



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS TRI HITA KARANA UNTUK MENANAMKAN SIKAP BEKERJA SAMA DAN BERGOTONG ROYONG

Ni Putu Nilam Divayanti ^{1*}, Dewa Bagus Sanjaya ², I Putu Windu Mertha Sujana ³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 5 Desember 2024

Accepted 7 Maret 2025

Available online 18 April 2025

Kata Kunci:

Komik digital; *tri hita karana*; bekerja sama; bergotong royong

Keywords:

digital comics; *tri hita karana*; *working together*; *mutual cooperation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik digital berbasis *tri hita karana* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan yang teruji validitasnya. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan Model 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Subjek dalam penelitian ini adalah media komik digital berbasis *tri hita karana* sedangkan objek dalam penelitian ini yaitu validitas dan respon siswa terhadap media komik digital berbasis *tri hita karana* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan. Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode kuisioner dan instrumen *rating scale* berupa lembar penilaian yang melibatkan 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, dan 2 orang praktisi untuk mengetahui validitas media komik digital berbasis *tri hita karana*. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa: (1) prototipe media komik digital berbasis *tri hita karana* melalui beberapa tahapan sesuai dengan prosedur dalam model 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). (2) Validitas media yang melibatkan ahli materi dan ahli media, data analisis secara deskriptif kuantitatif, persentase skor validitas media komik digital berbasis *tri hita karana* dari ahli materi sebesar 86%, ahli media sebesar 98%, dan praktisi/guru sebesar 98%, secara keseluruhan validitas media komik digital berbasis *tri hita karana* yaitu sebesar 94% yang berada pada rentangan skor 90-100% dan memperoleh kualifikasi sangat baik. (3) Untuk respon siswa terhadap media komik digital berbasis *tri hita karana*, melibatkan 12 orang siswa kelas VII, persentase skor dari respon siswa yaitu sebesar 96,1% dengan kualifikasi sangat baik.

ABSTRACT

This research aims to produce *tri hita karana*-based digital comic media to instill an attitude of cooperation and mutual cooperation in class VII students at SMP Negeri 1 Sawan whose validity has been tested. This type of research is development research using the 4D Model, namely defining, designing, developing and disseminating. The subject of this research is digital comic media based on *Tri Hita Karana*, while the object of this research is the validity and response of students to digital comic media based on *Tri Hita Karana* to instill an attitude of cooperation and mutual cooperation in class VII students at SMP Negeri 1 Sawan. The data collection method for this research uses a questionnaire method and a rating scale instrument in the form of an assessment sheet involving 2 material experts, 2 media experts, and 2 practitioners to determine the validity of *tri hita karana*-based digital comic media. The research results show that: (1) the *Tri Hita Karana*-based digital comic media prototype went through several stages in accordance with the procedures in the 4D model, namely defining, designing, developing and disseminating. (2) Media validity involving material experts and media experts, quantitative descriptive analysis data, the percentage of validity scores for digital comic media based on *Tri Hita Karana* from material experts is 86%, media experts are 98%, and practitioners/teachers are 98%, Overall, the validity of digital comic media based on *Tri Hita Karana* is

* Corresponding author.

E-mail addresses: nilam.divayanti@undiksha.ac.id

94%, which is in the score range of 90-100% and has very good qualifications. (3) For student responses to digital comic media based on Tri Hita Karana, involving 12 class VII students, the percentage score of student responses was 96.1% with very good qualifications.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.



1. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi membuat dunia pendidikan harus siap mengadaptasi teknologi dalam proses pembelajaran. Syafaruddin (2012) menjelaskan bahwa inovasi dalam bidang pendidikan adalah sebuah ide atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai perubahan yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan. Berkenaan dengan pendapat tersebut, maka inovasi pendidikan yang dimaksud bukan hanya pada proses pengajarannya, melainkan pada media yang digunakan sangatlah berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Disatuan pendidikan fasilitas pendidikan untuk menerapkan teknologi sudah cukup tersedia, akan tetapi proses pemanfaatannya belum terlaksana dengan maksimal. Penggunaan sumber belajar hanya menggunakan buku siswa dan terkadang menggunakan media gambar. Hal ini didukung oleh pernyataan guru mata pelajaran PPKn kelas VII SMP Negeri 1 Sawan, bahwa kenyataannya yang ada di lapangan dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sangat rendah dan kurang optimal, proses pembelajaran hanya didukung dengan buku paket yang didapatkan dari sekolah tanpa mengembangkan atau tidak menggunakan media tambahan saat pembelajaran, meski buku yang digunakan masih banyak kekurangan yang membuat isi materi kurang menarik tanpa dikembangkan.

Permasalahan ini tentunya dapat menghambat proses belajar bagi peserta didik, siswa tidak dapat mempelajari buku paket secara optimal karena kurang dikembangkan dengan media yang menarik serta minat siswa untuk memahami materi khususnya pada Materi kelas VII Bekerja Sama dan Bergotong Royong diperlukan contoh implementasi yang kuat untuk mengembangkannya dalam memahami materi. Walaupun Pendidikan Pancasila merupakan muatan wajib yang diajarkan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah, jika tidak diimbangi dengan strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, maka pembelajaran akan berjalan sia-sia. Alhasil masyarakat dan siswa dapat menganggap bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila membosankan, kurang menarik dan tidak menyenangkan. Mata pelajaran dapat dinilai menarik atau tidaknya tergantung dari dua hal yaitu, minat siswa dan bagaimana cara guru ketika mengajar. Solusi yang dapat ditempuh untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media komik digital berbasis *tri hita karana* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP negeri 1 Sawan. Media komik digital memiliki penyajian media yang menarik karena terdiri dari tampilan tokoh/karakter dan animasi yang membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi yang abstrak seperti topik bekerja sama dan bergotong royong. Paduan komposisi warna dan penggunaan bahasa tutur yang membuat siswa mudah memahami pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Media komik digital berbasis *tri hita karana* ini fleksibel untuk digunakan dalam pembelajaran tatap muka atau pembelajaran daring, hal ini dikarenakan media komik digital berbasis *tri hita karana* dapat diakses secara mandiri dari rumah siswa masing-masing melalui tautan media.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi prototipe, validitas dan respon siswa terhadap media komik digital berbasis *tri hita karana* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dengan adanya pengembangan media komik digital berbasis *tri hita karana* dapat digunakan sebagai bahan bacaan yang dapat memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pendidikan khususnya pendidikan pancasila

dan kewarganegaraan, mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik, menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya konsep *Tri Hita Karana* dalam kehidupan bermasyarakat, serta membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Secara praktis, penilaian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam merancang pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan sehingga peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang pengembangan media pembelajaran PPKn khususnya media komik digital berbasis *Tri Hita Karana*.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Model 4D adalah suatu model yang memiliki tahapan atau langkah penting dan penyajiannya dilakukan dengan sederhana dibandingkan dengan model desain lainnya serta dinyatakan tepat untuk digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran atau media pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran (Tegeh et al., 2019 ; Arywiantari et al., 2015). Pada tahap pendefinisian (*define*), dilakukan 4 analisis, yaitu : analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa dan analisis media. Pada tahap perancangan (*design*) dimulai dengan perancangan media dari bagian pembuka sampai dengan penutup. Pada tahap pengembangan (*develop*), dilaksanakan pengujian produk final yang melibatkan ahli media pembelajaran, ahli materi dan guru atau praktisi untuk mendapat masukan, kritik dan saran media komik digital berbasis *tri hita karana* yang dikembangkan. Setelah dilakukan uji validitas, dilakukan uji coba kelompok kecil kepada 12 orang peserta didik kelas V yang nantinya akan mencoba menggunakan media komik digital berbasis *tri hita karana* tersebut untuk memperoleh respon siswa. Pada tahap akhir yaitu tahap penyebaran (*disseminate*), dilakukan dengan menyebarluaskan produk media komik digital berbasis *tri hita karana* dengan memanfaatkan platform *youtube*.

Media komik digital berbasis *tri hita karana* sebagai subjek penelitian diuji oleh dua ahli media meliputi dosen dengan kompetensi di bidang media pembelajaran, dua ahli materi yakni dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang materi pembelajaran, dua orang guru sebagai ahli praktisi dan 12 orang siswa. Metode pengumpulan data yang dipergunakan saat penelitian ini ialah wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Instrumen yang dipakai ketika penelitian dilangsungkan yaitu instrumen *Rating Scale*. *Rating Scale* merupakan data mentah yang berbentuk angka kemudian diartikan menjadi deskriptif yang dapat menggambarkan suatu nilai hasil pengukuran, contohnya yaitu: buruk-baik, lemah-kuat, positif-negatif (Ilhami & Rimantho, 2017 ; Rito & Azzahra, 2018). Kuisisioner atau angket yang disusun sebanyak 4 jenis, yaitu instrumen ahli materi, ahli media, praktisi/guru dan respon siswa. Instrumen ahli materi memuat 3 aspek yaitu aspek materi/isi, aspek bahasa/komunikasi dan aspek penyajian. Instrumen ahli media memuat 4 aspek yaitu aspek visual, suara dan teks, penokohan dan aspek tampilan menyeluruh. Instrumen praktisi/guru dan instrumen uji coba kelompok kecil (respon siswa) terdiri dari 7 aspek, yaitu aspek materi/isi, aspek bahasa/komunikasi, aspek penyajian, aspek suara dan teks, aspek visual, aspek penokohan dan aspek tampilan keseluruhan.

Penyusunan instrumen diawali dengan pembuatan tabel kisi-kisi yang dikonsultasikan dengan kedua dosen pembimbing. Instrumen yang telah disusun, dilakukan uji validitas isi instrumen dengan melibatkan dua ahli I (*judges*). Hasil uji validitas isi instrumen, dihitung menggunakan rumus *gregory* dan dikonversikan ke dalam tabulasi silang 2×2 . Hasil uji validitas instrumen memperoleh hasil sebesar 1.00 untuk instrumen ahli materi, 0.93 untuk instrumen ahli media, 0.90 untuk instrumen respon praktisi dan 0.93 untuk instrumen respon siswa. Berdasarkan Hasil tersebut, sesuai dengan kriteria validitas isi, dimana koefisien validitas isi untuk instrumen penilaian pada media komik digital berbasis *tri hita karana* berada pada kriteria validitas isi sangat tinggi.

Metode analisis data yang diambil untuk penelitian ini yaitu metode analisis deskriptif kualitatif dan juga deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, metode analisis deskriptif kualitatif dipakai dalam memproses data dari tanggapan, komentar, kritik, dan saran berdasarkan hasil penilaian oleh para ahli, praktisi dan siswa terhadap media yang dimaksimalkan. Sementara itu, metode analisis kuantitatif adalah digunakan untuk memproses data dari kuesioner berupa skor/angka hasil penilaian media. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menghitung persentase masing-masing subjek dan dilanjutkan dengan menghitung persentase dari seluruh subjek. Untuk dapat membuat keputusan dan memberi makna, skor persentase yang didapat dikonversikan ke dalam tabel pedoman konversi skala lima.

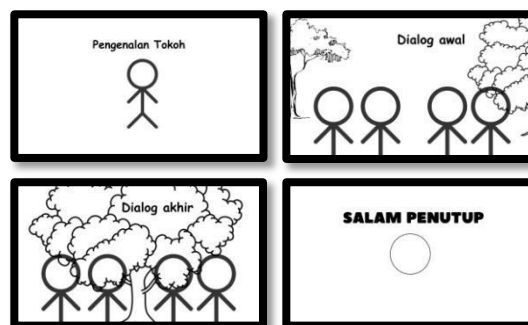
3. Hasil dan pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa media komik digital berbasis *tri hita karana* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan. Penelitian ini berjalan sejak September 2023 hingga Januari 2024. Subjek penelitian ini adalah media komik digital berbasis *tri hita karana* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan. Adapun model yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah model 4D yang berisikan 4 tahapan sistematis, yaitu: (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), dan (4) *Disseminate* (penyebaran).

Tahap Pendefinisian (*Define*) dilangsungkan dengan analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik siswa, dan analisis media. Hasil analisis mendapatkan bahwa pengelolaan media dalam kegiatan belajar yang sedang sangat rendah dan belum optimal, proses pembelajaran hanya didukung dengan buku yang diperoleh dari sekolah tidak menggunakan atau mengembangkan media lain ketika kegiatan pembelajaran meskipun buku yang dipakai cenderung banyak kekurangan yang berdampak isi materi tidak menarik tanpa dioptimalkan, materi buku siswa kelas VII pada pelajaran PPKn, utamanya dalam bekerja sama dan bergotong royong muatan materinya terbatas. Berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa, diketahui bahwa siswa cenderung tertarik terhadap ilustrasi- ilustrasi dan pembelajaran yang melibatkan audiovisual. Hal tersebut dilihat dari antusias siswa mengikuti pembelajaran ketika guru menayangkan sebuah media audiovisual yang berwarna. Adapun hasil analisis kurikulum berupa penjabaran capaian pembelajaran dan asesmen indikator.

Adapun beberapa kriteria yang digunakan seperti aspek materi atau isi mencakup identitas, tujuan pembelajaran, dan pemaparan materi. Aspek bahasa atau komunikasi mencakup kaidah bahasa dan bahasa yang mudah dimengerti oleh kalangan siswa. Aspek penyajian mencakup penyajian yang sistematis. Aspek suara dan teks yang meliputi teks disajikan dengan jelas dan suara disajikan dengan jelas. Aspek visual mencakup ilustrasi, background dan pewarnaan yang menarik serta perancangan karakter yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tahap Perancangan (*design*) dilakukan melalui penyusunan instrumen penilaian media dan merancang prototipe (rancang bangun) produk berwujud naskah dialog dan *storyboard*. Adapun instrumen penilaian media yang disusun meliputi, instrumen penilaian ahli materi, ahli media, praktisi/guru dan instrumen respon siswa. Sesudah melalui uji validitas instrumen, maka dilangsungkan penyusunan prototipe (rancang bangun) berwujud naskah dialog dan *storyboard*.



Gambar 1. Storyboard

Tahap Pengembangan (*development*) dilakukan dengan pembuatan media komik digital berbasis *tri hita karena* yang tepat terhadap prototipe (rancang bangun) berbentuk naskah dialog dan *storyboard* yang selesai disusun dan disetujui kedua dosen pembimbing. Media komik digital berbasis *tri hita karena* tersusun menjadi tiga bagian, meliputi bagian pembuka, isi dan penutup.



Gambar 2. Media komik digital berbasis *tri hita karena*

Setelah media komik digital berbasis *tri hita karena* terselesaikan menjadi produk awal yang dilanjutkan dengan uji ahli, praktisi dan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui validitas dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil penilaian yang diperoleh berbentuk skor, komentar, masukan dan saran yang dipakai melakukan revisi/perbaikan media komik digital berbasis *tri hita karena* agar menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil validitas media komik digital berbasis *tri hita karena* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validitas Media

| Ahli | Persentase | Kualifikasi |
|---------------|------------|-------------|
| Ahli Materi | 86% | Baik |
| Ahli Media | 98% | Sangat Baik |
| Praktisi/Guru | 98% | Sangat Baik |
| Respon Siswa | 96,1% | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel di atas, hasil persentase skor keseluruhan validitas media komik digital berbasis *tri hita karena* memperoleh persentase skor sebesar 97,6% berada pada rentangan 90- 100% dengan kualifikasi sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, diperoleh persentase skor respon siswa terhadap media komik digital berbasis *tri hita karena* sebesar 96,1%, jika dikonversikan pada pedoman konversi skala lima berada pada rentangan 90-100% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga media komik digital berbasis *tri hita karena* sangat baik

dan layak untuk digunakan siswa dalam proses pembelajaran. Perbaikan/revisi dilakukan sesuai dengan masukan, saran dan komentar yang didapat ketika proses uji validitas.

Tahap disseminate dilakukan setelah melalui proses pengembangan media dengan melakukan uji produk dan evaluasi. Penyebaran produk final media komik digital berbasis *tri hita karena* yang telah dibuat dan teruji validitasnya, dilakukan melalui media *youtube*. Media komik digital berbasis *tri hita karena* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan yang telah disebarluaskan, telah menerima komentar positif. Hal ini menunjukkan bahwa media ini dapat diterima dengan baik sehingga diharapkan dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media komik digital berbasis *tri hita karena* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan. Media ini memuat cerita sesuai dengan karakteristik siswa yang sekaligus mengandung muatan PPKn, tepatnya materi bekerja sama dan bergotong royong kelas VII SMP dengan nilai-nilai *tri hita karena*. Media komik digital berbasis *tri hita karena* disajikan dengan ilustrasi, karakter, background, dan gambar yang dibuat sendiri oleh penulis, sehingga memiliki ciri khas tersendiri dari segi desain. Pewarnaan yang harmonis membuat media komik digital berbasis *tri hita karena* ini terlihat lebih menarik dan dipadukan dengan efek suara serta transisi.

Media komik digital berbasis *tri hita karena* yang telah dikembangkan dinyatakan sangat baik dan layak serta memiliki keunggulan dari media komik digital yang ada di media sosial. Hal ini dilihat dari hasil analisis validitas oleh ahli materi, bahwa pada aspek materi/isi dinyatakan lengkap dan jelas, terdapat tujuan pembelajaran yang disampaikan dengan jelas, kebenaran konsep atau isi materi yang dinyatakan sangat baik, tingkat materi sesuai dengan karakteristik siswa dengan menyertakan contoh-contoh sesuai dengan tingkat kognitif siswa sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami (Masnuna et al., 2020; Febriyandani & Kowiyah, 2021). Pada aspek kebahasaan dan komunikasi dinyatakan sangat baik karena menggunakan bahasa tutur atau bahasa siswa sehari-hari, sehingga bahasa dalam media komik digital berbasis *tri hita karena* mudah dipahami oleh siswa (Wicaksono et al., 2020; Masnuna et al., 2020). Ditinjau dari aspek penyajian dinilai sangat baik karena materi serta cerita dalam media komik digital berbasis *tri hita karena* disajikan dengan runtut dan menarik serta terpadu. Pedoman yang digunakan dalam mengembangkan media komik digital berbasis *tri hita karena* adalah model 4D yang terdiri dari 4 tahap: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

Tahap define dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa dan analisis media. Pengembangan media komik digital berbasis *tri hita karena* berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SMP Negeri 1 Sawan agar dapat menjadi solusi untuk menyelesaikan masalah dilapangan. Melalui media komik digital berbasis *tri hita karena*, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik dengan pembawaan yang sederhana sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi bekerja sama dan bergotong royong. Karakteristik siswa kelas VII berada pada tahap operasional formal, sehingga terdapat kecenderungan akan media konkret untuk proses belajarnya, seperti media komik digital berbasis *tri hita karena*.

Tahap design dilakukan dengan mengusung naskah dialog antartokoh dan storyboard. Media komik digital berbasis *tri hita karena* menggunakan rasio 16: 9 dengan resolusi 1080p 11-17 menit. *Software* yang digunakan yaitu *pixton, leonardo.ai* dan *powerpoint*. Media komik digital berbasis *tri hita karena* terbagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian pembuka, isi dan penutup. Media yang dikembangkan memiliki beberapa komponen, yaitu karakter/tokoh, gambar pendukung, animasi, efek transisi, latar musik bali dan edukatif untuk menarik minat dan semangat siswa untuk belajar.

Tahap develop dilakukan pengujian media komik digital berbasis *tri hita karena* oleh para ahli, guru dan siswa untuk memperoleh validitas dan respon siswa. Validitas ahli media terhadap kualitas media komik digital berbasis *tri hita karena* sangat baik ditinjau dari aspek suara dan teks, dinyatakan sangat baik dalam pemilihan teks dan warnanya

sehingga teks dapat dibaca dengan jelas (Madiya, 2020; (Safitri et al., 2018). Suara dalam media komik digital berbasis *tri hita karena* mampu didengar dengan baik dan tepat terhadap teks serta pemilihan musik yang cocok melalui cerita dan karakteristik siswa yang dapat memberikan siswa rasa nyaman (relaks), pengurangan rasa bosan dan peningkatan konsentrasi dalam belajar (Hu et al.,2021; Dhanawaty,2019; Zahroh, 2017). Aspek visual dinyatakan memiliki penyajian ilustrasi baik itu, gambar, background, dan gambar pendukung lainnya disajikan dengan penggunaan warna yang harmonis dan menarik sehingga sesuai dengan karakteristik siswa. Ditinjau dari aspek penokohan dinyatakan sangat baik karena menggunakan tokoh yang sesuai dengan karakteristik siswa yang disajikan dengan desain yang menarik. Berdasarkan tampilan keseluruhan, media komik digital berbasis *tri hita karena* dinilai sangat baik berdasarkan proporsi penentuan karakter, ilustrasi, *background* dan balon kata, serta animasi dalam media komik digital berbasis *tri hita karena* dinyatakan menarik. Selain penilaian oleh para ahli, media komik digital berbasis *tri hita karena* juga di *review* oleh guru atau praktisi berdasarkan pengalamannya sebagai guru dan mendapatkan respon dari siswa yang akan menggunakan media nantinya. Secara keseluruhan dari media komik digital berbasis *tri hita karena* dinyatakan sangat baik dalam proporsi dan kemenarikan ilustrasi, tokoh, background, dan balon kata.

Tahap disseminate dilakukan saat media komik digital berbasis *tri hita karena* telah diuji validitasnya dengan mengunggah media melalui *YouTube* dan dalam bentuk artikel. Diharapkan media komik digital berbasis *tri hita karena* yang dikembangkan dapat membantu guru dalam proses pengajaran dan memudahkan siswa di proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media komik digital berbasis *tri hita karena* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VI di SMP Negeri 1 Sawan dengan mendapatkan kualifikasi akhir dalam kategori "sangat baik". Media komik digital berbasis *tri hita karena* merupakan media yang kreatif dan menarik yang dirancang untuk memfasilitasi dan menjembatani materi yang akan disampaikan oleh guru khususnya dalam bekerja sama dan bergotong royong. Dengan adanya media komik digital berbasis *tri hita karena* dapat membantu guru dalam menyampaikan suatu topik dengan pembawaan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dalam upaya memahami topik pembelajaran, siswa lebih mudah memahaminya. Selain itu siswa juga mendapatkan pengalaman atau *experience* belajar yang baru dengan pembawaan media komik digital berbasis *tri hita karena* sehingga siswa tidak hanya belajar mengenai topik yang disampaikan, akan tetapi siswa juga mendapatkan pengetahuan mengenai kearifan lokal bali yang harus senantiasa dijaga dan dilestarikan. Media komik digital berbasis *tri hita karena* untuk menanamkan sikap bekerja sama dan bergotong royong siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sawan bersifat fleksibel, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara langsung ataupun dalam pembelajaran daring.

4. Simpulan dan saran

Media komik digital berbasis *tri hita karena* yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kategori sangat baik ditinjau dari segi muatan materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran, penilaian praktisi atau guru dan respon dari siswa. Berdasarkan hal tersebut, direkomendasikan agar media media komik digital berbasis *tri hita karena* dapat dimanfaatkan dengan baik, dapat mendukung proses pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Fatmawati, E. (2022). *Buku Praktik Sosial Pemustaka Digital Natives*. Yogyakarta: De Publish
- Hikmatunnisa, A. F. (2020). Pengembangan Komik Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Dengan Materi Perumusan dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*.
- Ingsih, dkk. (2018). *Pendidikan Karakter: Alat Peraga Adukatif Media Interaktif*. Yogyakarta: De publish
- Jaya, K. (2019). Membangun Mutu Pendidikan Karakter Siswa melalui Implementasi Ajaran Tri Hita Karana. *Jurnal Penjaminan mutu*.
- Kartika, C. (2019). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pokok Bahasa Bangun Datar Untuk Kelas IV SD/MI*. Lampung. Universitas Islam Negeri.
- Kirna, T (2010) *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha
- Mohammad, A., dan Asosri, M. (2005). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. PT Bumi Aksara.
- Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VII (2).
- Rahmanto, P., Dwikurnianingsih, Y., & Setyorini. (2019). Pengembangan Media Komik Untuk Mencegah Prilaku Bullying Siswa Kelas VII. *Genta Mulia*, 10(1), 105- 121.
- Republik Indonesia, (2003). Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta
- Republik Indonesia. (2022). Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Republik Indonesia. (2007) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Rohani, K. (2018). *Manfaat Media Pembelajaran*. Axiom
- Sari, E.N. (2020). *Dasar dan Teori Multimedia*. Jawa Barat: JIU Press.
- Semadi, Y.P. (2019). *Filsafat Pancasila dalam Pendidikan di Indonesia Menuju Bangsa Berkarakter*. *Jurnal Filsafat Indonesia*
- Solihah, A.A.S., Suherman, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 4, No 4.
- Sudiman, A. (2006). *Media Pendidikan*. Denpasar: Rajawali Pers.
- Sujana, I. P. W. M, dkk. (2020). Representasi Pendidikan Kewarganegaraan pada Jenjang Pendidikan Tinggi Dilihat dari Perspektif Generasi Millennial. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*.
- Sujana, I.P.W.M & Gunawijaya, I.W.T. (2022). Penguatan Karakter Digital Native Ditengah Arus Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, Vol 10 (1): 393-399
- Syafarudin. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing