- angka ini secara objektif menunjukkan bahwa secara kolektif, kelompok siswa ini belum mencapai tingkat perkembangan yang optimal pada kedua variabel tersebut. Adanya ruang yang sangat besar antara skor rata-rata

dengan skor maksimal mengindikasikan adanya masalah yang bersifat sistemik dan bukan hanya kasus- kasus individual.

Sementara itu, dari studi dokumen, ditemukan bahwa komponen pendidikan karakter telah dicantumkan secara umum dalam kurikulum, tetapi implementasinya belum terarah pada pembentukan sikap spiritual dan resiliensi secara nyata. Tidak ditemukan rencana penggunaan media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mengintegrasikan nilai-nilai lokal seperti THK ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, tidak ada dokumentasi khusus mengenai kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada konteks budaya lokal siswa. Padahal, lingkungan sekolah berada dalam masyarakat yang kental dengan budaya, upacara adat, dan spiritualitas Hindu yang menjadi sumber nilai yang sangat kaya dan potensial. Fakta ini menunjukkan adanya celah dan kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang berbasis *sociocultural mindset* bermuatan THK, yang mampu menghadirkan pembelajaran kontekstual, menyentuh aspek afektif siswa, dan mampu menanamkan nilai-nilai kehidupan yang lebih bermakna.

Maka, solusi yang dapat saya berikan berdasarkan permasalahan di atas adalah dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis *sociocultural mindset* yang memuat nilai-nilai Tri Hita Karana, hal tersebut karena memiliki potensi besar untuk mendukung penguatan sikap spiritual dan resiliensi siswa. Media pembelajaran ini dapat mengintegrasikan kearifan lokal dengan teknologi modern, sehingga memberikan pengalaman belajar yang relevan sekaligus bermakna (Sari et al., 2024). Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik tetapi juga nilai-nilai moral dan spiritual yang membantu mereka menghadapi tantangan era digital secara lebih tangguh. Selain itu,

pendidikan berbasis kearifan lokal juga dapat memperkuat identitas budaya siswa di tengah globalisasi digital (Dalle et al., 2024). Ketika siswa memahami dan menghargai nilai-nilai budaya mereka sendiri, mereka lebih mampu menghadapi tekanan homogenisasi budaya global yang sering kali datang melalui media digital.

Orientasi penguatan nilai-nilai tersebut secara normatif sejalan dan selaras dengan cita-cita serta tujuan pendidikan nasional dalam rangka memperkokoh konstruksi karakter bangsa melalui pembinaan dimensi sikap spiritual dan sikap sosial murid. Landasan hukum ini secara eksplisit tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara tegas menerangkan bahwa penyelenggaraan pendidikan diorientasikan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Melalui konvergensi landasan yuridis tersebut, pencapaian keterampilan akademik seperti menulis kalimat efektif tidak hanya dipersepsikan sebagai penguasaan kognitif-linguistik semata, melainkan juga diintegrasikan dengan pembentukan sikap spiritual (parahyangan) dan nilai sosial (pawongan) yang utuh melalui artikulasi fase Duniawi dan Ukhrowi dalam sintaksis pembelajaran Active Deep Learner Experience (ADLX).

Secara keseluruhan, data awal ini tidak hanya mengonfirmasi adanya masalah, tetapi juga mengkuantifikasi besarnya masalah tersebut. Temuan ini menjadi fondasi empiris yang kokoh untuk menyatakan bahwa kondisi rendahnya sikap spiritual dan resiliensi di sekolah ini adalah nyata, terukur, dan memerlukan investigasi lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor penyebabnya. Secara

keseluruhan, resiliensi di era digital menuntut pendekatan holistik yang melibatkan pendidikan berbasis nilai-nilai lokal seperti Tri Hita Karana. Dengan mengintegrasikan teknologi modern ke dalam pembelajaran berbasis budaya, siswa dapat dibekali dengan keterampilan adaptasi yang lebih baik serta landasan moral dan spiritual yang kokoh (Ranissa et al., 2024). Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa menghadapi tantangan era digital tetapi juga membangun generasi muda yang tangguh secara emosional, spiritual, dan sosial (Kalalo et al., 2025). Dalam era pendidikan abad ke-21 yang menuntut keterampilan adaptasi dan karakter kuat, integrasi Tri Hita Karana dalam media pembelajaran berbasis *sociocultural mindset* menjadi strategi efektif. Media pembelajaran yang mengangkat nilai-nilai kearifan lokal ini tidak hanya menyampaikan materi akademik, tetapi juga menanamkan nilai spiritual dan sosial yang mendalam (Adolph, 2024).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan komik digital orisinal yang dikembangkan oleh penulis yang menggabungkan pendekatan *sociocultural mindset* dan nilai-nilai Tri Hita Karana tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran menarik secara visual, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai budaya lokal berbasis Tri Hita Karana untuk memperkuat sikap spiritual dan resiliensi siswa sekolah dasar yang kurang mendapatkan perhatian khusus dengan di adaptasi ke dalam pembelajaran, refleksi, konflik yang harus di selesaikan. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang cenderung berfokus pada penguatan karakter melalui media konvensional atau berbasis teks, penelitian ini menggabungkan pendekatan *Sociocultural Mindset* dengan teknologi digital interaktif, sehingga menciptakan media pembelajaran yang kontekstual, adaptif

terhadap era digital, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Melalui inovasi ini, diharapkan muncul model pembelajaran yang tidak hanya membangun kecerdasan intelektual, tetapi juga menumbuhkan kesadaran budaya, ketangguhan emosional, dan spiritualitas yang berakar pada nilai-nilai kearifan lokal Bali.

Selain itu, pemilihan judul penelitian ini berdasarkan dengan kondisi nyata yang ada pada SD Negeri 4 Banyuasri yang memiliki lingkungan yang erat dengan budaya Bali namun belum dapat di implementasikan dengan sempurna dalam pembelajaran didalam kelas yang seharusnya bisa di kolaborasikan dengan baik antara budaya dengan pembelajaran sebagai contoh nyata dalam kehidupan, oleh karena itu dengan penelitian ini yang berjudul Pengembangan Komik Digital Berbasis *Sociocultural mindset* Bermuatan Tri Hita Karana untuk Mendukung penguatan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD akan mengembangkan Komik Digital sebagai media relevan untuk membantu memenuhi kebutuhan sekolah sebagai media yang kontekstual, bermakna, dan berakar pada budaya lokal sebagai solusi dari kebutuhan yang diperlukan sekolah guna membangun sikap spiritual dan resiliensi siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya mendukung penguatan sikap spiritual dan resiliensi siswa SD melalui media pembelajaran yang menarik, bermakna, dan berlandaskan nilai-nilai budaya lokal. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pengembang media pembelajaran dalam menciptakan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang tetap berakar pada nilai-nilai budaya dan spiritualitas. Dengan demikian, komik digital berbasis *Sociocultural Mindset* bermuatan Tri Hita Karana ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif untuk

membentuk siswa yang tangguh, berkarakter, dan memiliki keseimbangan antara kemampuan intelektual, spiritual, dan sosial di era digital

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan komprehensif yang telah diuraikan pada bagian latar belakang, beberapa problematika mendasar dalam konteks praksis pembelajaran bahasa di sekolah dasar dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Sikap spiritual siswa kelas V belum berkembang secara optimal. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata skor awal sikap spiritual sebesar 33,12 dari skor maksimal ideal 60. Dalam kegiatan sehari-hari, penguatan nilai berdoa, bersyukur, toleransi, dan tanggung jawab spiritual belum dilakukan secara sistematis melalui pembelajaran.
2. Resiliensi siswa masih perlu ditingkatkan. Rata-rata skor awal resiliensi hanya sebesar 31,79 dari skor maksimal ideal 60. Sebagian siswa masih mudah menyerah ketika menghadapi tugas yang sulit, kurang percaya diri, sulit mengendalikan emosi, dan cenderung menghindari tanggung jawab kelompok.
3. Pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal.
4. Nilai-nilai budaya lokal, khususnya Tri Hita Karana, belum diintegrasikan secara sistematis ke dalam media dan aktivitas pembelajaran.
5. Belum tersedia media pembelajaran digital yang menggabungkan materi PPKn, konteks budaya lokal, sikap spiritual, dan resiliensi melalui cerita yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

6. Media pembelajaran yang digunakan belum memberikan aktivitas interaktif berupa cerita visual, permainan, evaluasi, dan umpan balik yang dapat melibatkan siswa secara aktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada komprehensivitas pemaparan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penetapan batasan masalah secara metodologis diperlukan guna mencegah terjadinya eksplorasi permasalahan yang terlalu luas serta memastikan fokus investigasi tetap terarah. Dalam konteks ini, pembatasan masalah secara spesifik difokuskan pada keterbatasan ketersediaan dan optimalisasi pengerahan media pembelajaran interaktif yang mampu mengakomodasi integrasi nilai-nilai kebudayaan dan kearifan lokal (local genius) serta dimensi sikap spiritual secara kontekstual, presisi, dan menarik bagi murid tingkat sekolah dasar. Keterbatasan ketersediaan media tersebut diidentifikasi mengakibatkan praksis pembelajaran menjadi kurang bermakna (*meaningful learning*) serta kurang efektif dalam membentuk penguatan sikap spiritual dan resiliensi murid secara holistik. Berdasarkan urgensi permasalahan yang telah dibatasi tersebut, investigasi riset ini didesain untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) di satuan pendidikan sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada penetapan pembatasan masalah yang telah diformulasikan, permasalahan dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini dapat dirumuskan ke dalam beberapa poin pertanyaan penelitian sebagai

berikut.

1. Bagaimana rancang bangun komik digital berbasis *sociocultural mindset* bermuatan Tri Hita Karana?
2. Bagaimana Validitas komik digital berbasis *sociocultural mindset* bermuatan Tri Hita Karana untuk mendukung penguatan sikap spritual dan resiliensi?
3. Bagaimana Kepraktisan komik digital berbasis *sociocultural mindset* bermuatan Tri Hita Karana untuk mendukung penguatan sikap spritual dan resiliensi?
4. Bagaimana Efektivitas komik digital berbasis *sociocultural mindset* bermuatan Tri Hita Karana untuk mendukung penguatan sikap spritual dan resiliensi?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan artikulasi rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, target serta orientasi substansial yang diharapkan dapat dicapai melalui penyelenggaraan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini meliputi poin-poin tujuan sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun komik digital berbasis *sociocultural mindset* bermuatan Tri Hita Karana.
2. Untuk mengkaji Validitas komik digital berbasis *sociocultural mindset* bermuatan Tri Hita Karana untuk mendukung penguatan sikap spritual dan resiliensi.
3. Untuk mengkaji kepraktisan komik digital berbasis *sociocultural mindset* bermuatan Tri Hita Karana untuk mendukung penguatan sikap spritual

dan resiliensi.

4. Untuk mengkaji efektivitas komik digital berbasis *sociocultural mindset* bermuatan Tri Hita Karana untuk mendukung penguatan sikap spritual dan resiliensi.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil-hasil yang diperoleh dari penyelenggaraan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata dan signifikan, baik secara teoretis maupun secara praktis. Kompilasi kegunaan serta kontribusi kontekstual dari produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dijabarkan ke dalam dua kategori utama sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil-hasil yang diperoleh melalui investigasi riset ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan kontribusi substansial terhadap akselerasi pengembangan teori dan diskursus akademis mengenai formulasi media pembelajaran digital yang secara konseptual mengintegrasikan pendekatan *sociocultural mindset* dengan nilai-nilai kearifan lokal (*local genius*) Tri Hita Karana. Di samping itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya khasanah wawasan serta wacana keilmuan mengenai rancang bangun media komik digital interaktif sebagai instrumen pembelajaran transformatif, yang tidak hanya diorientasikan pada penguasaan kognitif dan pemahaman materi semata, melainkan juga secara sistematis mendukung penguatan dimensi afektif murid, khususnya pada aspek pembentukan sikap spiritual (*parahyangan*) dan kapasitas resiliensi diri. Lebih lanjut, akumulasi temuan dalam investigasi ini diproyeksikan dapat

didayagunakan sebagai rujukan teoretis yang presisi dalam merancang kerangka pembelajaran yang kontekstual, berakar pada kebudayaan lokal, serta mampu mengkomodasi karakteristik perkembangan psikologis murid di tingkat sekolah dasar secara holistik..

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, khususnya guru kelas V sekolah dasar, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila secara lebih menarik, kontekstual, dan interaktif. Komik digital berbasis *sociocultural mindset* bermuatan Tri Hita Karana dapat membantu guru mengintegrasikan nilai Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan ke dalam kegiatan pembelajaran melalui cerita dan permasalahan yang dekat dengan kehidupan siswa. Media ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan contoh konkret mengenai sikap spiritual, pengendalian emosi, kerja sama, tanggung jawab, serta ketangguhan dalam menghadapi permasalahan.

2) Manfaat bagi Siswa

Hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan artikulasi pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna (*meaningful learning*) bagi murid melalui pengerahan media komik digital yang dilengkapi fitur cerita bergambar, ilustrasi visual, permainan naratif (*interactive games*), evaluasi mandiri (*individual test*), serta penyediaan umpan balik langsung (*instant*

feedback). Melalui konstruksi alur cerita yang dirancang secara konformatif dengan realitas kehidupan sehari-hari, para murid diharapkan dapat lebih mudah dalam memahami, menginternalisasi, serta mengaplikasikan nilai-nilai kearifan lokal Tri Hita Karana dalam ruang lingkup kehidupan di sekolah maupun pada ekosistem lingkungan sosial sekitarnya. Di samping itu, optimalisasi penggunaan media komik digital interaktif ini secara fungsional diproyeksikan dapat membantu memperkuat dimensi sikap spiritual dan kapasitas resiliensi murid, yang secara konkrit diejawantahkan dalam bentuk kemampuan mengendalikan regulasi emosi, menumbuhkan daya juang pantang menyerah, memelihara sikap optimisme, mengembangkan kepedulian empati sosial, membangun efikasi diri (self-efficacy), serta mampu mengambil pemaknaan dan pelajaran positif (reflective learning) dari setiap problematika yang dihadapi..

3) Manfaat bagi Sekolah

Hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian ini secara praktis diharapkan dapat didayagunakan sebagai salah satu alternatif inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung praksis pembelajaran Pendidikan Pancasila sekaligus mengakselerasi penguatan karakter murid secara institusional. Pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal Tri Hita Karana ke dalam rancang bangun media pembelajaran interaktif ini juga diharapkan dapat menopang serta memperkuat komitmen sekolah dalam melestarikan dan menginternalisasikan nilai-nilai kebudayaan lokal Bali melalui rangkaian kegiatan pembelajaran yang konformatif dengan perkembangan teknologi

digital abad ke-21. Dengan demikian, produk komik digital interaktif yang dikembangkan secara holistik diproyeksikan dapat menjadi sarana dan sumber belajar eksemplar yang mendukung terciptanya iklim pembelajaran yang kontekstual, adaptif, serta berorientasi pada pembentukan karakter dan profil murid di satuan pendidikan sekolah dasar..

4) Manfaat bagi Peneliti Lain

Hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan (Research and Development) ini secara praktis diharapkan dapat didayagunakan sebagai rujukan akademis yang presisi bagi peneliti lain yang berorientasi mengembangkan inovasi media pembelajaran digital berbasis kebudayaan lokal, khususnya media komik digital interaktif yang secara sistematis mengintegrasikan pendekatan sociocultural mindset dan nilai-nilai kearifan lokal Tri Hita Karana. Di samping itu, temuan serta rancang bangun produk dalam investigasi ini dapat difungsikan sebagai bahan pertimbangan metodologis dan acuan empiris dalam penyelenggaraan riset-riset akademis selanjutnya yang hendak mengkaji prosedur pengembangan maupun menguji tingkat keefektifan media pembelajaran terhadap dimensi sikap spiritual, kapasitas resiliensi, atau entitas variabel karakter lainnya. Lebih lanjut, para peneliti selanjutnya secara konstruktif dapat mengeskalisasi dan mereplikasi kerangka pengembangan produk serupa pada cakupan materi subjek, jenjang pendidikan, lokasi geografis, serta variabel karakteristik peserta didik yang lebih komprehensif dan heterogen..

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berjudul *Satu Sapu Seribu Alasan*. Media ini dirancang secara orisinal oleh penulis dengan menyesuaikan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar, khususnya pada materi Bab 4 *Aku dan Lingkungan Sekitarku*, Topik B *Gotong Royong di Lingkungan Sekitar*. Komik digital ini tidak hanya berfungsi sebagai media cerita bergambar, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang memuat nilai-nilai Tri Hita Karana, yaitu Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan. Melalui cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, media ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami pentingnya gotong royong, menjaga kebersihan lingkungan, menghargai teman, mengendalikan emosi, tidak mudah menyerah, serta membangun sikap spiritual dan resiliensi dalam kehidupan sehari-hari. Adapun spesifikasi produk media komik digital yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Bentuk dan Jenis Media

Media yang dikembangkan berbentuk komik digital yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, komputer, tablet, maupun handphone. Komik ini disajikan dalam bentuk *flipbook* sehingga siswa dapat membaca cerita secara runtut seperti membuka halaman buku digital. Media ini memuat ilustrasi cerita bergambar, teks percakapan antartokoh, latar sekolah, serta kegiatan yang dekat dengan kehidupan siswa, yaitu kegiatan Jumat Bersih di lingkungan sekolah. Selain itu, komik ini dilengkapi dengan unsur interaktif berupa tombol navigasi, fitur *game*, tes individu, *feedback*, serta audio musik sebagai *background* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

2. Platform dan Aplikasi yang Digunakan

Pengembangan media komik digital ini menggunakan beberapa aplikasi dan platform digital. Canva digunakan untuk merancang tampilan visual komik, meliputi desain halaman, panel cerita, ilustrasi tokoh, latar, teks percakapan, dan elemen pendukung lainnya. Setelah desain komik selesai dibuat, media kemudian diproses dan dipublikasikan menggunakan *Heyzine* agar berbentuk *flipbook* digital yang dapat diakses secara daring. Melalui *Heyzine*, komik dapat dibaca dengan tampilan seperti buku digital dan dilengkapi dengan navigasi antarahalaman. Media ini juga memuat fitur interaktif berupa *game*, tes individu, dan *feedback* yang disisipkan pada bagian akhir komik sebagai sarana penguatan pemahaman dan refleksi siswa setelah membaca cerita. Dengan demikian, pengguna cukup mengakses tautan komik tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan.

3. Bahasa yang Digunakan

Bahasa utama yang digunakan dalam komik adalah Bahasa Indonesia yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kalimat dalam komik disusun secara ringan agar mudah dipahami oleh peserta didik, terutama melalui percakapan antartokoh yang menggambarkan situasi sehari-hari di sekolah. Selain itu, komik juga memuat beberapa ungkapan dan nuansa budaya lokal Bali untuk memperkuat konteks sosial budaya dalam cerita. Penggunaan bahasa tersebut bertujuan agar siswa lebih mudah menghubungkan isi cerita dengan pengalaman nyata mereka, baik di sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat.

4. Konten dan Struktur Cerita

- 1) Cerita diawali dengan pengenalan suasana pagi di sekolah serta kegiatan siswa sebelum memulai aktivitas pembelajaran. Selanjutnya, siswa digambarkan mengikuti kegiatan persembahyangan bersama sebelum melaksanakan kegiatan Jumat Bersih. Bagian ini menunjukkan nilai Parahyangan, yaitu hubungan manusia dengan Tuhan melalui doa, rasa syukur, dan pembiasaan sikap spiritual.
- 2) Cerita kemudian berlanjut pada kegiatan gotong royong membersihkan halaman dan taman sekolah. Pada bagian ini, muncul permasalahan ketika beberapa tokoh tidak melaksanakan tugas dengan sungguh-sungguh, mencari alasan, membuang sampah sembarangan, dan hanya menyuruh teman lain bekerja. Konflik tersebut menggambarkan hambatan dalam gotong royong serta menjadi bagian penting untuk melatih pemahaman siswa tentang tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan.
- 3) Pada bagian tengah cerita, tokoh utama mengalami kekecewaan dan kemarahan karena merasa bekerja sendiri dan tidak dihargai. Namun, tokoh tersebut kemudian berusaha menenangkan diri, mengingat kembali doa yang telah dilakukan, serta mencari cara agar masalah dapat diselesaikan dengan baik. Bagian ini memuat nilai resiliensi, yaitu kemampuan mengendalikan emosi, tidak mudah menyerah, berpikir sebelum bertindak, dan mencari solusi ketika menghadapi masalah dalam kelompok.
- 4) Cerita dilanjutkan dengan penyelesaian masalah melalui pembagian

tugas yang lebih adil. Setiap tokoh mendapatkan peran sesuai dengan kemampuan masing-masing, seperti menyapu, memungut sampah menggunakan alat, menyiram tanaman, dan mengangkut sampah ke tempatnya. Bagian ini menunjukkan nilai Pawongan, yaitu menjaga hubungan harmonis dengan sesama melalui kerja sama, saling membantu, dan menghargai perbedaan kemampuan teman. Selain itu, kegiatan membersihkan halaman dan merawat taman sekolah juga mencerminkan nilai Palemahan, yaitu menjaga hubungan harmonis dengan lingkungan.

- 5) Pada bagian akhir, guru memberikan penguatan bahwa kegiatan Jumat Bersih mencerminkan penerapan Tri Hita Karana, yaitu berdoa sebagai wujud Parahyangan, bekerja sama sebagai wujud Pawongan, dan menjaga kebersihan lingkungan sebagai wujud Palemahan. Komik ditutup dengan pesan bahwa mengeluh tidak akan menyelesaikan masalah, sedangkan kerja sama, kepedulian, pengendalian diri, dan tanggung jawab dapat membuat pekerjaan yang berat menjadi lebih ringan. Setelah cerita selesai, siswa diarahkan menuju halaman interaktif yang memuat menu *game*, tes individu, dan *feedback* sebagai kegiatan lanjutan untuk menguji pemahaman serta memberikan refleksi terhadap nilai-nilai yang telah dipelajari.

5. Fitur Interaktif Media

Media komik digital ini dilengkapi dengan beberapa fitur pendukung. Pertama, terdapat tombol navigasi yang membantu siswa berpindah dari satu halaman ke halaman berikutnya secara mudah. Kedua, terdapat audio

musik sebagai *background* untuk menciptakan suasana membaca yang lebih hidup dan menarik. Ketiga, terdapat fitur *game* yang berfungsi sebagai aktivitas penguatan agar siswa dapat belajar secara lebih menyenangkan. Keempat, terdapat tes individu yang digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap isi cerita, nilai Tri Hita Karana, sikap spiritual, dan resiliensi. Kelima, terdapat fitur *feedback* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh umpan balik setelah mengikuti aktivitas dalam media. Keberadaan fitur-fitur tersebut menjadikan komik digital ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif, reflektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar.

6. Karakteristik Produk

Produk yang dikembangkan memiliki beberapa karakteristik utama. Pertama, media bersifat kontekstual karena cerita yang disajikan dekat dengan kehidupan siswa, yaitu kegiatan gotong royong dan Jumat Bersih di lingkungan sekolah. Kedua, media bersifat budaya karena memuat nilai Tri Hita Karana sebagai dasar pembentukan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan. Ketiga, media bersifat interaktif karena dilengkapi dengan fitur *game*, tes individu, *feedback*, navigasi digital, dan audio musik. Keempat, media bersifat edukatif karena dirancang untuk membantu siswa memahami materi gotong royong sekaligus menanamkan sikap spiritual dan resiliensi. Kelima, media mudah diakses karena berbasis digital dan dapat digunakan melalui berbagai perangkat tanpa harus mencetak bahan ajar dalam bentuk fisik.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Adapun Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa kelas V SD Negeri 4 Banyuasri telah memiliki kemampuan dasar dalam membaca dan memahami teks sederhana, sehingga dapat mengikuti alur cerita serta instruksi yang terdapat dalam media komik digital
2. Siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti Chromebook, laptop, atau handphone dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu mengoperasikan media berbasis website secara mandiri maupun dengan bimbingan guru.
3. Siswa telah memiliki pemahaman awal mengenai nilai-nilai moral dan sosial yang berkaitan dengan hubungan antarsesama, lingkungan, dan Tuhan, sehingga siap untuk menerima dan menginternalisasi nilai-nilai Tri Hita Karana yang dimuat dalam media pembelajaran.
4. Guru kelas telah memiliki kemampuan dasar dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis digital dan memahami konsep *sociocultural mindset*, sehingga dapat memfasilitasi penggunaan media secara efektif di kelas.
5. Lingkungan sekolah telah mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, seperti tersedianya akses internet dan perangkat pendukung, sehingga implementasi media pembelajaran dapat berjalan optimal.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media komik digital ini adalah sebagai berikut:

1. Media komik digital yang dikembangkan hanya terbatas pada materi PPKn kelas V, sehingga hasil pengembangan belum dapat digeneralisasikan untuk mata pelajaran atau jenjang kelas lainnya.
2. Media ini dirancang berbasis website sederhana, sehingga penggunaannya sangat bergantung pada ketersediaan jaringan internet yang stabil. Kondisi ini dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran di lingkungan sekolah dengan akses internet yang terbatas.
3. Komik digital dikembangkan dengan cakupan nilai Tri Hita Karana dan *sociocultural mindset* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD Negeri 4 Banyuasri, sehingga mungkin perlu dilakukan penyesuaian konteks apabila digunakan di sekolah dengan budaya atau karakter siswa yang berbeda.
4. Pengujian efektivitas media hanya dilakukan pada skala terbatas di satu sekolah mitra, sehingga belum mencerminkan keberagaman karakteristik pengguna di sekolah dasar lain.
5. Media pembelajaran ini menekankan aspek visual dan interaktif berbasis teks, audio dan gambar, sehingga belum mengakomodasi kebutuhan siswa dengan keterbatasan visual.
6. Pengembangan dilakukan dalam rentang waktu penelitian yang terbatas, sehingga belum mencakup penyempurnaan seluruh fitur pendukung seperti umpan balik otomatis, animasi lanjutan, atau integrasi evaluasi berbasis skor digital.
7. Implementasi media masih bergantung pada peran aktif guru dalam memberikan bimbingan dan arahan, karena tidak semua siswa mampu

menggunakan media secara mandiri tanpa pendampingan.

1.8 Definisi Istilah

Guna mencegah terjadinya misinterpretasi serta memfasilitasi kemudahan pemahaman terhadap entitas variabel dan kerangka konseptual yang didayagunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya penegasan definisi istilah dan operasional sebagai berikut:

1. Media komik digital adalah alat bantu pembelajaran berbasis multimedia yang menggabungkan unsur visual, teks naratif, audio, animasi, dan elemen interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang agar siswa tidak hanya membaca cerita secara pasif, tetapi juga terlibat melalui aktivitas interaktif seperti menjawab pertanyaan, memilih alur cerita, atau melakukan refleksi nilai yang terkandung di dalamnya.
2. Model ADDIE adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan program pembelajaran secara efektif dan terstruktur. ADDIE merupakan akronim dari lima tahapan utama, yaitu analisis (*Analysis*), yakni untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pembelajaran, tujuan, dan karakteristik peserta didik. kemudian desain (*Design*), yakni guna merancang strategi, metode, dan materi pembelajaran yang sesuai dengan hasil analisis. adapun pengembangan (*Development*) berperan dalam membuat dan memproduksi media atau bahan pembelajaran berdasarkan desain yang telah dibuat. sementara implementasi (*Implementation*) ialah tahap untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. kemudian

evaluasi (*Evaluation*) yang bertugas untuk menilai efektivitas media dan proses pembelajaran untuk perbaikan berkelanjutan.

3. *Sociocultural mindset* adalah pola pikir yang menempatkan nilai-nilai sosial dan budaya sebagai landasan dalam memahami dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dalam konteks pembelajaran, *mindset* ini mengajak siswa untuk menghargai, menginternalisasi, dan mengamalkan nilai-nilai budaya lokal dan sosial sebagai bagian dari proses pembentukan karakter dan sikap spiritual yang harmonis dengan lingkungan sosial dan alam.
4. Tri Hita Karana adalah filosofi hidup dari budaya Bali yang menekankan tiga sumber keharmonisan dan kebahagiaan, yaitu hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan (Parahyangan), manusia dengan sesama manusia (Pawongan), dan manusia dengan lingkungan alam (Palemahan). Nilai-nilai ini menjadi dasar pembentukan sikap spiritual dan sosial yang seimbang dan berkelanjutan.
5. Sikap spiritual siswa adalah kesadaran dan penghayatan nilai-nilai keagamaan dan moral yang tercermin dalam perilaku sehari-hari, termasuk rasa syukur, kejujuran, empati, dan tanggung jawab. Sikap ini mendukung penguatan sikap siswa yang mampu menjaga hubungan harmonis dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan, serta menjadi landasan ketangguhan mental dan emosional dalam menghadapi tantangan hidup.
6. Resiliensi siswa adalah kemampuan untuk beradaptasi, bangkit, dan tetap tangguh dalam menghadapi tekanan, kesulitan, dan perubahan, baik dalam konteks akademik maupun sosial. Resiliensi ini didukung oleh sikap

spiritual dan sosial yang kuat, yang membantu siswa mengelola stres dan membangun ketahanan mental secara efektif.

