

BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS *TRI HITA KARANA* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG LAYAK, PRAKTIS, DAN EFEKTIF

M.A.D.P. Dita¹, I.W. Lasmawan², I.G. Margunayasa³

¹²³Program Studi Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: agus.dwi@student.undiksha.ac.id¹, wayan.lasmawan@undiksha.ac.id²,
igede.margunayasa@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran khususnya pada materi hak dan kewajiban di kelas IV yang menyebabkan hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media buku cerita bergambar efektif digunakan di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu ahli materi dan media pembelajaran, guru dan juga siswa kelas IV. Metode pengumpulan data yaitu angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data validitas dan kepraktisan, serta analisis efektivitas. Hasil dari penelitian ini yaitu: (1) Rancang bangun media dengan menggunakan model ADDIE. (2) Media dinyatakan sangat layak digunakan. (3) Media dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. (4) Media efektif digunakan karena terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita bergambar berbasis Tri Hita Karana mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar; Media Pembelajaran

Abstract

This research is motivated by the lack of learning media used to support the learning process, especially in the material on rights and obligations in class IV, which causes student learning outcomes to still be relatively low. This research aims to find out whether picture storybook media is effectively used in elementary schools. This research uses the ADDIE development model. The subjects of this research are material and learning media experts, teachers and also class IV students. Data collection methods are questionnaires and tests. The data analysis technique used is validity and practicality data analysis, as well as effectiveness analysis. The results of this research are: (1) Media design using the ADDIE model. (2) The media is declared very suitable for use. (3) The media is stated to be very practical for use in the learning process. (4) Effective media is used because there is a significant difference in learning outcomes before and after using picture-based storybooks Three hit karena Pancasila Education subject material on the rights and obligations of fourth grade elementary school students.

Keywords: Picture Story Books; Learning Media

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam menjamin keberlangsungan hidup bangsa dan negara. Hal ini dikarenakan pendidikan dijadikan sebagai wahana guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Disadari bahwa pendidikan merupakan hak bagi setiap manusia. Pendidikan diharapkan dapat mempersiapkan seseorang dalam menghadapi berbagai tantangan yang ada di masa depan. Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban manusiawi dan lebih baik (Sujana, 2019). Hal ini berarti bahwa pendidikan bertujuan untuk mencetak generasi emas yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri, masyarakat serta bangsa dan negara.

Sebuah negara yang maju pastinya didukung pendidikan yang maju atau pendidikan yang berkualitas. Agar Indonesia mampu menjadi negara yang maju maka salah satu langkah yang harus dilakukan adalah memperbaiki sistem pendidikan ke arah yang lebih baik agar nantinya dapat mendorong Indonesia menjadi negara maju (Arditama & Lestari, 2020; Santika, 2021). Semakin baik kualitas pendidikan suatu bangsa maka semakin maju juga bangsa tersebut.

Proses pendidikan pastinya memberikan siswanya ilmu berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik (Mardiyah *et al.*, 2021; Arnesti & Hamid, 2015). Pengetahuan tersebut pada dasarnya berhubungan dengan keterampilan dan sikap. Pengetahuan yang diberikan oleh guru diharapkan dapat menjadi bekal siswa untuk bertingkah laku atau bersikap yang baik serta pengetahuan juga menjadi bekal siswa dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan keterampilan. Materi-materi yang diberikan di sekolah pastinya perlu dipelajari siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu muatan pelajaran yang diberikan pada siswa sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah studi tentang kehidupan yang mengajarkan seseorang tentang cara menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai dari Pancasila (Rahayu, 2017). Pendidikan Pancasila ini bertujuan agar generasi muda Indonesia mampu menjadi warga negara yang baik dan mampu menjunjung tinggi nilai-nilai dari Pancasila serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menjadi mata pelajaran wajib dan Pendidikan Pancasila memberikan pelajaran bagi siswa untuk memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Soleha *et al.*, 2021). Keberhasilan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila bukan hanya sekedar teori namun adanya perubahan sikap atau tingkah laku siswa (Ramadhaniar *et al.*, 2020).

Salah satu materi Pendidikan Pancasila yang diberikan kepada siswa SD kelas IV adalah hak dan kewajiban. Hak adalah segala sesuatu yang mutlak menjadi milik seseorang dan harus diterima oleh orang lain sedangkan kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilaksanakan oleh seseorang dengan penuh tanggung jawab (Sukamti, 2021). Namun nyatanya masih banyak siswa yang belum memahami materi hak dan kewajiban dengan baik yang terlihat dari nilai di bawah KKM atau memperoleh kategori perlu bimbingan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran (Sa'dulloh, 2020). Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV di SD pada tanggal 27 April 2023 diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar materi hak dan kewajiban tergolong masih rendah yaitu 70 yang termasuk dalam kategori perlu bimbingan dalam KKTP. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa diperoleh bahwa siswa menginginkan adanya media yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga lebih mudah dalam memahaminya proses pembelajaran hanya menggunakan media yang ada saja. Siswa juga merasa kurang Hal ini sesuai dengan teori Jean Piaget bahwa siswa SD masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan contoh nyata untuk memahami suatu materi (Sansena, 2022). Apabila pembelajaran di SD tidak menggunakan media pembelajaran maka siswa akan kesulitan memahami materi dan berdampak kepada hasil belajar yang menurun (Wati, 2022). Proses pembelajaran yang menyenangkan tercipta apabila terdapat fasilitas belajar salah satunya berupa media pembelajaran yang memotivasi (Mahmudah, 2018). Salah satu media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya terdapat cerita beserta gambar yang mengilustrasikan cerita tersebut dan cerita yang terdapat di dalamnya saling berkaitan (Afnida *et al.*, 2016). Buku cerita bergambar dapat memperkuat daya ingat siswa serta mempermudah dalam memahami isi cerita karena di dalamnya terdapat gambar yang menarik serta teks yang menjelaskan isi cerita (Ratnasari & Zubaidah, 2019; Sari & Fitriasia, 2022). Buku cerita bergambar dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang membantu siswa dalam mengkonkretkan pesan karena menurut teori Jean Piaget bahwa siswa SD masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan contoh nyata dalam mempelajari suatu materi. Berdasarkan penelitian yang pernah dilaksanakan

diperoleh bahwa buku cerita anak bergambar efektif untuk meningkatkan minat baca anak (Dharma, 2019; Putrislia & Airlanda, 2021). Selain itu, penggunaan buku cerita bergambar juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Surachman, 2020). Pada saat minat membaca anak tinggi maka anak lebih mudah mendapatkan berbagai informasi dari media cetak dan lebih mudah memahaminya. Salah satu wujud penghargaan terhadap budaya daerah yaitu mengaitkan pembelajaran dengan kearifan lokal Bali yang sesuai dengan materi salah satunya adalah *Tri Hita Karana*. Buku cerita bergambar ini semakin baik dikembangkan berbasis *Tri Hita Karana* sehingga siswa dapat memahami hak dan kewajiban dengan Tuhan, antar sesama manusia dan dengan lingkungan sekitarnya. *Tri Hita Karana* berasal dari kata “*tri*” artinya tiga, “*hita*” artinya kebahagiaan dan “*karana*” artinya penyebab (Purnomo, 2018). *Tri Hita Karana* dapat diartikan sebagai tiga penyebab terciptanya kebahagiaan (Permajaya, 2018). Konsep *Tri Hita Karana* ini mengajarkan siswa untuk menjaga keharmonisan hidup dengan menjaga hubungan yang baik antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia dan manusia dengan lingkungan sekitarnya (Suminto & Kustiyanti, 2023).

Buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi Hak dan Kewajiban mempermudah siswa dalam memahami materi Hak dan Kewajiban. Pada saat materi hak dan kewajiban dihubungkan dengan konsep *Tri Hita Karana* maka siswa mengetahui bahwa hak dan kewajiban bukan hanya sekedar hubungan manusia dengan manusia, namun juga manusia dengan Tuhan dan manusia dengan lingkungan sekitarnya. Buku cerita bergambar ini mempermudah siswa dalam memahami materi hak dan kewajiban karena terdapat gambar-gambar yang menarik. Secara garis besar, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektifitas media terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang berfungsi untuk mengembangkan sebuah produk seperti produk pembelajaran dan menguji efektivitas dari produk yang dikembangkan (Purwanti, 2015). Penelitian pengembangan juga dapat diartikan sebagai penelitian yang bertujuan untuk membuat suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada semakin luas (Pranopik, 2017). Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk atau mengembangkan produk yang sudah ada semakin luas seperti produk pembelajaran. Penelitian pengembangan akan dilakukan mulai dari tahapan rancang bangun hingga efektivitas produk buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* terhadap hasil belajar.

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban bagi siswa kelas IV sekolah dasar ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran seperti buku cerita bergambar (Spatioti et al, 2022). Model ADDIE memiliki lima langkah yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pembelajaran seperti buku ajar, video pembelajaran, dan sebagainya (Tegeh & Sudatha, 2019). Adapun tahapan dari model ADDIE yaitu (1) Tahap Analisis yang dilakukan tiga proses analisis yaitu analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tahap ini diawali dengan wawancara bersama salah satu guru kelas IV yang diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban tergolong rendah yaitu 70. Selain itu, diperoleh juga informasi bahwa hampir seluruh siswa dapat menjawab soal dengan benar saat diberikan soal yang berkaitan dengan hak dan kewajiban yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan manusia. Berdasarkan hasil analisis karakteristik, diperoleh bahwa siswa SD masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan contoh nyata dalam memahami materi. (2) Tahap Perancangan yaitu dengan mengembangkan salah satu produk pembelajaran. Kemudian pada tahap ini dilakukan perancangan atau pembuatan desain dari produk pembelajaran tersebut. Pada

tahap ini dilakukan beberapa kegiatan seperti merumuskan tujuan pembelajaran yang akan terdapat pada media, menentukan materi, dan menyusun sistematika media (Hadi & Agustina, 2016). Tahapan ini diawali dengan menyusun *storyboard* dan *flowchart*, kemudian mengumpulkan berbagai bahan yang diperlukan dalam menyusun materi buku cerita bergambar, menetapkan beberapa aplikasi yang akan digunakan untuk mendesain buku cerita bergambar seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Reader*, *Canva* dan *Microsoft Office 2013*, menetapkan desain tampilan buku cerita bergambar meliputi rancangan tampilan spasi, sampul, pewarnaan buku cerita dan jenis huruf. (3) Tahap Pengembangan dilakukan pengembangan berupa pembuatan buku cerita bergambar mulai dari membuat gambar ilustrasi, menyusun instrumen uji ahli hingga melaksanakan uji kepraktisan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari produk. Tahap pengembangan dimulai dengan penulisan konten materi buku cerita bergambar, pengembangan buku cerita bergambar sesuai dengan desain yang telah ditetapkan sebelumnya, pembuatan angket validasi produk dan angket kepraktisan, penyusunan instrumen tes yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest* saat uji efektivitas untuk mengetahui pengaruh penggunaan buku cerita bergambar ini terhadap hasil belajar siswa, uji kelayakan dari ahli, uji kepraktisan oleh guru dan siswa. (4) Tahap Implementasi yang dilakukan uji coba secara langsung dilapangan untuk memperoleh gambaran tentang keefektifan dari produk yang dikembangkan (Tegeh & Sudatha, 2019). Kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap implementasi yaitu melaksanakan uji efektivitas dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada siswa sehingga dapat diketahui pengaruh penggunaan media buku cerita bergambar. Tes akan dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum menggunakan buku cerita bergambar dan *posttest* diberikan kepada siswa setelah menggunakan buku cerita bergambar. Subjek dari uji efektivitas ini adalah siswa kelas IV di SD yang berjumlah 28 orang. Uji efektivitas dilaksanakan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. (5) Tahap Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan produk (Tegeh & Sudatha, 2019). Kemudian dilakukan uji kepraktisan. Uji kepraktisan akan dilaksanakan kepada siswa dan guru untuk mengetahui tingka kepraktisan buku cerita. Kemudian data akan dianalisis dan ditarik kesimpulan mengenai layak atau tidaknya digunakan. Apabila layak kemudian akan dilanjutkan dengan uji efektivitas untuk mengetahui besarnya pengaruh pengembangan media buku cerita bergambar berbasis Tri Hita Karana mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban terhadap hasil belajar siswa.

Subjek uji coba pada tahap uji kelayakan adalah ahli materi dan ahli media pembelajaran yang memiliki latar belakang pendidikan dibidangnya, subjek pada tahap uji kepraktisan yaitu dua guru kelas IV di sekolah dasar, dan subjek pada tahap uji efektivitas adalah siswa dengan menggunakan tes *pretest* dan *posttest*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket dan metode tes. Angket nantinya akan diuji validitas dengan menggunakan *Uji Gregory*. Data yang diperoleh dari metode angket dan tes dibagi menjadi dua jenis yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen pengumpulan data diantaranya angket dan juga tes hasil belajar. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan efektivitas dari pengembangan buku cerita bergambar berbasis Tri Hita Karana mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban siswa kelas IV sekolah dasar.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

Variabel	Indikator	Jumlah Butir
Validitas Isi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	3
	Keakuratan materi	5
	Kemutakhiran materi	3
	Mendorong keingintahuan	2

(Sumber: BSNP, 2008)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Variabel	Indikator	Jumlah Butir
Validitas	Ukuran buku cerita	2
Kegrafikan	Desain sampul buku cerita	5
	Desain isi buku cerita	7

(Sumber: BSNP, 2008)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan

Variabel	Aspek	Jumlah Butir
Kemenarikan dan kebermanfaatan	Kemenarikan produk	4
	Kemudahan penggunaan produk	4
	Manfaat produk	5

(Sumber: BSNP, 2008)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Efektivitas

Capaian Pembelajaran	Indikator	Tingkat Kognitif						Jumlah Soal
		1	2	3	4	5	6	
Peserta didik dapat mengidentifikasi beberapa aturan yang ada di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar; serta melaksanakannya dengan pantauan orang tua dan guru, dan mengidentifikasi hak dan kewajibannya sebagai peserta didik di sekolah, dan sebagai anggota keluarga di rumah. Peserta didik juga dapat menyampaikan pendapat di kelas, mendengarkan dengan seksama ketika temannya berbicara, serta menerima hasil keputusan bersama dengan penuh tanggung jawab, dan membuat kesepakatan bersama di kelas dan bertanggung jawab untuk menaati dan melaksanakan kesepakatan bersama.	3.5 Menganalisis pengertian hak dan kewajiban							2
	3.6 Menganalisis ciri-ciri hak dan kewajiban.							2
	3.7 Menganalisis hak di lingkungan rumah.							4
	3.8 Menganalisis kewajiban di lingkungan rumah.							4
	3.9 Menganalisis hak di lingkungan sekolah.							4
	3.10 Menganalisis kewajiban di lingkungan sekolah.							4

Setelah instrumen angket ataupun soal tes dibuat berdasarkan kisi-kisi di atas, kemudian barulah dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas khusus pada instrumen tes. Adapun uji coba instrumen yang dilakukan yaitu (1) Validasi Isi dengan rumus *Gregory*. Kemudian hasil yang diperoleh dari rumus tersebut dikonversi pada kriteria koefisien validitas isi yakni koefisien 0,80 – 1,00 menyatakan validitas isi sangat tinggi, 0,60 – 0,79 validitas isi tinggi, 0,40 – 0,59 validitas isi sedang, 0,20 – 0,39 validitas isi rendah, 0,00 – 0,19 validitas isi sangat rendah (Purwaningrat et al., 2021). Berdasarkan hasil tabulasi, diperoleh bahwa koefisien validasi tes efektivitas adalah 1,00.

Hal ini berarti kategori validitas isi instrumen tes efektivitas adalah sangat tinggi. Kemudian untuk validitas butir tes dengan menggunakan *point biserial* yang mendapatkan hasil 1 butir soal tidak valid dan sisanya sebanyak 19 butir soal dinyatakan valid. Kemudian dilanjutkan dengan reliabilitas butir tes atau keajegan butir tes dengan menggunakan rumus *Kuder Richardson 20* (KR-20). Berdasarkan hasil uji empiris diperoleh bahwa hanya 19 soal yang valid dari 20 soal yang dirancang sehingga uji reliabilitas hanya dilanjutkan kepada soal yang dinyatakan valid. Berdasarkan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus KR-20 diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,838. Berdasarkan tabel 3.13 koefisien realibilitas 0,838 termasuk dalam derajat realibilitas sangat tinggi karena berada diantara $0,90 \leq r_{11} < 1,00$. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen hasil belajar yang digunakan reliabel dengan derajat reliabilitas sangat tinggi. Dilanjutkan dengan tingkat kesukaran tes yang dilakukan kepada hasil uji coba empiris, diperoleh bahwa terdapat 14 butir soal yang tergolong sedang karena berada pada rentangan 0,30 – 0,70 dan 5 butir soal yang tergolong mudah karena berada pada rentangan 0,71 – 1,00. Terakhir yaitu daya beda butir tes yang dilakukan kepada hasil uji coba empiris diperoleh bahwa terdapat 1 soal yang dikategorikan sangat baik karena berada pada rentangan 0,71 – 1,00 sedangkan 18 soal dikategorikan baik karena berada pada rentangan 0,40 – 0,70.

Teknik analisis data yang digunakan ada dua jenis diantaranya (1) analisis data validitas dan kepraktisan yang datanya dianalisis menggunakan skala likert yaitu skor 1 artinya sangat tidak setuju, skor 2 tidak setuju, skor 3 setuju, skor 4 sangat setuju (Sumber : Sukardi, 2008). Untuk dapat mengambil keputusan dan memberikan makna maka digunakan ketetapan PAP skala lima dengan acuan jika tingkat pencapaian dalam rentangan 90-100% berkualifikasi sangat baik, 80-89% berkualifikasi baik, 65-79% berkualifikasi cukup, 55-64% berkualifikasi kurang, dan 0-54% berkualifikasi sangat kurang (Sumber: Agung, 2010). Teknik analisis selanjutnya yaitu (2) analisis efektivitas media dengan menggunakan statistik inferensial Analisis statistik inferensial ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari uji efektivitas yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil dari *pretest* dan *posttest* nantinya akan diuji menggunakan *paired t test* atau *uji-t sample dependent* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil yang signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil dari *pretest* dan *posttest* nantinya akan diuji menggunakan *paired t test* atau *uji-t sample dependent* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil yang signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hipotesis statistik yaitu $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ dan $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$. Sebelum dilakukan *uji-t sample dependent* perlu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas kemudian barulah dilanjutkan kepada *paired t test* atau *uji-t sample dependent*. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data yang ada pada variabel penelitian. Data yang layak digunakan adalah data yang berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan rumus *Shapiro Wilk* (Mishra et al., 2019). *Shapiro Wilk* digunakan pada sampel kecil yang jumlah sampelnya kurang dari 50.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa Buku Cerita Bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi Hak dan Kewajiban di kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan permasalahan yang ada maka dilakukanlah pengembangan buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban bagi siswa kelas IV SD sehingga dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi hak kewajiban dan meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun *flowchart* dan *storyboard*. Langkah selanjutnya yaitu menetapkan aplikasi yang digunakan untuk merancang naskah adalah *Microsoft Office 2013*, aplikasi untuk membuat ilustrasi yaitu *Adobe Photoshop* dan aplikasi untuk menyusun buku cerita bergambar yaitu *Canva*. Rancangan tampilan berupa spasi yang digunakan pada aplikasi *Canva* yaitu 1,14 dan jenis huruf yang digunakan adalah *sans serif* seperti *comic sans* dan *lazard sans serif* yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi sehingga mempermudah siswa untuk membacanya. Langkah berikutnya adalah menulis konten materi buku cerita bergambar pada materi hak dan kewajiban yang mengandung

nilai-nilai *Tri Hita Karana*. Setelah penulisan materi buku cerita bergambar selesai dilaksanakan maka selanjutnya dilaksanakan pengembangan buku cerita bergambar berdasarkan *storyboard* dan *flowchart* yang telah disusun pada tahap desain. Pengembangan buku cerita bergambar seperti cover depan, identitas, sambutan, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, isi buku cerita bergambar, glosarium, dan cover belakang. Buku cerita bergambar yang telah disusun diuji kelayakannya menggunakan kuesioner yang telah divalidasi.

Uji kelayakan dilakukan oleh dua orang dosen ahli materi pembelajaran dan dua orang dosen ahli media pembelajaran. Hasil uji kelayakan menggunakan kuesioner yang telah divalidasi kepada dua ahli materi pembelajaran sebesar 88,33% dengan kualifikasi layak digunakan. Kemudian rata-rata persentase tingkat pencapaian hasil uji kelayakan buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi hak dan kewajiban dari segi media pembelajaran sebesar 99,1% dengan kualifikasi sangat layak digunakan.

Uji kepraktisan dilaksanakan kepada dua orang guru kelas IV dan enam siswa kelas IV di SD serta diketahui rata-rata persentase tingkat pencapaian hasil uji kepraktisan buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi hak dan kewajiban oleh guru sebesar 98,08% dengan kualifikasi sangat praktis digunakan. Sedangkan rata-rata persentase tingkat pencapaian hasil uji kepraktisan buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi hak dan kewajiban oleh siswa sebesar 97,17% dengan kualifikasi sangat praktis digunakan. Berikut merupakan tampilan produk dari buku cerita bergambar.



Gambar 1. Tampilan Produk Buku Cerita Bergambar

Uji efektivitas dilaksanakan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada siswa. *Pretest* diberikan sebelum siswa menggunakan buku cerita bergambar dan *posttest* diberikan setelah siswa menggunakan buku cerita bergambar. Pertama dilakukan uji normalitas terlebih dahulu bertujuan untuk mengetahui distribusi data yang ada pada variabel penelitian. Uji normalitas data dilakukan dengan rumus *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS 16.0 for Windows pada signifikansi 0,05. Berdasarkan pengujian normalitas *Shapiro Wilk* untuk *pretest* sebesar 0,078 dan *posttest* sebesar 0,084. Hal ini berarti kedua data tersebut memiliki nilai sig. lebih dari 0,05 sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak yaitu sebaran data pada *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas varian dalam penelitian ini dilakukan dengan mengelompokkan data *pretest* dan *posttest*. Uji homogenitas dilakukan dengan *Levene's Test Equality Error* dengan berbantuan SPSS 16.0 for Windows. Hasil uji homogenitas varians untuk kelompok data *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,052. Hal ini berarti nilai sig. > 0,05 sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa variansi pada setiap kelompok data adalah sama (homogen). Setelah data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis ini mengolah data *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus uji-t atau *paired t test* untuk mengetahui perbedaan hasil yang signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Pengujian hipotesis menggunakan uji t yaitu *Paired t test* dengan bantuan SPSS 16.0 for Windows. diperoleh bahwa nilai sig. sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 sehingga H_0

ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan analisis, diperoleh hasil bahwa terdapat beberapa permasalahan yang dialami selama proses pembelajaran di SD pada materi hak dan kewajiban di kelas IV salah satunya adalah hasil belajar tergolong rendah. Pembelajaran yang monoton dan mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber belajar terkadang membuat siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran (Fernando, 2022). Salah satu cara membuat siswa termotivasi mengikuti pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran (Isti Fauzia et al., 2022). Berdasarkan temuan analisis kebutuhan tersebut maka dikembangkanlah media pembelajaran berupa buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Buku cerita bergambar adalah buku yang saling berkaitan antara gambar dengan teks membentuk suatu rangkaian cerita yang dapat dimanfaatkan sumber belajar (Saputra et al., 2022). Buku cerita bergambar mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Ananda et al., 2022; Surachman, 2020). Selain itu, buku cerita bergambar juga dapat mempermudah guru dalam mengajar karena buku cerita bergambar dapat membantu siswa memahami materi didukung dengan gambar-gambar sebagai pengilustrasian materi yang bersifat abstrak (Nuraeni et al., 2023).

Penggunaan buku cerita bergambar di sekolah dasar bukan hal yang baru namun perlunya inovasi dan pembaharuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan sesuai dengan tuntutan materi. Inovasi tersebut yaitu dengan memasukkan nilai-nilai *Tri Hita Karana* dalam buku cerita bergambar. *Tri Hita Karana* merupakan salah satu konsep kearifan lokal Bali yang mengajak setiap orang untuk menjaga hubungan yang harmonis antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia dan manusia dengan lingkungan sekitarnya (Yasa, 2020). Konsep *Tri Hita Karana* mengajarkan siswa agar melaksanakan hak dan kewajiban secara seimbang antara hak dan kewajiban manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia dan manusia dengan lingkungan sekitarnya. Dengan memahami dan melaksanakan konsep *Tri Hita Karana* di dalam kehidupan sehari-hari, maka kehidupan siswa akan harmonis (Mahendra & Kartika, 2021).

Proses desain buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* diawali dengan membuat *flowchart* dan *storyboard* sehingga nantinya mempermudah dalam pengembangan buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana*. *Flowchart* berfungsi untuk memberikan gambaran alur pembelajaran dan penyajian materi sehingga komponen yang dimasukkan ke dalam media lengkap (Nahri, 2023). *Flowchart* dibuat seperti peta konsep sedangkan *storyboard* dibuat berbentuk sketsa gambar segi empat dengan susunan berurutan dan berkelanjutan membentuk sebuah alur (Ariyana et al., 2022). Pada tahap ini juga ditetapkan beberapa aplikasi yang digunakan seperti *Microsoft Office*, *Adobe Photoshop* dan *Canva*. Tulisan yang digunakan dalam buku cerita bergambar ini adalah *sans serif*. Penggunaan jenis huruf pada media pembelajaran sebaiknya menggunakan kelompok jenis huruf *sans serif* (Sudarma, 2015). Ukuran tulisan yang digunakan bervariasi namun tetap dapat terbaca dengan jelas.

Proses pengembangan buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi hak dan kewajiban bagi siswa kelas IV SD dilaksanakan berdasarkan rancangan yang telah disusun dan arahan dari dosen pembimbing. Kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan dan pembuatan buku cerita bergambar menggunakan beberapa aplikasi. Materi yang terdapat pada buku cerita bergambar ini disusun menggunakan aplikasi *Microsoft Office 2013* sedangkan aplikasi yang digunakan untuk menggambar ilustrasi adalah *Adobe Photoshop*. Setelah itu barulah buku cerita bergambar didesain menggunakan aplikasi *Canva* secara *online*. Buku cerita bergambar ini terdiri dari beberapa bagian diantaranya cover depan, identitas, sambutan, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, isi buku, glosarium, biodata penulis dan cover belakang. Pada saat buku cerita bergambar selesai

dirancang selanjutnya buku cerita bergambar dicetak. Setelah produk buku cerita bergambar selesai dicetak maka selanjutnya dilakukan uji kelayakan.

Uji kelayakan dilaksanakan kepada dua ahli materi dan dua ahli media pembelajaran yang memiliki keahlian dibidang tersebut. Berdasarkan hasil uji kelayakan (validitas) buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi hak dan kewajiban bagi siswa kelas IV SD oleh dua ahli materi pembelajaran diperoleh skor rata-rata sebesar 88,33%. Apabila 88,33% dikonversikan ke dalam PAP skala 5 maka hasil tersebut menunjukkan tingkat kelayakan media buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi hak dan kewajiban bagi siswa kelas IV SD dari segi materi berada pada kategori layak/valid. Valid artinya media pembelajaran sah dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Rozy & Anggana, 2017). Dari segi materi, buku cerita bergambar ini dinilai dari aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, keakuratan materi, kemutakhiran materi, mendorong keingintahuan dan bahasa mudah dipahami. Hal tersebut sesuai dengan kriteria materi pembelajaran yang valid pada sebuah buku cerita pada BSNP (BSNP, 2008).

Materi yang baik pada buku cerita bergambar harus sesuai dengan capaian pembelajaran atau kurikulum yang berlaku. Hal ini karena media berfungsi sebagai alat bantu penyampaian pesan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan capaian pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai siswa (Cikarge & Utami, 2018). Materi yang disampaikan pada media pembelajaran haruslah akurat dan mutakhir agar tidak terjadi kesalahan konsep yang dipahami siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Materi pada buku cerita yang baik adalah mampu mendorong rasa keingintahuan siswa untuk belajar. Dengan mendorong rasa ingin tahu siswa, maka siswa ingin untuk mengetahui materi secara lebih dalam lagi dan dapat menambah wawasan siswa mengenai materi tersebut (Diniyah & Lisnawati, 2022). Selain itu, bahasa yang digunakan pada buku cerita bergambar juga harus mudah dipahami agar siswa dapat memahami dengan baik materi yang terdapat pada buku cerita sehingga akan menambah wawasan siswa mengenai materi tersebut. Pada saat uji kelayakan materi pembelajaran, kedua ahli memberikan kesimpulan bahwa layak digunakan tanpa revisi. Namun satu ahli memberikan saran agar KKO yang terdapat pada buku cerita bergambar tidak semuanya menggunakan kata menganalisis dan disesuaikan kembali.

Berdasarkan hasil uji kelayakan (validitas) buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi hak dan kewajiban bagi siswa kelas IV SD oleh dua ahli media pembelajaran diperoleh skor rata-rata sebesar 99,1%. Apabila 99,1% dikonversikan ke dalam PAP skala 5 maka hasil tersebut menunjukkan tingkat kelayakan media buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi hak dan kewajiban bagi siswa kelas IV SD dari segi media pembelajaran berada pada kategori sangat layak/sangat valid. Dari segi media pembelajaran, buku cerita bergambar ini dinilai dari aspek ukuran buku cerita yang sesuai, desain sampul buku cerita yang menarik dan desain isi buku cerita yang sesuai. Hal tersebut sesuai dengan kriteria materi pembelajaran yang valid pada sebuah buku cerita pada BSNP (BSNP, 2008).

Buku cerita bergambar ini dikembangkan dengan ukuran B5. Ukuran B5 sesuai jika digunakan sebagai buku cerita bergambar karena tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga mudah dibawa dan digunakan oleh siswa (Lubis & Dasopang, 2020). Desain sampul buku cerita bergambar ini dibuat semenarik mungkin yang menggambarkan konsep hak dan kewajiban berbasis *Tri Hita Karana*. Hal ini karena sampul yang menarik akan mengundang imajinasi dan rasa ingin tahu siswa untuk membuka buku serta membantu dalam mencerminkan cerita yang ada di dalam buku (Darmawan, 2023). Selain itu, desain isi buku cerita juga dirancang semenarik mungkin untuk mempermudah siswa dalam memahami isi cerita. Gambar pada buku cerita dapat memperkuat ingatan anak serta mempermudah pemahaman anak dalam memahami sebuah cerita (Apriliani & Radia, 2020). Kriteria buku cerita bergambar yang baik salah satunya adalah gambar dan teks yang saling berkaitan (Saputra et al., 2022). Buku cerita bergambar ini sudah memenuhi kriteria gambar dan teks saling berkaitan yang terlihat dari penilaian ahli media pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi pembelajaran dan media pembelajaran maka buku cerita bergambar dinyatakan layak atau valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian dilakukan uji kepraktisan terhadap produk buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* kepada guru dan siswa. Uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui kemudahan pengguna dalam menggunakan produk yang sedang dikembangkan (Arianingsih et al., 2022). Berdasarkan hasil analisis data kepraktisan oleh guru didapatkan skor sebesar 98,08% dan hasil analisis data kepraktisan oleh siswa sebesar 97,17%. Kedua skor tersebut berada pada rentangan 90-100% yang dikategorikan sangat praktis. Pada uji kepraktisan ini, buku cerita bergambar dinilai dari aspek kemenarikan produk, kemudahan penggunaan produk dan manfaat produk bagi pengguna. Hal ini sangat sesuai dengan kriteria media yang praktis yaitu mudah digunakan dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Damayanti & Qohar, 2019).

Pada saat proses penyusunan buku cerita bergambar, sangat diperhatikan kemudahan penggunaan dan manfaat produk bagi siswa kelas IV SD sehingga produk buku cerita bergambar ini akan mempermudah siswa dalam memahami materi hak dan kewajiban secara utuh. Pada saat siswa mudah untuk menggunakan produk maka siswa akan tertarik dalam menggunakannya dan memotivasi siswa untuk mempelajarinya (Rosiyanti et al., 2020). Hal ini terlihat dari komentar yang diberikan siswa dan guru pada uji kepraktisan bahwa produk buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* saat menarik digunakan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah dinyatakan valid dan praktis maka produk diukur keefektivannya.

Uji efektivitas bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi hak dan kewajiban terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD di SD No. 2 Dalung. Hal ini sejalan dengan pendapat Fahrudin dkk. bahwa uji efektivitas bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat atau perubahan setelah menggunakan media yang dikembangkan terhadap suatu kemampuan siswa (Fahrudin et al., 2022). Keefektivan buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* diukur dengan melakukan *pretest* (sebelum siswa menggunakan buku cerita bergambar) dan *posttest* (setelah siswa menggunakan buku cerita bergambar) terhadap 28 orang siswa kelas IV di SD No. 2 Dalung. Hasil *pretest* dan *posttest* yang didapatkan kemudian dianalisis dengan uji-t sebagai pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dengan uji t dibantu dengan aplikasi SPSS 16.0 for Windows.

Berdasarkan hasil uji t menggunakan aplikasi SPSS 16.0 for windows diperoleh nilai sig. sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai sig. < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban siswa kelas IV sekolah dasar. Perbedaan juga terlihat dari perbedaan rata-rata yang meningkat dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 70,1 sedangkan rata-rata *posttest* yaitu 85,2. Hal ini berarti terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan buku. Berikut merupakan hasil analisis uji t berbantuan SPSS.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji t berbantuan SPSS

		Paired Samples Test				
		Paired Differences		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>			
Pair 1	Posttest-Pretest	-15,0321	8,9175	-8,920	27	0,000

Pemanfaatan buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi hak dan kewajiban ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Menurut Jean Piaget, tahap operasional konkret adalah tahapan saat kondisi anak-anak membutuhkan contoh nyata atau gambaran nyata terkait tentang materi yang sedang dipelajari (Juwantara, 2019). Penggunaan buku cerita

bergambar dapat membantu siswa untuk memberikan gambaran nyata materi yang sedang dipelajarinya. melalui ilustrasi yang ada di buku tersebut sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan serangkaian analisis, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi hak dan kewajiban telah memenuhi kriteria layak, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Saran atau perbaikan dari buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* materi hak dan kewajiban yang diberikan oleh ahli dan praktisi sudah diperbaiki untuk menyempurnakan produk. Namun masih ada kekurangan dari penelitian ini yaitu buku cerita bergambar berbasis *Tri Hita Karana* hanya dikembangkan pada satu materi saja sehingga perlu adanya pengembangan lanjutan pada topik-topik lainnya.

PENUTUP

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar sangat layak digunakan pada proses pembelajaran yang dilihat dari hasil uji validitas oleh ahli materi dan media pembelajaran. Media juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa. Terakhir, media buku cerita bergambar dinyatakan efektif guna meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita bergambar berbasis Tri Hita Karana mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban siswa kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Afnida, M., Fakhriah, & Fitriani, D. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak Pada TK A di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 53–59. <https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/399/0>
- Agung, A. A. G. (2010). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ananda, A., Musaddat, S., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 452-461. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/2658/2147>
- Apriliansi, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Arditama, E., & Lestari, P. (2020). Analisis Wacana Pembaharuan Kebijakan Zonasi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim Sebagai Solusi Pemerataan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 157–167. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/24758>
- Arianingsih, B. D., Arjudin, A., Wulandari, N. P., & Sridana, N. (2022). Kepraktisan Media Tutorial Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer pada Materi Pokok Bangun Ruang. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 364–374. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/article/view/183/177>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/viewFile/3284/2952>
- BSNP. (2008). *Aspek Kelayakan Modul*. BSNP.

- Cikarge, G. P., & Utami, P. (2018). Analisis Dan Desain Media Pembelajaran Praktik Teknik Digital Sesuai Rps. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 3(1), 92–105. <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/20509/11009>
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Jurnal Kreano*, 10(2), 119–124. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/16814/9824>
- Darmawan, H. S. (2023). Perancangan Ilustrasi Cover Majalah Anak KB Aisyiyah Volume 05 dengan Tema “ Liburan Menyenangkan .” *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 342–352. <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/seniman-widyakarya/article/view/1878/1818>
- Dharma, I. A. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53–63. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/17321>
- Diniyah, N., & Lisnawati, S. (2022). Pelaksanaan Penanaman Nilai Karakter Religius, Disiplin, dan Rasa Ingin Tahu pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS PGRI Rumpin. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 3(1), 17–30. <https://journal.laaroiba.ac.id/index.php/tarbiatuna/article/view/2135/1396>
- Fahrudin, Rachmayan, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49–53. <https://www.jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/1378/1031>
- Fernando, J. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN BOLA VOLI INTERAKTIF BERBASIS ANDROID. *Jurnal Olahraga DanKesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(2), 94–99. <https://www.jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JOK/article/view/587/459>
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Educatio*, 11(1), 90–105. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/269>
- Isti Fauzia, F., Siti Salamah, I., Fikri Zulfikar, M., & Taufiqul Hakim, R. (2022). Efektivitas Penggunaan Model dan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1370–1384. <https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/2170>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(5), 780–791. <https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/13613/6146>
- Mahendra, P. R. A., & Kartika, I. M. (2021). Membangun Karakter Berlandaskan Tri Hita Karana dalam Perspektif Kehidupan Global. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 423–430. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34144>
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 53–70. <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/1696>

- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–39. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/lectura/article/view/5813>
- Mishra, P., Pandey, C. M., Singh, U., Gupta, A., Sahu, C., & Keshri, A. (2019). Descriptive Statistics and Normality Tests for Statistical Data. *Annals of Cardiac Anaesthesia*, 22(1), 67–72. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6350423/>
- Nahri, A. A. (2023). Pengembangan Media Domath (Domino Mathematic) pada Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 1 Landungsari. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 2(3), 183–199. <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/ijpgmi/article/view/3909>
- Nuraeni, R., Sutisnawati, A., & Nurmeta, I. K. (2023). Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital Sebagai Media Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 535–546. <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/945/608>
- Permajaya, I. G. (2018). Implementasi Konseo Tri Hita Karana dalam Perspektif Kehidupan Global: Berpikir Global Berprilaku Lokal. *Purwadita*, 2(2), 27–33. <https://doi.org/10.55115/purwadita.v2i2.84>
- Pranopik, M. R. (2017). Pengembangan Variasi Latihan Smash Bola Voli. *Jurnal Prestasi*, 1(1), 31–33. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpsi/article/view/6495/5683>
- Purnomo, I. (2018). Kajian Tri Hita Karana Pada Pemberitaan Kolom Taksu Portal Berita Antara Biro Bali. *Maha Widya Duta*, 2(2), 21–29. <http://www.jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/duta/article/view/658>
- Purwaningrat, K., Antara, P., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 128. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/33225>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036–2044. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1032>
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. PT. Bumi Aksara.
- Ramadhaniar, N., Hidayat, T., Taufiq, M., Nahdlatul, U., & Surabaya, U. (2020). Harmoni Pengetahuan dan Sikap Toleransi Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDI Saroja Surabaya. *Bina Gogik*, 7(2), 1–11. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/504>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1866>
- Rosiyanti, H., Eminita, V., & Riski, R. (2020). Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.77-86>
- Rozy, A. F., & Anggana, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronika Berbasis 3D Pageflip Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Di Smk Negeri 1 Kediri. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1), 1–7.

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/17347>

- Sa'dulloh, M. (2020). Implementasi Problem Based Learning berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar tentang Hak dan Kewajiban terhadap Tumbuhan pada Siswa Kelas IV Semester I SDN Sutopati 5 Tahun Ajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(1), 90–99. <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif/article/view/40/33>
- Sansena, M. A. (2022). Penerapan Proses Belajar Matematika Sesuai Dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Kependidikan*, 6(4), 39–46.
- Santika, I. G. N. (2021). Grand Desain Kebijakan Strategis Pemerintah Dalam Bidang Pendidikan Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 369–377. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2500>
- Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 1–11. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/1684>
- Sari, P. R., & Fitrissia, D. (2022). The Effectiveness of Using Picture Books to Strengthen Students' Performance in Reading Comprehension. *Research in English and Education (READ)*, 7(2), 74–84. <https://jim.usk.ac.id/READ/article/view/21096>
- Soleha, I., Akhwani, Nafiah, & Rahayu, D. W. (2021). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3117–3124. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1285>
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information (Switzerland)*, 13(9), 1–20. <https://www.mdpi.com/2078-2489/13/9/402>
- Sudarma, I. K. (2015). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Graha Ilmu.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–32. <https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW/article/view/927/0>
- Sukanti. (2021). *Modul Pendamping PPKn Siswa Cerdas*. PT Bumi Aksara.
- Sukardi. (2008). *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara.
- Suminto, S., & Kustiyanti, D. (2023). The Concept of Tri Hita Karana in Kakawin Siwaratrikalpa as a Means to Interpret Life. *Lekesan: Interdisciplinary Journal of Asia Pacific Arts*, 6(1), 62–71. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/lekesan/article/view/2445>
- Surachman, D. (2020). Media Buku Cerita: Efektifitasnya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Gema Wiralodra*, 11(2), 180–189. <https://gemawiralodra.unwir.ac.id/index.php/gemawiralodra/article/download/99/108>
- Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2019). *Model-Model Desain Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wati, W. R. A. (2022). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Geogebra Dalam Pembelajaran Bangun Ruang Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA*, 2(1), 16–23. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/download/1717/1119>

Yasa, I. W. P. (2020). Tri Hita Karana untuk Pencegahan COVID-19 di Bali. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 7(1), 54.
<http://socius.ppi.unp.ac.id/index.php/socius/article/view/176>