

PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL BERMUATAN *TRI HITA KARANA* PADA SUBTEMA GLOBALISASI DI SEKITARKU

I.W. Paing¹, I.G. Margunayasa², I.B.P. Arnyana³

¹²³Program Studi Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: iwpaing@uundiksha.ac.id¹, igede.margunayasa@uundiksha.ac.id²,
putu.arnyana@uundiksha.ac.id³

Abstrak

Produk berupa buku cerita digital bermuatan Tri Hita Karana yang valid, praktis, dan efektif bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar (SD) adalah tujuan dari penelitian ini. Subjek penelitian meliputi enam orang ahli yang terdiri atas masing-masing dua orang ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Sebanyak delapan orang guru serta 10 orang siswa untuk menguji kepraktisan produk, dan 30 orang siswa untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, dengan rancangan model ADDIE. Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini dianalisis memakai rumus Gregory dengan teknik analisis data statistik deskriptif. Penelitian ini berhasil mengembangkan produk berupa buku cerita digital bermuatan Tri Hita Karana yang berjudul Berlibur di Rumah Bima. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik kuesioner dan tes. Karakteristik buku cerita bermuatan Tri Hita Karana menceritakan elemen Tri Hita Karana kehidupan tokoh di kehidupan sehari-hari. Elemen-elemen tersebut meliputi: sikap selalu bersyukur (parhyangan), menghormati sesama manusia (pawongan), dan mengasihi alam dan lingkungan (palemahan). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasilnya: 1) analisis uji validitas memperoleh rata-rata 4,92, berada pada interval $4,21 \leq Rv \leq 5,00$. Hasil ini menunjukkan buku cerita digital bermuatan Tri Hita Karana kategorinya sangat valid. 2) kepraktisan buku menunjukkan rerata 3,72, berada di interval $3,50 \leq Rk \leq 4,00$ sehingga kategorinya sangat praktis. (3) pada uji-t, nilai Sig.(2-tailed) $< 0,05$ bernilai signifikan. Kesimpulan penelitian pengembangan ini menghasilkan buku cerita digital bermuatan Tri Hita Karana pada Subtema Globalisasi di Sekitarku kelas VI SD yang sangat valid, sangat praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Cerita Digital; Efektifitas; Kepraktisan; Validitas

Abstract

The product in the form of a digital storybook containing Tri Hita Karana which is valid, practical and effective for sixth grade elementary school (SD) students is the aim of this research. The research subjects included six experts consisting of two media experts, language experts and material experts each. A total of eight teachers and 10 students to test the practicality of the product, and 30 students to measure the effectiveness of the product being developed. This research method uses the development research method, with the ADDIE model design. The instruments developed in this study were analyzed using the Gregory formula with descriptive statistical data analysis techniques. This research succeeded in developing a product in the form of a digital story book with Tri Hita Karana entitled Vacation at Rumah Bima. Data collection techniques used questionnaires and tests. Characteristics of storybooks filled with Tri Hita Karana tells the Tri Hita Karana elements of the characters' lives in everyday life which consist of an attitude of always being grateful (parhyangan), respecting fellow human beings (pawongan), and loving nature and the environment (palemahan). Data were analyzed by descriptive quantitative. The results: 1) validity test analysis obtained an average of 4.92, in the interval $4.21 \leq Rv \leq 5.00$. These results indicate that the category of digital storybooks containing Tri Hita Karana is very valid. 2) the practicality of books shows an average of 3.72, in the interval $3.50 \leq Rk \leq 4.00$ so the category is very practical. (3) on the t-test, the value of Sig.(2-tailed) < 0.05 is significant. The conclusion of this development research resulted in a digital story book containing Tri Hita Karana on the Sub-theme of Globalization Around Me for class VI SD which is very valid, very practical, and effective.

Keywords: Digital Story Book; Effectiveness; Practicality; Validity

PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi digunakan untuk menjawab berbagai tantangan kehidupan masa kini dan masa mendatang. Pendidikan bukan hanya proses alih pengetahuan dari guru kepada siswa, namun bagaimana pengetahuan yang diberikan tersebut mampu bertransformasi untuk mampu menjawab tantangan kehidupan. Untuk itu, sangat diperlukan suatu rumusan pendidikan yang saling berbaur hingga menjadi kesatuan yang utuh dan dapat menyediakan sesuatu untuk memenuhi berbagai kebutuhan kehidupan bermasyarakat (Subayil, 2020).

Pendidikan di SD bertujuan menumbuhkembangkan kecerdasan, kepribadian, keterampilan, serta ahlak mulia agar siswa dapat hidup mandiri sekaligus bekal untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Tujuan tersebut menjadikan peranan guru sangat vital dalam membangun suasana belajar dan pembelajaran yang sesuai harapan yaitu menjawab tantangan masa kini dan masa mendatang. Proses pembelajaran yang tidak sesuai dengan harapan tersebut merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan (Fahmi, 2021). Guru merupakan aktor penting dalam mencapai tujuan tersebut. Untuk itu, guru berkewajiban mengembangkan pembelajaran yang dapat merangsang siswa aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan dan akhlak mulia, kecerdasan, pengendalian diri, berkepribadian, serta memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Peningkatan pembelajaran dapat dilakukan dengan mengintegrasikan kearifan lokal. Pengintegrasian muatan lokal modal kuat saat pengetahuan dan praktik pengetahuan tersebut dipakai beriringan bersama upaya peningkatan karakter di sekolah (Sriasih et al., 2019). Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pendidikan secara nasional dapat bergandengan erat dengan nilai-nilai lokal untuk saling melengkapi sehingga mampu membentuk peserta didik yang mempunyai daya saing di tengah arus globalisasi. Mengikuti perkembangan arus globalisasi bukan berarti mencabut akar karakter dan budaya suatu masyarakat. Untuk itulah, pendidikan yang disajikan dalam menghadapi perkembangan globalisasi hendaknya mampu mempertahankan dan mengangkat karakter dan nilai-nilai baik yang sudah terbentuk dari zaman nenek moyang kita.

Pentingnya pengembangan karakter sejak awal bagi anak bertujuan agar mereka mempunyai kemampuan berinteraksi dan bekerja bersama orang lain, membangun hubungan dalam tim dan bahu-membahu dalam upaya mencapai tujuan (Rich, 2008). Sikap kerelaan untuk bekerja sama menunjukkan hubungan memberi dan menerima untuk mencapai tujuan bersama (Santrock, 2017). Karakter baik yang ditunjukkan anak akan membantu mereka dalam membangun relasi pertemanan, prososial, dan pengelolaan emosi. Sekolah mempunyai peran penting dalam upaya menanamkan karakter. Penanaman karakter yang baik mendorong anak belajar membangun hubungan positif, aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan masalah, memberi sumbangsih dalam kelompok, serta saling bekerja sama.

Namun, perubahan sosial belakangan ini menunjukkan semakin mudarnya karakter dan berkembang hubungan sosial yang individualistik, mengutamakan kebebasan, dan materialistik (Effendi, 2013). Senada dengan hasil penelitian di atas, hasil wawancara dengan 8 orang guru di SD Negeri Kecamatan Abang, (100%) guru menyatakan bahwa globalisasi dan teknologi sangat berpengaruh pada karakter siswa. Pendapat tersebut didasarkan pada hasil pengamatan guru-guru tersebut terhadap kesadaran siswa memberi salam, saling menyapa, pemilihan kata-kata dalam bercakap-cakap, dan kesadaran siswa untuk membantu siswa yang tertimpa musibah juga masih kurang. Di sisi lain, globalisasi yang terjadi diharapkan tidak menggerus nilai karakter yang harus dimiliki oleh siswa.

Tergerusnya nilai-nilai karakter tersebut juga diikuti dengan kurangnya minat siswa dalam membaca akibat perhatian siswa lebih banyak beralih ke gadget. Kenyataan ini berpengaruh pada kurang optimal hasil belajar siswa akibat tidak tertanam dalam dirinya untuk belajar serta meningkatkan budaya membaca sebagai salah satu faktor pendukung meningkatnya hasil belajar. Kondisi ini memerlukan upaya untuk mengalihkan perhatian siswa dalam meningkatkan karakter membaca. Salah satu upaya tersebut melalui cerita

yang dikembangkan sendiri oleh guru yang dipadukan dengan materi pelajaran serta kearifan lokal yang ada di masyarakat sekitar sekolah.

Penelitian yang dilakukan Juniawan et al., (2020) dan Suprpto, (2021) menunjukkan bahwa buku cerita dan kemampuan membaca pemahaman berpengaruh nyata pada peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penyediaan buku pendamping dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Selain menunjang kemampuan membaca untuk meningkatkan hasil belajar, buku pendamping pembelajaran yang dikembangkan sendiri oleh guru dapat dirancang untuk memuat berbagai kebutuhan siswa seperti kondisi alam dan sosial siswa serta materi pelajaran tertentu. Penyisipan muatan tersebut tentu mengarahkan siswa untuk masuk ke dalam lingkungannya sendiri sekaligus memahami materi yang dipelajarinya. Selain itu, buku pendamping yang dirancang dapat memuat berbagai alternatif menjawab tantangan global. Tantangan global tersebut salah satunya adalah mempertahankan dan meningkatkan nilai-nilai kearifan lokal untuk bertahan sebagai identitas budaya yang mampu menjawab tantangan masa depan. Kecenderungan untuk mengikuti budaya-budaya luar akibat pengaruh cepatnya pergerakan informasi saat ini mulai terlihat. Hal ini diperparah dengan pandangan kearifan lokal sudah tertinggal zaman. Jika hal ini terus terjadi, kearifan lokal sebagai identitas budaya bisa tergerus.

Salah satu nilai kearifan lokal Bali yang mendukung peningkatan hasil belajar adalah falsafah *Tri Hita Karana*. *Tri Hita Karana* secara harfiah berarti tiga penyebab kebahagiaan (Sriasih et al., 2019). Ketiga penyebab kebahagiaan tersebut adalah: *parhyangan*, yaitu hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan; *pawongan*, yaitu hubungan harmonis antara manusia dengan sesama manusia; dan *palemahan*, yaitu hubungan harmonis antara manusia dengan lingkungan alamnya. Perpaduan antara pendidikan karakter (religius, nasionalisme, gotong royong, kerjasama, kemandirian, dan integritas) dengan *Tri Hita Karana* akan saling mendukung dan melengkapi sehingga memunculkan nilai-nilai kebangsaan dan nilai-nilai lokal Bali. (Arnyana & Utami, 2021).

Hasil studi dokumen buku siswa kelas VI di SD Negeri Kecamatan Abang pada subtema Globalisasi di Sekitarku menemukan bahwa materi yang tersedia dan mengintegrasikan kearifan lokal dalam buku siswa sangat minim. Penemuan ini berbanding lurus dengan hasil kuesioner yang diberikan kepada guru-guru kelas VI di SD Negeri Kecamatan Abang pada tahun pelajaran 2022/2023. Data yang diperoleh melalui kuesioner menunjukkan: (1) dari 22 orang guru kelas VI, 17 guru (77,3%) menyatakan perlunya pengembangan materi yang ada dalam buku siswa. Penyebabnya, lebih banyak guru yang hanya menggunakan buku teks dalam pembelajarannya, (2) 20 guru (90,91%) memandang perlu dikembangkannya buku pendamping subtema Globalisasi di Sekitarku, (3) 100% guru menyatakan tidak ada peningkatan hasil belajar yang signifikan selama dua tahun terakhir pada subtema Globalisasi di Sekitarku, dan (4) 86,36 % guru menyatakan bahwa materi pada subtema Globalisasi di Sekitarku belum mengandung konten kearifan lokal. Kondisi ini menunjukkan bahwa buku cerita bermuatan kearifan lokal perlu mulai dikembangkan.

Hasil penelitian yang dilakukan Pingge (2017) menemukan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah, guru masih belum terbiasa mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajarannya. Hal senada diungkapkan Parwati et al., (2021), bahwa penerapan model pembelajaran yang menekankan unsur-unsur kearifan lokal sebagai bagian penting untuk mengenalkan nilai-nilai budaya sampai saat ini belum tercermin dalam pembelajaran. Padahal, kearifan lokal merupakan sumber pengetahuan yang dinamis, berkembang, dan diteruskan oleh masyarakat tertentu yang dapat diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budayanya. Guru memiliki peran penting dalam upaya mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran, terlebih lagi pada era globalisasi pada saat ini. Pada zaman globalisasi saat ini, teknologi memiliki peran penting dalam menumbuhkembangkan kemampuan literasi siswa. (Kemendikbud, 2016) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dengan tegas mengamanatkan kepada guru bahwa dalam

menyusun dan merancang pembelajaran dituntut untuk menguasai Teknologi (TIK). Pengintegrasian literasi budaya di sekolah dasar dapat dilakukan dengan menyediakan bahan ajar berkearifan lokal. Bahan ajar berorientasi kearifan lokal adalah bahan ajar yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komputasi (Safitri, 2020). Pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa dapat dibangun melalui bahan ajar yang pendekatan kearifan lokal.

Media buku cerita bernuansa budaya lokal merupakan salah satu media pendukung untuk menarik perhatian siswa agar lebih tertarik untuk membaca. Pada dasarnya, setiap anak suka dengan cerita. Cerita yang sesuai dengan budaya tempat tinggal siswa dapat memudahkannya dalam mengenal dan memahami isinya. Selain itu, buku pada umumnya merupakan media yang relatif murah dan mudah didapat. Buku cerita yang dijadikan sebagai media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Semakin dekatnya guru dan murid dengan buku digital dan semakin banyaknya media tersedia untuk mengakses buku digital menjadikan pengembangan buku cerita digital sangat relevan untuk terus ditingkatkan. Pengembangan ini sebagai upaya untuk menyediakan media yang menarik bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar. Meningkatnya motivasi belajar akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Selain dapat memenuhi kebutuhan materi pelajaran, melalui membaca buku-buku cerita budi pekerti dapat ditumbuhkan dan dijadikan pembiasaan sikap dan perilaku positif dalam pembelajaran di sekolah maupun lingkungan masyarakat (Rahayu, 2020).

Di era sekarang buku tidak harus berbentuk cetak, tetapi dalam bentuk buku digital. Buku digital saat ini bukan menjadi istilah asing bagi kebanyakan orang terutama guru. Di tengah tuntutan inovasi dan kreasi pembelajaran untuk menjawab tantangan globalisasi, secara tidak langsung guru “dipertemukan” dengan buku digital. Terlebih lagi dengan diluncurkannya Buku Sekolah Elektronik (BSE) sejak tahun 2008 lalu. Bukan hanya guru, masyarakat luas juga semakin familiar dengan istilah buku digital. Buku digital yang disebut juga buku elektronik atau *ebook* dalam Bahasa Inggris, merupakan publikasi yang terdiri atas teks, gambar, video, maupun suara yang dipublikasikan secara digital dan dapat dibaca melalui komputer maupun perangkat elektronik lainnya (Saefullah, 2016). Selain menyajikan teks dan gambar, buku digital juga mampu menampilkan audio maupun video. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri buku digital, selain mudah diakses melalui *smartphone*.

Berdasarkan uraian tersebut, dilakukan penelitian “Pengembangan Buku Cerita Digital Bermuatan *Tri Hita Karana* Pada Subtema Globalisasi di Sekitarku untuk Siswa Kelas VI SD.” Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* yang valid isinya, praktis dalam penggunaannya, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana rancang bangun, validitas, kepraktisan, dan efektivitas buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* pada subtema Globalisasi di Sekitarku kelas VI Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan produk baru. Produk yang dihasilkan tersebut kemudian diuji efektivitasnya (Sugiyono, 2019). Rancangan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dilalui dalam 5 langkah, yaitu: 1) analisis (*analyze*), 2) perencanaan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*Implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*). Model pengembangan ADDIE memiliki peluang untuk melakukan evaluasi dalam setiap tahapannya melalui kegiatan revisi atau perbaikan. Tujuan revisi atau perbaikan dalam tiap tahapan bertujuan memperkecil tingkat kesalahan atau kekurangan produk yang dihasilkan.

Subjek uji coba penelitian ini adalah ahli, guru, dan siswa. Ahli dalam penelitian ini adalah pakar dalam bidang bahan ajar untuk memvalidasi kelayakan media, kebahasaan, dan materi. Ahli sebanyak enam (6) orang terdiri atas masing-masing dua (2) orang ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Sebanyak delapan (8) orang guru serta 10 orang siswa untuk

menguji kepraktisan produk, dan siswa kelas VI sebanyak 30 orang untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan. Objek uji coba penelitian ini adalah validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* kelas VI Sekolah Dasar.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dua cara, yaitu wawancara dan angket. Wawancara dilakukan sebagai studi awal untuk menemukan dan mengkaji permasalahan dalam pembelajaran yang diteliti. Angket digunakan sebagai cara untuk mengumpulkan data validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Ringkasan bentuk instrumen dan sumber data dari jenis data yang diperlukan ditunjukkan oleh Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Ringkasan Uji Instrumen

Jenis Data	Bentuk Instrumen	Sumber Data
Validitas	Kuesioner	Pakar/ <i>Expert Judgment</i>
Kepraktisan	Kuesioner	Guru/ Siswa
Efektivitas	Kuesioner	Siswa

Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dihasilkan dari tanggapan, kritik, dan saran dari ahli dan guru terkait isi dan tampilan buku cerita. Data-data tersebut dirangkum lalu disimpulkan sebagai bahan perbaikan rancangan buku sebelum diujicobakan. Data kuantitatif didapatkan berdasarkan review uji ahli, skor respons guru, dan skor respons siswa. Data kuantitatif dianalisis berdasarkan aspek kelayakan buku yang selanjutnya dihitung rata-rata skor dari setiap aspek. Sumber data kuantitatif aspek kelayakan berasal dari 3 komponen, yaitu komponen kelayakan media, bahasa, dan materi. Kuesioner sebagai instrumen dinilai oleh pakar (*expert judges*) dalam bidangnya masing-masing. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui validitas instrumen tersebut. Hasil validasi, kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis yang dimasukkan ke dalam tabel Gregory. Data kuantitatif respons guru dan siswa dianalisis dengan menghitung *mean*, dan data efektivitas dianalisis dengan uji t (*t-Burning*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* ini, dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan pengembangannya diuraikan sebagai berikut. Rancangan buku cerita ini berawal dari proses penyusunan *storyboard* (Draft Sketsa Cerita) dibuat pada kertas secara manual, kemudian diubah ke pdf dan diunggah pada aplikasi flipbook. Pengembangan buku cerita digital terdiri atas bagian cover, prakata dan daftar isi, tokoh, bagian isi, dan glosarium serta profil. Pemaparan masing-masing bagian dijabarkan sebagai berikut.

Pada bagian *cover* memuat tulisan judul yaitu Berlibur di Rumah Bima yang dibuat dengan *font Bookman Old Style* ukuran 80 Uppercase. Nama penulis dibuat dengan *font Bookman Old Style* ukuran 20 yang dibuat pada Ms.word. Bagian prakata berisi ungkapan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, harapan kebermanfaatannya, harapan masukan berupa kritik dan saran demi kesempurnaan produk yang dikembangkan. Prakata dan daftar isi dibuat menggunakan format tulisan *Bookman Old Style* dengan ukuran 14pt. Pada bagian ini memuat tokoh yang terdapat dalam cerita. Terdapat 4 orang tokoh utama yaitu: Dwika, Suryantari, Vito, dan Bima. Bagian isi memuat tulisan yang dibuat dengan *font Bookman Old Style* ukuran 16. Pada Buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* berjudul "Berlibur di Rumah Bima" tersusun dalam enam segmen cerita yaitu: (1) Hari Minggu; (2) Rumah yang Indah; (3) Membuat Ekobrik; (4) Magibung; (5) Membuat label makanan; dan (6) Kembali ke Rumah. Pada bagian judul dibuat menggunakan *font Bookman Old Style* dengan ukuran 20pt, sedangkan pada bagian isi dibuat dengan *font Bookman Old Style* ukuran 14pt. Glosarium memuat kumpulan daftar kata atau istilah penting yang ada dalam buku cerita. Pada profil penulis dan ilustrator dijabarkan tentang identitas dan dilengkapi dengan foto. Tampilan glosarium, profil penulis dan ilustrator. Tampilan produk buku cerita digital yang dikembangkan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Isi Buku Cerita Digital Bermuatan *Tri Hita Karana*

Berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan bahwa buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* secara konten meliputi materi, media, dan bahasa diperoleh rerata sebesar 4,92 dan berada pada interval $4,21 \leq Rv \leq 5,00$ yang berarti sangat valid dan sudah layak untuk digunakan pada tahap selanjutnya, yaitu uji kepraktisan produk pada guru dan siswa, dan efektivitasnya. Pada uji kepraktisan, penilaian guru terhadap buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* sebesar 3,72, dan rata-rata penilaian siswa sebesar 3,75 dan berada pada interval $3,50 \leq Rk \leq 4,00$. Data tersebut menunjukkan bahwa buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* baik oleh guru dan siswa berada pada kategori sangat praktis. Pada uji efektivitas, nilai Sig.(2-tailed) $< 0,05$, menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok yang menggunakan buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* (Kelompok A) dengan kelompok yang tidak menggunakan buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* (Kelompok B). Oleh karena itu, buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Rancang bangun pengembangan buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* ini menggunakan alur pengembangan ADDIE dengan tahapan-tahapan: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Buku cerita ini dikembangkan berdasarkan muatan pembelajaran serta budaya lokal yang terkait dengan tema globalisasi dengan acuan aspek buku cerita yang baik. Buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* ini telah memenuhi unsur sebuah cerita yaitu cover, tokoh, alur, amanat dan pesan yang terkandung dalam cerita, plot, dan latar yang digunakan. Pada buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* yang berjudul "Berlibur di Rumah Bima, tersusun dalam segmen cerita: (1) Hari Minggu. Mengisahkan Dwika, Vito, Suryantari, dan Bima berkumpul bersama di sekolah untuk berangkat ke rumah Bima. Di perjalanan, mereka bertemu petani yang sedang membakar sampah plastik. Bima mengajak petani untuk memisahkan sampah plastik dan nonplastik. (2) Rumah yang Indah. Mengisahkan tentang Vito, Dwika, dan Suryantari terkagum-kagum melihat beraneka macam tanaman di rumah Bima. Pot-pot kecil dibuat dari botol minuman mineral. Botol-botol bekas itu dibentuk beraneka ragam dan diwarnai untuk membuatnya tambah indah. Mereka juga disuguhi makanan tradisional yaitu *orog-orog*. (3) Membuat Ekobrik. Mengisahkan tentang aktivitas membuat ekobrik. Di rumah Bima, mereka belajar membuat ekobrik. Ekobrik yang sudah jadi digunakan untuk membuat pembatas tanaman. (4) *Magibung*. Mengisahkan tentang aktivitas seusai menyelesaikan taman, mereka *magibung*. *Magibung* merupakan tradisi makan bersama dengan cara makanan dikumpulkan jadi satu dalam satu tempat, lalu kita makan bersama dengan duduk melingkari makanan yang disajikan dalam satu tempat. (5) Membuat label tanaman. Segmen ini bercerita tentang aktivitas membuat label untuk harga tanaman. Dwika dan teman-temannya memanfaatkan media sosial untuk

mempromosikan berbagai tanaman yang ada di rumah Bima. (6) Kembali ke rumah. Pada bagian ini bercerita tentang Dwika dan teman-temannya mengakhiri aktivitasnya di rumah Bima. Mereka mendapatkan souvenir berupa tanaman dan anyaman bambu dari keluarga Bima.

Pemilihan warna desain gambar dan sampul mengacu pada penampilan tata letak pada sampul muka, belakang, dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten. Warna yang harmonis dan memperjelas fungsi, sedangkan huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca atau tidak terlalu banyak kombinasi. Daya pikir dan kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui pengenalan warna juga dapat meletakkan dasar-dasar pengetahuan agar dapat diterima lebih mudah oleh anak (Nurdini et al., 2018). Bahasa, dalam buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* ini sudah dialogis dan interaktif. Artinya memiliki kemampuan dalam memotivasi siswa untuk membacanya. Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika siswa membacanya dan mendorong mereka untuk mengetahui isi buku tersebut secara keseluruhan. Bahasa yang digunakan dalam buku cerita memiliki kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa. Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep, sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan kematangan emosional siswa. Kaidah bahasa dinilai berdasarkan ketepatan tata bahasa kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam cerita. Ketepatan tata bahasa dan ejaan sesuai pedoman Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* ini memiliki validitas yang sangat tinggi. Hasil analisis uji validitas menunjukkan bahwa rerata sebesar 4,92 dan berada pada interval $4,21 \leq Rv \leq 5,00$ yang berarti sangat valid. Terpenuhinya kriteria sangat valid karena buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* ini memenuhi aspek/kriteria uji validitas yang dipersyaratkan. Adapun uji validitas buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* meliputi; 1) kelayakan media, 2) kelayakan materi, 3) kelayakan bahasa. Kelayakan media memuat aspek grafika yaitu: kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO 216:1975, warna, huruf, kombinasi gambar, proporsional, dan desain. Kelayakan materi memuat aspek yaitu: teknik penyajian, konten informatif, merangsang daya imajinasi dan kreasi berpikir, dan penyajian komprehensif tentang berbagai karakter dan kearifan lokal. Kelayakan bahasa memuat aspek yaitu: komunikatif, dialogis, kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik, dan kaidah sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

Temuan pada penelitian ini sejalan dengan pernyataan bahwa materi pembelajaran harus relevan dan terhubung dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan standar isi (Rohman, 2013). Penemuan lain mengungkapkan bahwa buku cerita hendaknya memenuhi unsur keterbacaan. Kemudahan suatu tulisan untuk dibaca dan kesesuaian bahasa yang disampaikan. Aspek keterbacaan berkaitan dengan kemudahan memahami kosakata, kalimat, paragraf, dan wacana maupun dalam melakukan perintah kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajarnya (Pratiwi, 2015).

Buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* pada penelitian ini berada pada kategori sangat praktis. Pengukuran kualitas bahan ajar dapat dilihat dari segi kepraktisan penggunaan, baik oleh guru maupun siswa. Hasil analisis data kepraktisan buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* sebesar 3,72 untuk guru, sebesar 3,75 untuk siswa dan berada pada interval $3,50 \leq Rk \leq 4,00$. Hasil ini menunjukkan bahwa buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* berada pada kategori sangat praktis. Tercapainya kategori sangat praktis karena bahan ajar yang dikembangkan ini telah memenuhi aspek kepraktisan yang ditetapkan seperti: 1) kemenarikan produk, 2) kemudahan penggunaan produk, dan 3) kebermanfaat produk. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa kepraktisan sebuah produk yang meliputi kemenarikan, kemudahan, dan manfaat bahan ajar terhadap pengguna sesuai standar BSNP (Anud, 2019). Kepraktisan mengacu pada buku cerita digital yang dikembangkan dapat dengan mudah digunakan oleh siswa sehingga mendukung pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan, dan berguna bagi kehidupan siswa, serta dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam belajar dan memiliki derajat keefektifan terhadap karakter siswa (Alfiriani, 2017). Penelitian lain mengungkapkan bahwa kepraktisan produk pengembangan ditentukan dari pernyataan guru bahwa produk yang

dihasilkan dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa sesuai dengan maksud pengembang produk (Pawestri & Sukoco, 2017).

Buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* yang dihasilkan sangat efektif. Pada penelitian ini, uji efektivitas diukur menggunakan uji-t. Hasil analisis data berbantuan *SPSS Version 24 for Windows* menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) <0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok yang menggunakan buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* (Kelompok A) dengan kelompok yang tidak menggunakan buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* (Kelompok B). Oleh karena itu, buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil yang dicapai, maka buku cerita “Berlibur ke Rumah Bima” dapat dinyatakan efektif untuk pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, buku cerita “Berlibur ke Rumah Bima” memiliki keefektifan karena dilakukan dengan menanamkan budaya lokal Bali yang dekat dengan lingkungan siswa. Hal ini menyebabkan siswa lebih mudah memaknai pembelajaran yang mereka pelajari. Suastra (2017), mengatakan bahwa, “kearifan lokal merupakan kebenaran yang telah menjadi tradisi, maka dari itu sedini mungkin peserta didik harus menumbuhkan rasa kecintaan terhadap budaya lokal dan melestarikannya agar tetap terjaga. Faktor terpenting dalam proses belajar mandiri adalah peningkatan kemauan dan keterampilan peserta didik dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain, sehingga peserta didik tidak bergantung pada pendidik, pembimbing, teman, maupun orang lain ketika belajar. Selain itu, Ferryka (2019) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis sosiokultural menciptakan suasana kelas yang interaktif sehingga siswa mampu bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa akan lebih banyak terlibat dengan konsentrasi yang penuh dan lebih siap untuk menghadapi situasi setiap hari misalnya dalam pengambilan keputusan, serta lebih memaknai pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka pengembangan buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* ini telah memenuhi aspek kelayakan produk. Produk buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* telah memiliki kategori validitas sangat tinggi, kepraktiisan sangat tinggi, dan efektivitas yang signifikan. Terpenuhinya aspek kelayakan produk meliputi validitas, kepraktiisan, dan efektivitas karena produk ini dibuat berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan sesuai tahap pengembangan model ADDIE. Pada tahapan pengembangan (*development*) muatan *Tri Hita Karana* dianalisis dan ditabulasi berdasarkan kompetensi inti dan muatan pelajaran, nilai sikap, serta indikator perilaku dalam cerita sehingga seluruh muatan *Tri Hita Karana* termuat dalam cerita digital yang dikembangkan.

PENUTUP

Rancang bangun yang dihasilkan yaitu bahan ajar berkearifan lokal yang dikembangkan dengan model ADDIE. Buku berbentuk digital yang dibuat dalam bentuk pdf, dan diunggah ke aplikasi flipbook. Pada *cover* memuat tulisan judul yaitu Berlibur di Rumah Bima yang dibuat dengan *font Bookman Old Style* ukuran 80 Uppercase. Nama penulis dibuat dengan *font Bookman Old Style* ukuran 20 yang dibuat pada Ms. word. Prakata dan daftar isi dibuat menggunakan format tulisan *Bookman Old Style* dengan ukuran 14pt. Terdapat 4 orang tokoh utama yaitu: Dwika, Suryantari, Vito, dan Bima. Pada bagian isi buku cerita memuat tulisan yang dibuat dengan *font Bookman Old Style* ukuran 16. Pada Buku cerita bermuatan *Tri Hita Karana* tersusun dalam enam segmen cerita yaitu: (1) Hari Minggu; (2) Rumah yang Indah; (3) Membuat Ekobrik; (4) Magibung; (5) Membuat label makanan; dan (6) Kembali ke rumah. Pada bagian judul glosarium, penulis, dan ilustrator dibuat menggunakan *font Bookman Old Style* dengan ukuran 20pt, sedangkan pada bagian isi dibuat dengan *font Bookman Old Style* ukuran 14pt. Glosarium memuat kumpulan daftar kata atau istilah penting yang ada dalam buku cerita. Pada profil penulis dan ilustrator dijabarkan tentang identitas dan dilengkapi dengan foto. Judul dari buku cerita digital ini adalah “Berlibur di Rumah Bima”.

Hasil analisis uji validitas oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,94, berada pada interval $4,21 \leq R_v \leq 5,00$. Hasil ini menunjukkan bahwa buku cerita digital bermuatan

Tri Hita Karana masuk dalam kriteria sangat valid. Validasi buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* oleh ahli media memperoleh rata-rata skor 3,72, berada pada interval $4,21 \leq Rv \leq 5,00$ yang menunjukkan bahwa buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* termasuk dalam kriteria sangat valid. Validasi buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata skor sebesar 4,93 dan berada pada interval $4,21 \leq Rv \leq 5,00$. Hasil ini menunjukkan bahwa buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* termasuk dalam kriteria sangat valid.

Analisis data kepraktisan buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* oleh guru memperoleh hasil 3,72, berada pada interval $3,50 \leq Rk \leq 4,00$. menunjukkan bahwa buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* berada pada kategori sangat praktis. Analisis data kepraktisan buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* oleh siswa sebesar 3,75 dan berada pada interval $3,50 \leq Rk \leq 4,00$ yang menunjukkan bahwa buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* berada pada kategori sangat praktis.

Hasil uji efektivitas dengan menggunakan uji-t berbantuan *SPSS Version 24 for Windows* menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) $< 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok (Kelompok A) yang menggunakan buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* dengan (Kelompok B) yang tidak menggunakan buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana*. Oleh karena itu, buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka pengembangan buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* ini telah memenuhi aspek kelayakan produk. Produk buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* telah memiliki kategori validitas sangat tinggi, kepraktisan sangat tinggi, dan efektivitas yang signifikan.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, diajukan beberapa saran berikut: (1) Siswa diharapkan dapat mengeksplorasi secara mandiri berbagai buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* sebagai sumber belajar mandiri sesuai dengan topik pembelajaran di sekolah; (2) Guru diharapkan agar buku cerita digital bermuatan *Tri Hita Karana* ini dapat dijadikan salah satu referensi pembelajaran berkaitan dengan subtema Globalisasi; (3) Kepala Sekolah diharapkan agar hasil penelitian ini dijadikan acuan penyusunan program pelatihan dan mendorong guru untuk melakukan inovasi dan kreativitas pengembangan bahan ajar yang tidak hanya berbasis pada buku teks; dan (4) Berdasarkan kendala pengembangan, diharapkan ke depan dapat dilakukan penelitian pengembangan serupa dengan menggunakan atau memilih fitur yang lebih kompleks menggunakan platform pengembangan yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfiriani. (2017). Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 12–23. <http://dx.doi.org/10.21831/jk.v1i1.10896>
- Anud, A. (2019). Pengembangan Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Literasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Gandusari Kabupaten Blitar. IAIN Tulungagung. *Institutional Repository niversitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatulah Tulungagng*. <http://repo.uinsatu.ac.id/12725/>
- Arnyana, I. B. P., & Utami, I. A. M. I. (2021). Character Education Through JEMOYA Cycle Based on the Orientation of Tri Hita Karana Philosophy in Elementary School. *Proceedings of the 5th Asian Education Symposium 2020 (AES 2020)*, 566, 520-526. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210715.106>
- Effendi, T. N. (2013). Budaya Gotong-Royong Masyarakat dalam Perubahan Sosial. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.22146/jps.v2i1.23403>
- Fahmi, F. (2021). Standar Proses dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah. PENDALAS. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1-16. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v1i1.60>
- Ferryka, P. Z. (2019). Pembelajaran Berbasis Sosiokultural Pada Tema Lingkungan Bersih

- Sehat dan Asri di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 2(1), 35–42. <https://e-journal.hikmahuniversity.ac.id/index.php/jpk/article/view/7>
- Juniawan, I.M.E, Marhaeni, & L. (2020). Pengaruh Pembelajaran Saintifik Berbasis Literasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Hasil Belajar Pelajaran Kelompok Sosial Humaniora Siswa Kelas V SD Di Gugus 1 Kuta. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 64–73. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i1.3112>
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Nurdini, Winny G.W, F. S. (2018). Implementasi Warna Pada Sampul Buku Cerita Bergambar Legenda Ciujung dan Ciberang. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 1(1), 69–77. <https://doi.org/10.30998/vh.v1i01.17>
- Parwati, L. A., Putrayasa, I. B., & Suastra, I. W. (2020). *Pengembangan Buku Bergambar pada Tema Diriku Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I SD Gugus 2 Kecamatan Penebel, Tabanan*. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 236-245. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.293
- Pawestri, E. & Sukoco, H. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 69–76. <https://doi.org/10.26486/jm.v2i2.371>
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal dan Penerapannya Di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba*, 1(2), 128 – 135. <https://doi.org/10.53395/jes.v1i2.27>
- Pratiwi, A. L. D. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Mata kuliah Biologi Umum. *BIOEDUKASI. Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1), 22–29. <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v6i1.155>
- Rahayu, T. (2020). Penumbuhan Budi Pekerti Melalui Gerakan Literasi Sekolah. *The Progressive and Fun Education Seminar*.
- Rich, D. (2008). *MegaSkills: Building our children's character and achievement for school and life*. Sourcebooks, Inc.
- Rohman, M. (2013). *Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Prestasi Pustakaraya.
- Saefullah, I. (2016). *Langkah Cepat Menerbitkan Buku Digital Secara Mandiri*. Kainoe Book.
- Safitri, E. R., & Nurkamilah, S (2020). Pengembangan Buku cerita digital bermuatan Tri Hita Karana Berbasis Android Untuk Peserta Didik Berkebutuhan Khusus. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 3(2), 296–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1612>
- Santrock, J. W. (2017). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Kencana Prenada Media Group.
- Sriasih, A. S. P., Budasi, I. G., Nitiasih, P. K., & Wisuudariani, N. M.R. (2019). Strategi Pembelajaran Berorientasi Konsep Tri Hita Karana Pada Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal IKA*, 17(2). <https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19843>
- Suastra, I. W. (2017). *Pembelajaran Sains Terkini: Mendekatkan Siswa dengan Lingkungan Alamiah dan Sosial Budayanya*. Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Subayil. (2020). Kebijakan Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat*, 3(2), 193-216. <https://doi.org/10.24853/ma.3.2.51-74>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Suprpto, H.M. (2021). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Lentera*, 20(3), 446–463.

<http://dx.doi.org/10.21831/ltr.v20i3.40074>