

## PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI MAKNA SILA-SILA PANCASILA DI MASYARAKAT

Putu Hery Adi Sukratama<sup>1\*</sup>, I Komang Wahyu Wiguna<sup>2</sup>, I Ketut Ngurah Ardiawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun serta menganalisis validitas dan kepraktisan komik berbasis kearifan lokal. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, dan implementasi. Subjek penelitian mencakup 2 ahli instrumen, 9 ahli produk, serta 4 guru dan 33 siswa kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Buleleng. Penelitian ini menghasilkan produk berupa komik berbasis kearifan lokal untuk materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat yang terdiri atas cover, tim penyusun, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, cakupan materi, petunjuk penggunaan, cerita komik, dan cover penutup. Komik berbasis kearifan lokal memiliki validitas sangat tinggi, dengan skor 0,94 dari ahli materi, 0,88 dari ahli desain pembelajaran dan 0,87 dari ahli bahasa. Pada tahap uji kepraktisan, guru memberikan penilaian sebesar 97,5% dan siswa 96%, dengan predikat sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa komik berbasis kearifan lokal sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Komik, Kearifan Lokal, Pendidikan Pancasila

### ABSTRACT

*This study aims to describe the design and analyze the validity and practicality of local wisdom-based comics. The method used is Research and Development (R&D) using the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, and implementation. The subjects of the study included 2 instrument experts, 9 product experts, and 4 teachers and 33 fourth-grade students at Elementary School Gugus I, Buleleng District. This study produced a product in the form of local wisdom-based comics for the material of the meaning of the Pancasila principles in society consisting of a cover, a team of authors, learning outcomes and learning objectives, material coverage, instructions for use, comic stories, and a closing cover. Local wisdom-based comics have very high validity, with a score of 0.94 from material experts, 0.88 from learning design experts and 0.87 from language experts. At the practicality test stage, teachers gave an assessment of 97.5% and students 96%, with a very good predicate. Based on these results, it can be concluded that local wisdom-based comics are very valid and very practical to use in learning in elementary schools.*

**Keywords:** Comics, Local Wisdom, Pancasila Education

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan bangsa karena berperan dalam membentuk manusia yang cerdas, berakhlak, dan mandiri. Pendidikan bukan hanya proses pengajaran pengetahuan semata, tetapi juga mencakup pengembangan nilai, sikap, dan keterampilan peserta didik (Desi Pristiwati dkk., 2022; Rahman, 2022). Setiap konteks pembelajaran, membutuhkan pendekatan yang mampu mengaktifkan siswa serta memberikan ruang yang menyenangkan dan bermakna (Sambas, 2019).

Pembelajaran menjadi proses yang akan dialami oleh seluruh individu sepanjang hayatnya. Pembelajaran sering dikatakan sebagai proses yang dilakukan peserta didik dengan bantuan pendidik untuk memperoleh perubahan-perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi peserta didik dengan lingkungannya. Festiawan (2020), menyatakan bahwa proses pembelajaran memiliki ciri-ciri yakni adanya unsur guru, unsur siswa, unsur aktivitas guru dan siswa, adanya interaksi antara guru dan siswa, bertujuan kearah tingkah laku siswa, dan proses serta hasilnya terencana dan terprogram. Untuk menunjang hal tersebut diperlukan komponen-komponen pendidikan yang mendukung salah satunya kurikulum.

Salah satu bentuk dukungan terhadap pembelajaran yang efektif adalah penerapan Kurikulum Merdeka, yang mendorong kemandirian siswa dan pembelajaran berbasis konteks serta nilai-nilai

kehidupan nyata (Rahmadayanti, 2022). Kurikulum merdeka belajar memberikan “kemerdekaan” bagi pelaksana Pendidikan terutama guru dan kepala sekolah dalam menyusun, mengembangkan dan melaksanakan kurikulum berdasarkan potensi dan kebutuhan siswa (Rahmadayanti, 2022). Maka dari itu, guru memiliki peran yang penting dalam pelaksanaan kurikulum merdeka untuk memberikan ilmu pengetahuan dan membentuk karakter peserta didik. Artinya dalam pelaksanaannya, guru memiliki peran strategis untuk mendesain pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media yang tepat.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Salah satu media yang potensial adalah komik digital, karena mampu menyampaikan informasi secara visual dan naratif yang memudahkan siswa memahami materi (Gunawan, 2022).

Komik pendidikan saat ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi telah berkembang menjadi media yang memuat unsur edukatif, nilai-nilai budaya, serta fakta-fakta ilmiah. Kelebihannya terletak pada visualisasi yang menarik dan penggunaan alur cerita yang kontekstual (Gunawan, 2022). Dalam konteks pendidikan karakter, komik sangat cocok dipadukan dengan kearifan lokal. Menurut Prasetyo (2013), media berbasis kearifan lokal merupakan usaha sadar dan terencana untuk menggali serta memanfaatkan potensi daerah dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan sikap secara optimal. Maka dari itu pembelajaran berbasis kearifan lokal sangatlah perlu di selipkan kedalam media pembelajaran supaya meningkatkan nilai karakter siswa serta membantu siswa memperkenalkan kekayaan budaya kepada masyarakat internasional dan siswa secara tidak langsung Menjaga budaya dan tradisi yang ada di lingkungan sekitarnya.

Di Bali, salah satu bentuk kearifan lokal yang sarat dengan nilai moral adalah ajaran Catur Purusa Artha, yaitu empat tujuan hidup manusia: *Dharma*, *Artha*, *Kama*, dan *Moksha* (Suardana, 2021). Nilai-nilai tersebut sejalan dengan sila-sila Pancasila, sehingga sangat relevan jika diintegrasikan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada materi Makna Sila-Sila Pancasila di Masyarakat (Warsono, 2016; Setiadi, 2017).

Namun, hasil wawancara dengan guru-guru kelas IV di beberapa SD di Kecamatan Buleleng menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dan minim penggunaan media interaktif. Media seperti komik lebih sering digunakan untuk mata pelajaran lain seperti Matematika atau IPAS.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal Bali menjadi penting sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain mampu menarik minat belajar siswa, media ini juga berperan dalam pelestarian budaya lokal dan penguatan karakter generasi muda (Apriliani dkk., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Ardiawan Ngurah (2024), mengungkapkan bahwa pengembangan komik yang dikembangkannya sangat valid dan praktis. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Wardana (2018) juga nyampaikan bahwa pengembangan komik yang dilakukannya dianggap sangat valid dan praktis. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Puji Handayani (2020) juga membuktikan bahwa Komik yang dikembangkan dalam pada penelitiannya valid dan praktis. Temuan-temuan dari penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa komik dinilai valid dan praktis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Makna Sila-sila Pancasila di Masyarakat untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dilaksanakan dengan tujuan untuk menghasilkan media ajar yang inovatif guna mendukung peningkatan pemahaman konsep makna sila-sila Pancasila, serta menanamkan rasa bangga dan cinta peserta didik terhadap kearifan lokal Bali.

## METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk serta mengevaluasi tingkat keefektifannya (Slamet, 2022). Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahap pertama adalah analisis, di mana peneliti mengidentifikasi kebutuhan, meninjau kurikulum, dan mencermati karakteristik peserta didik. Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan melalui *storyboard* dan mengembangkan instrumen penelitian. Tahap berikutnya, yaitu pengembangan, melibatkan validasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli bahasa, disertai dengan revisi produk. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan menguji coba produk kepada tiga orang guru dan 33 siswa. Terakhir, evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan dalam model ADDIE.

Penelitian dilakukan di SD Negeri di Gugus I Kecamatan Buleleng diantaranya SD Negeri 2 Kalibukbuk, SD Negeri 3 Kalibukbuk dan SD Negeri 4 Kalibukbuk dengan subjek penelitian meliputi dua ahli instrumen, sembilan ahli produk, serta empat guru dan 33 siswa kelas IV. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang menggunakan skala *Likert* 1 hingga 5. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus Aiken. Komik yang mengangkat nilai-nilai kearifan lokal dinyatakan valid apabila skor dari lembar validasi mencapai minimal kategori validitas sedang. Sementara itu, data mengenai tingkat kepraktisan dari guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus *Mean*, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tingkat pencapaian tanggapan pengguna (guru dan peserta didik) akan diubah menggunakan tabel konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP), untuk menentukan predikat dari tanggapan pengguna sebagai berikut:

**Tabel 1.** Konversi PAP Tingkat Pencapaian Skala Empat

| Tingkat Pencapaian | Predikat          |
|--------------------|-------------------|
| 76% - 100%         | Sangat Baik       |
| 56% - 75%          | Baik              |
| 40% - 55%          | Kurang Baik       |
| 0% - 39%           | Sangat Tidak Baik |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan dibagi menjadi tiga bagian yang disesuaikan dengan jumlah rumusan masalah. Uraian tentang hasil penelitian dan pembahasannya mengemukakan hal-hal sebagai berikut: (1) Rancang Bangun, (2) Validitas Pengembangan, (3) Kepraktisan Pengembangan.

### 1. Rancang Bangun

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa komik edukatif yang mengangkat nilai-nilai kearifan lokal sebagai sarana pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar, khususnya pada materi pemaknaan sila-sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. Proses pengembangan media ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE karena tahapan-tahapannya dianggap sistematis, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik penelitian di bidang pendidikan. Selain itu, model ADDIE dinilai mampu mengakomodasi integrasi antara kebutuhan peserta didik dan guru dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran secara menyeluruh (Sugiyono, 2019). Adapun tahapan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap implementasi (*implementation*).

Analisis dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, analisis konsep, dan analisis tujuan. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Buleleng, diantaranya SD Negeri 2 Kalibukbuk, SD Negeri 3 Kalibukbuk dan SD Negeri 4 Kalibukbuk memerlukan media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Bali untuk mendukung pemahaman siswa terhadap makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat secara lebih kontekstual, relevan, dan bermakna bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Integrasi semacam ini telah terbukti efektif dalam memperkuat profil pelajar Pancasila melalui pendekatan berbasis kebudayaan Bali. Pembelajaran yang mengadopsi nilai-nilai lokal seperti filosofi Catur Purusa Artha yang mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, serta menanamkan karakter kebangsaan dan identitas budaya (Brata dkk., 2024). Kemudian, analisis konsep dilaksanakan untuk memastikan konsep telah dibuat berdasarkan capaian pembelajaran yang mengacu pada kurikulum merdeka. Selanjutnya analisis tujuan, analisis ini dilakukan agar materi yang terkandung dalam komik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setelah tahap analisis dilaksanakan, proses penelitian dilanjutkan pada tahap perancangan yang meliputi penyusunan instrumen penelitian dan perancangan awal media pembelajaran berupa komik berbasis kearifan lokal Bali. Pada tahap ini, dikembangkan storyboard yang berfungsi sebagai panduan

visual dalam merancang alur cerita, konten materi, serta pesan-pesan nilai Pancasila yang ingin disampaikan melalui komik. Storyboard ini menjadi acuan penting dalam proses pengembangan karena memastikan alur narasi, ilustrasi, dan penyajian nilai-nilai Pancasila sesuai dengan tujuan pembelajaran. Komik dirancang dengan tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dilengkapi dengan ilustrasi kontekstual yang merefleksikan budaya lokal Bali, serta disisipkan aktivitas atau latihan soal untuk mendorong pemahaman dan keterlibatan aktif peserta didik secara mandiri.

Media pembelajaran komik yang dikembangkan dalam penelitian ini mengusung nilai-nilai kearifan lokal Bali melalui penggambaran konsep *Catur Purusa Artha* empat tujuan hidup dalam ajaran Hindu Bali: dharma (kewajiban moral), artha (kemakmuran), kama (kesenangan), dan moksha (pembebasan spiritual). Representasi ini ditujukan untuk memperkaya pemahaman siswa kelas IV SD terhadap makna sila-sila Pancasila melalui konteks budaya Bali yang akrab dan relevan. Pendekatan ini dipertimbangkan karena selama ini nilai-nilai lokal masih sangat jarang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Menjadikan Catur Purusa Artha sebagai latar naratif dan visual dalam komik, diharapkan siswa tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga tumbuh rasa cinta, kebanggaan, dan tanggung jawab terhadap budaya lokal mereka. Tampilan komik berbasis kearifan lokal disajikan sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Komik Berbasis Kearifan Lokal

## 2. Validitas Pengembangan

Langkah berikutnya adalah melakukan validasi media yang melibatkan sembilan ahli, terdiri atas tiga ahli materi, tiga ahli desain pembelajaran, dan tiga ahli bahasa. Saran dan masukan dari ketiga kelompok ahli tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk.

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas oleh Para Ahli

| Rangkuman Analisis Data Validitas |            |    |         |     |    |    |    |          |        |      |                         |
|-----------------------------------|------------|----|---------|-----|----|----|----|----------|--------|------|-------------------------|
| Ahli                              | Butir      | I  | Ahli II | III | S1 | S2 | S3 | $\sum s$ | n(c-1) | V    | Ket                     |
| Materi                            | Butir 1-10 | 47 | 48      | 49  | 37 | 38 | 39 | 114      | 120    | 0,94 | Validitas sangat tinggi |
| Desain Pembelajaran               | Butir 1-10 | 46 | 43      | 47  | 36 | 33 | 37 | 106      | 120    | 0,88 | Validitas sangat tinggi |
| Bahasa                            | Butir 1-10 | 48 | 40      | 45  | 38 | 30 | 35 | 103      | 120    | 0,87 | Validitas sangat tinggi |

Hasil validasi terhadap media komik berbasis kearifan lokal Bali dilakukan oleh tiga kelompok ahli, yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahasa. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi, tampilan visual, dan penggunaan bahasa dalam media komik sebelum diuji coba kepada peserta didik. Validasi dilakukan melalui instrumen penilaian yang telah disusun berdasarkan indikator yang mencerminkan kualitas dari masing-masing aspek. Hasil validasi ini menjadi dasar penting dalam menentukan apakah media tersebut memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan sesuai standar.

Berdasarkan hasil penilaian, komik memperoleh skor validitas sangat tinggi dari seluruh kelompok ahli. Skor validasi dari ahli materi mencapai 0,94, yang menunjukkan bahwa isi komik sudah sangat relevan, akurat, dan sesuai dengan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Materi yang dimuat juga telah disesuaikan dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik di tingkat sekolah dasar. Nilai ini menunjukkan bahwa dari aspek substansi pembelajaran, komik layak digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi ajar secara kontekstual dan menarik.

Dari ahli desain pembelajaran, komik memperoleh skor validasi sebesar 0,88 yang juga tergolong dalam kategori sangat tinggi. Penilaian ini meliputi aspek visualisasi, tata letak, alur cerita, serta keterpaduan antara teks dan ilustrasi. Skor tinggi ini mengindikasikan bahwa komik telah dirancang secara sistematis dan estetis sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Desain visual yang menarik serta penataan elemen yang harmonis dinilai mampu memfasilitasi siswa untuk memahami materi secara lebih efektif.

Sementara itu, skor dari ahli bahasa adalah 0,87 yang juga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Penilaian ini mencakup penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, kesesuaian struktur kalimat, pilihan diksi, dan keterbacaan teks secara keseluruhan. Hasil ini menunjukkan bahwa bahasa dalam komik sudah cukup komunikatif, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan ambiguitas. Meskipun demikian, para ahli tetap memberikan beberapa catatan minor sebagai masukan untuk penyempurnaan, terutama pada penggunaan istilah lokal yang perlu disesuaikan agar tidak menimbulkan kebingungan.

Dengan skor validasi yang sangat tinggi dari ketiga kelompok ahli, dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal Bali telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran, meskipun masih diperlukan revisi kecil sebelum implementasi lapangan. Validasi ini menjadi bukti awal bahwa media yang dikembangkan memiliki potensi kuat sebagai sarana pembelajaran yang kontekstual, komunikatif, dan menyenangkan. Adanya masukan dari para ahli juga berfungsi sebagai landasan penting dalam meningkatkan kualitas media agar semakin efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hasil validasi terhadap komik pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Keberhasilan ini terutama karena integrasi elemen *Catur Purusa Artha* yaitu *dharma* (kebenaran moral), *artha* (kemakmuran), *kama* (kehendak), dan *moksha* (pembebasan) ke dalam penyajian nilai-nilai sila-sila Pancasila. Melalui narasi dan ilustrasi dalam komik, keempat tujuan hidup tersebut diposisikan dalam konteks sosial yang dekat dengan keseharian siswa sehingga materi dapat



dipahami secara lebih mendalam dan relevan. Pendekatan kontekstual ini terbukti meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan temuan Santiawan (2021), yang menyatakan bahwa *Catur Purusa Artha* memberikan kerangka moral yang seimbang antara aspek material dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Aprilia dkk. (2024), yang mengembangkan komik berbasis kearifan lokal untuk kelas IV di SDN 3 Sukadana. Komik yang dikembangkan pada penelitian ini memperoleh kategori validitas oleh ahli materi sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak" dan skor dari ahli media 92% dengan kategori "Sangat Layak". Hal tersebut menunjukkan bahwa komik yang mengintegrasikan kearifan lokal dapat memberikan dorongan terhadap pengguna untuk lebih memahami nilai-nilai lokal. Selaras dengan itu, penelitian oleh Suwarti dkk. (2020), juga membuktikan bahwa media komik berbasis kearifan lokal yang dikembangkan menunjukkan hasil validitas yang tinggi yakni dari ahli materi sebesar 89% dengan kategori "Sangat Valid", dari ahli media 82% dengan kategori "Sangat Valid" dan dari ahli 84,44% dengan kategori "Sangat Valid".

Dalam konteks desain pembelajaran berbasis komik, minat siswa muncul sebagai aspek validitas tertinggi, yang menunjukkan bahwa desain tersebut telah dirancang sesuai kebutuhan psikologis dan kognitif siswa. Penelitian oleh Khotimah & Hidayat (2022) menemukan bahwa penggunaan komik mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan. Desain pembelajaran yang sederhana, jelas, dan cukup ilustratif dalam bentuk komik cetak sangat efektif dalam menarik antusiasme siswa serta memudahkan pemahaman materi pelajaran. Penelitian oleh Aeni dkk. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran komik edukasi yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti sangat layak dan efektif. Ini berarti desain komik yang sederhana namun kaya ilustrasi sudah cukup untuk meningkatkan hasil belajar tanpa membebani kognisi siswa. Lebih lanjut, Lestari dkk. (2024) mengungkapkan bahwa komik yang berisi budaya lokal secara signifikan meningkatkan keterampilan *reading comprehension* siswa. Fakta ini mempertegas bahwa desain komik yang tidak berlebihan, fokus pada ilustrasi kontekstual, struktur dialog naratif, dan penyajian visual yang jelas dapat memicu minat, mendorong keterlibatan aktif, serta memfasilitasi internalisasi materi yang lebih baik.

Kesesuaian bahasa dalam komik cetak juga merupakan elemen krusial yang mempengaruhi validitas sekaligus keterbacaan bagi siswa. Penekanan pada pemilihan istilah yang tepat dan huruf yang mudah dibaca menjadi dasar validitas tinggi. Bahasa yang baik dalam komik sangat berperan membentuk alur cerita yang kohesif dan komunikatif, sehingga membantu siswa mengaitkan informasi visual dengan teks secara terpadu. Penelitian Hulu & Bawamenewi (2023) menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan mudah menyerap materi ketika bahasa yang digunakan tidak bersifat formal, tetapi bernuansa komunikatif dan kontekstual sesuai lingkungan siswa. Lebih lanjut, komik yang menggunakan bahasa yang ringan menjadikan media pembelajaran lebih inklusif bagi siswa dengan kemampuan literasi yang beragam. Oleh karena itu, kesesuaian bahasa tidak hanya tentang tata bahasa atau ejaan, melainkan tentang sejauh mana bahasa dalam komik bisa mengajak, menyentuh, dan menuntun siswa memahami serta menyukai proses belajar itu sendiri.

### 3. Kepraktisan Pengembangan

Uji kepraktisan komik berorientasi kearifan lokal dilakukan kepada kelompok kecil yang mencakup empat guru dan 33 siswa kelas IV di SD Negeri Gugus I Kecamatan Buleleng.

**Tabel 3.** Hasil Uji Coba Kepraktisan

| Penilaian   | Praktisi | Nilai | Kriteria    |
|-------------|----------|-------|-------------|
| Kepraktisan | Guru     | 97,5% | Sangat Baik |
|             | Siswa    | 96,%  | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil angket kepraktisan yang diisi oleh guru, media komik pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal Bali memperoleh rata-rata skor kepraktisan sebesar 97,5%. Skor tersebut termasuk dalam kategori "sangat baik," yang menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Penilaian guru mencakup berbagai aspek seperti tampilan visual, kelengkapan dan kedalaman materi, serta kemudahan penggunaan media selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Menariknya, tidak terdapat kritik maupun saran dari guru terhadap media komik yang dikembangkan. Ketiadaan kritik ini mengindikasikan bahwa desain media telah memenuhi ekspektasi guru sebagai pengguna utama di kelas. Komik dianggap mampu menyampaikan materi secara jelas, mudah diakses, dan tidak menimbulkan hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru merasa bahwa media ini dapat digunakan tanpa perlu penyesuaian tambahan atau instruksi kompleks, yang tentunya memudahkan dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran yang sudah berjalan.

Dari sisi isi, guru juga menilai bahwa komik tersebut memiliki relevansi yang tinggi terhadap karakteristik peserta didik. Materi yang disajikan dianggap sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar dan dapat menumbuhkan rasa keterikatan terhadap nilai-nilai lokal yang disisipkan dalam cerita. Ilustrasi yang menarik dan narasi yang mudah dipahami membuat siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dengan kata lain, komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter dan identitas budaya siswa.

Hasil temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Umar dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa media komik memperoleh tingkat keterlaksanaan tinggi dari guru, dengan rata-rata respons sebesar 84,95%. Capaian ini mengindikasikan bahwa guru merasa media komik sangat praktis dan aplikatif untuk digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. Kesamaan temuan ini menegaskan bahwa komik sebagai media pembelajaran bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan kemudahan dari sisi teknis dan pedagogis bagi para pendidik dalam menyampaikan materi ajar.

Dengan demikian, keberhasilan komik berbasis kearifan lokal Bali dalam memperoleh penilaian yang sangat baik dari guru menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara lebih luas. Tidak hanya di lingkungan sekolah dasar tertentu, namun juga di berbagai wilayah lain yang memiliki karakteristik serupa. Komik dapat menjadi solusi media pembelajaran yang inovatif, bermakna, dan mendukung integrasi antara pendidikan formal dan nilai-nilai budaya lokal. Temuan ini menegaskan pentingnya pengembangan media yang tidak hanya fokus pada konten akademik, tetapi juga memperhatikan konteks sosial-budaya siswa sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.

Uji coba media pembelajaran berupa komik berbasis kearifan lokal Bali telah dilakukan terhadap 33 siswa kelas IV di SD Gugus I Kecamatan Buleleng. Sekolah-sekolah yang terlibat dalam uji coba ini meliputi SD Negeri 1 Kalibukbuk, SD Negeri 2 Kalibukbuk, SD Negeri 3 Kalibukbuk, dan SD Negeri 4 Kalibukbuk. Hasil uji coba menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan capaian rata-rata presentase kepraktisan sebesar 96%, yang berada dalam kategori "sangat baik" berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Temuan ini menjadi indikasi awal bahwa media yang dirancang memiliki potensi besar dalam mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Selama proses implementasi, siswa menunjukkan perilaku yang tertib, penuh perhatian, serta antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan komik sebagai media utama. Ketertarikan tersebut tercermin dari kepatuhan siswa terhadap instruksi guru, serta keseriusan mereka dalam membaca dan memahami isi komik yang disajikan. Antusiasme siswa juga tampak dari respon spontan mereka yang menunjukkan minat tinggi terhadap cerita dalam komik, terutama karena cerita tersebut dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, yakni mengandung nilai-nilai kearifan lokal Bali yang mereka kenal.

Penggunaan komik yang mengangkat unsur budaya lokal ternyata memiliki efek positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami, tetapi juga menghadirkan pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan penyajian visual dan narasi yang menghibur sekaligus edukatif, siswa terdorong untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Aspek budaya yang disisipkan dalam komik memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa merasa materi pelajaran relevan dengan kehidupan dan lingkungan mereka sendiri.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis kearifan lokal tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif secara pedagogis. Kepraktisannya dalam pelaksanaan di kelas, ditambah dengan respons positif dari siswa, memperlihatkan bahwa media ini mampu menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran tematik di sekolah dasar. Dengan karakteristik yang sederhana, murah, dan relevan secara kontekstual, komik ini dapat dikembangkan lebih luas dan diimplementasikan di berbagai satuan pendidikan, terutama yang berada di wilayah dengan keterbatasan akses teknologi digital. Hal ini memperkuat urgensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis budaya sebagai strategi untuk menciptakan proses pembelajaran yang holistik dan membina.

Komik pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali dinilai praktis apabila dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran dan pelaksanaannya menunjukkan hasil yang optimal di kelas. Aspek kepraktisan mencakup kemudahan media digunakan oleh guru maupun siswa, serta keterpaduan isi

komik dengan nilai-nilai kearifan lokal yang sesuai dengan materi Pancasila. Penelitian serupa dilakukan oleh Udiyana & Arnyana (2022), yang mengembangkan bahan ajar digital berorientasi kearifan lokal Bali untuk siswa kelas V SD. Hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, ditandai dengan kemudahan penggunaan dan tanggapan positif dari pengguna. Sejalan dengan itu, Zulaikah dkk. (2024) juga menemukan hal serupa bahwa pengembangan komik berbasis kearifan lokal terintegrasi profil pelajar Pancasila memperlihatkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi yakni dengan skor rata-rata 95% dengan kategori “sangat praktis”.

Penerapan nilai-nilai kearifan lokal dalam media pembelajaran memiliki kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu bentuk inovasi media yang mampu mengakomodasi nilai-nilai lokal adalah komik edukatif. Komik sebagai media visual dan naratif terbukti mampu menarik perhatian peserta didik, sekaligus menyisipkan pesan-pesan moral dan budaya yang relevan dengan kehidupan mereka. Dalam konteks ini, pemanfaatan komik berbasis kearifan lokal tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan sikap peserta didik melalui pemahaman yang kontekstual.

Temuan-temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai kearifan lokal Bali ke dalam media pembelajaran, khususnya dalam bentuk komik, mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Kearifan lokal Bali yang sarat akan nilai-nilai luhur seperti gotong royong, tatakrama, dan harmoni dengan alam, ketika dikemas secara menarik dalam bentuk cerita visual, menjadi sarana pembelajaran yang bermakna dan mudah diterima oleh peserta didik. Media komik tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga membangun hubungan emosional antara peserta didik dengan isi pembelajaran melalui narasi dan visual yang familiar dan relevan.

Dengan pendekatan yang kontekstual, proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyatu dengan lingkungan sosial budaya peserta didik. Hal ini penting dalam mewujudkan pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga membentuk kesadaran budaya serta identitas lokal. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal seperti komik bukan hanya inovasi dalam penyampaian materi, tetapi juga menjadi strategi pedagogis untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan yang selaras dengan karakter bangsa. Dalam jangka panjang, hal ini akan memperkuat akar budaya dalam dunia pendidikan dan memberikan kontribusi terhadap pelestarian nilai-nilai lokal di tengah arus globalisasi.

Media pembelajaran berupa komik memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung efektivitas proses belajar mengajar, terutama dalam konteks pendidikan di sekolah dasar. Komik sebagai media visual naratif menawarkan daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena menggabungkan unsur gambar dan teks dalam bentuk yang sederhana namun komunikatif. Salah satu keunggulan utamanya adalah fleksibilitas penggunaannya dalam berbagai kondisi pembelajaran. Komik dapat digunakan tanpa memerlukan koneksi internet atau perangkat teknologi canggih, sehingga sangat relevan diterapkan di wilayah-wilayah terpencil atau sekolah dengan keterbatasan infrastruktur digital. Dengan demikian, media ini berpotensi menjembatani kesenjangan akses pendidikan di berbagai wilayah.

Selain praktis dari sisi teknis, komik juga unggul dalam menyampaikan materi pembelajaran secara ringkas dan komprehensif. Kombinasi antara ilustrasi yang menarik dengan narasi yang mudah dipahami membantu siswa dalam menangkap inti materi secara lebih cepat. Visualisasi dalam komik mampu membentuk asosiasi antara konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa, yang sangat penting dalam tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Materi yang kompleks pun dapat disederhanakan melalui alur cerita yang kontekstual dan relatable, sehingga proses internalisasi nilai maupun konsep menjadi lebih efektif.

Tidak hanya itu, komik juga memiliki nilai lebih dalam aspek keberlanjutan penggunaan. Berbeda dengan media digital yang rentan terhadap kerusakan sistem atau ketergantungan pada perangkat tertentu, komik cetak dapat digunakan secara berulang tanpa penurunan fungsi. Selain itu, suasana belajar yang tercipta melalui media komik cenderung lebih menyenangkan, karena siswa dapat belajar sambil menikmati alur cerita, karakter, dan ilustrasi yang memancing imajinasi. Hal ini berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa, yang menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, komik tidak hanya menjadi media alternatif, tetapi juga solusi strategis dalam mendukung pembelajaran yang inklusif, menarik, dan bermakna.

## SIMPULAN

Komik berbasis kearifan lokal pada materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat untuk siswa kelas IV SD merupakan media pembelajaran komik yang dirancang menggunakan aplikasi *Medibang Paint* untuk pembuatan gambar atau visual dan teks dalam komik yang mengintegrasikan kearifan lokal Bali,



khususnya konsep *Catur Purusa Artha* untuk membantu memahami materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat secara kontekstual dan bermakna.

Komik berbasis kearifan lokal pada materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat untuk siswa kelas IV SD memiliki validitas sangat tinggi dengan jumlah 10 butir soal mendapat skor sebesar 0,94 dari tiga orang ahli materi, dengan jumlah 10 butir soal mendapat skor sebesar 0,88 dari tiga orang ahli desain pembelajaran, dan mendapat skor sebesar 0,87 dengan jumlah 10 butir soal tiga orang ahli bahasa, artinya komik tersebut sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Komik berbasis kearifan lokal pada materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat untuk siswa kelas IV SD memiliki kepraktisan sangat baik dengan jumlah 10 butir soal memperoleh skor sebesar 97,5% dari 3 guru dan dari 33 siswa memperoleh skor sebesar 96% dengan jumlah 10 butir soal, artinya komik tersebut praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Apriliani, W., Moh, I. Z., & Asri, F. (2024). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak pada Materi IPS Kelas IV di SDN 3 Sukadana. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3820-3833.
- Apriliani, W., Zain, M. I., & Fauzi, A. (2024). Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Sasak pada materi IPS kelas IV di SDN 3 Sukadana. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1)
- Ardiawan, I. K. N. (2024). Pengembangan Komik Audio Visual Pendidikan Pancasila Berorientasi Kearifan Lokal. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 181-194.
- Brata, I. B., Sartika, L. D., & Saputra, I. P. A. (2024). Membangun Karakter Profil Pelajar Pancasila Berbasis Kearifan Lokal Dengan Perspektif Kebudayaan Bali. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 829-838.
- Brata, I. B., Sartika, L. D., & Saputra, I. P. A. (2024). Membangun karakter profil pelajar Pancasila berbasis kearifan lokal dengan perspektif kebudayaan Bali. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 829-838.
- Gunawan, A. (2022). Peran visualisasi dan narasi kontekstual dalam komik pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 45-58.
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396-401.
- Prasetyo, B. (2013). Pembelajaran sains berbasis kearifan lokal melalui komik edukatif. *Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika*, 1(1), 112-120.
- Pristiwanti, D. Dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 7912.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *J Basicedu*, 6(4), 7174-7187.
- Santiawan, I. N. S. (2021). Catur Purusa Artha: Ajaran Empat Tujuan Hidup dalam Perspektif Hindu Bali. *Jurnal Studi Hindu*, 10(2), 123-135.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (Rnd)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Suardana, I. W. (2021). Catur Purusa Artha: Ajaran Empat Tujuan Hidup dalam Perspektif Hindu Bali. *Jurnal Studi Hindu*, 10(2), 123-135.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Research & Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2), 140-151.

- Tolak, T. (2017). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis kearifan lokal untuk penguatan karakter dan jati diri bangsa. Prosiding Seminar Nasional Kewarganegaraan III. Universitas Ahmad Dahlan.
- Udiyana, I. G., & Arnyana, I. B. P. (2022). Balinese Local Wisdom Oriented Digital Teaching Materials To Improve Cultural Literacy of Grade V Elementary School Students. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 5(2), 236–243.
- Umar, I. P., Uloli, R., & Jahja, M. (2023). Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Kalor Di SMP Negeri 1 Tapa. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(1).
- Wardana, A. (2018). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI* (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Warsono, W. (2017). Pagelaran wayang kulit sebagai sarana aktualisasi nilai-nilai kearifan lokal dalam tradisi Rasulan di Karanganyar. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 12(2), 102–113.
- Zulaikha, Q. D. E., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2024). Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran IPAS Materi Energi untuk Kelas IV di SDN Kliwonan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 37084–37092.