



PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL TERINTEGRASI TRI KAYA PARISUDHA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU SISWA SMA DI KABUPATEN BULELENG

Ni Made Ari Diasih^{1*}, I Wayan Wira Darma², Putu Eka Sastrika Ayu³
^{1,2,3} Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Singaraja, Indonesia
^{1*)} e-mail korespondensi: nimadeari diasih@gmail.com

Article Submitted: 11th February 2026; Accepted 15th March 2026; Published: 30th March 2026

Abstract

The low availability of innovative learning media based on local wisdom, especially in the material of Hindu religious heritage in Asia, is the main basis for conducting this research. Based on this description, this research aims to (1) describe the prototype of the Tri Kaya Parisudha integrated digital comic; (2) test the validity; and (3) measure and describe the practicality of the Tri Kaya Parisudha integrated digital comic in the Hindu religious education subject for high school students in Buleleng Regency. The study design used is Research and Development (R&D) development which adopts the 4-D development model. The Tri Kaya Parisudha integrated digital comic is the subject while the validity and practicality of the developed media are the objects of research. Data collection was obtained from observation, interview and questionnaire methods. Data processing used qualitative and quantitative descriptive techniques. The following are the results of this study: (1) the prototype of the integrated digital comic Tri Kaya Parisudha integrated digital comic was developed at the design stage including the activities of compiling story scripts, characters, storyboards, making comics on Comic.ai, (2) the results of the validation of digital comics on the aspect of content suitability obtained a validity coefficient of 0.87 with a very high validity category, the aspect of presentation quality obtained a coefficient of 0.88 with a very high validity category and language suitability obtained a validity coefficient of 0.83 with a very high validity level (3) The assessment of the practicality of digital comics obtained a score percentage from teacher responses



reaching 93% which is included in the very practical level and the score percentage from student responses of 90% is in the very practical category.

Keywords: *Digital comics, Tri Kaya Parisudha, Hindu religious education*

I. PENDAHULUAN

Pada dasarnya perubahan merupakan bagian dari aktivitas masyarakat di tengah perkembangan zaman yang berlangsung secara terus menerus yang mendorong masyarakat senantiasa melakukan penyesuaian diri agar bisa *survive* dalam kondisi apapun. Pengetahuan dan keterampilan baru diperlukan untuk mengelola kehidupan sesuai dengan tuntutan perubahan perkembangan zaman saat ini (Lenher & Wurzenberger, 2013). Berkaitan dengan hal itu, pendidikan menjadi perhatian penting bagi semua pihak, sebab pendidikan memiliki peran krusial dalam mengatasi berbagai tantangan dan dinamika yang terjadi di masyarakat. Sejalan dengan Undang-undang Dasar 1945 yang mengamanatkan tujuan pendidikan nasional Indonesia berorientasi pada upaya mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tujuan pendidikan tidak terbatas pada sekadar amplifikasi intelektualitas semata, melainkan harus berorientasi pada sintesis antara keunggulan kognitif dan penguatan basis moralitas sehingga dapat menciptakan generasi yang berkualitas dan unggul bagi bangsa (Pinatih & Putra, 2021). Sinergi antara pendidikan umum dan pendidikan agama menjadi pilar utama dalam mencetak individu yang mampu mengaktualisasi ajaran teologis dalam realitas sosial (Tanu, 2008). Di Indonesia, urgensi ini telah diformalkan melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara mandatori menempatkan pendidikan agama sebagai komponen fundamental dalam struktur kurikulum nasional.

Merujuk pada amanat Pasal 37, kurikulum pada jenjang pendidikan dasar dan menengah menempatkan pendidikan agama sebagai substansi instruksional yang fundamental. Perannya tidak terbatas pada transfer pengetahuan kognitif semata, melainkan berfungsi sebagai instrumen strategis dalam mengintegrasikan nilai-nilai moral serta membentuk integritas karakter peserta didik. Eksistensi ketentuan ini dipertegas melalui kerangka regulasi yang termaktub dalam Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 serta Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 yang menegaskan pentingnya pendidikan yang holistik. Implementasi kebijakan ini selaras dengan prinsip bahwa pendidikan harus menyentuh aspek emosional dan moral, bukan sekadar mengejar ketajaman intelektual. Melalui penguatan karakter, diharapkan lahir generasi yang kompetitif dan berintegritas. Dalam hal ini, pengajaran agama



berfungsi sebagai pilar utama yang membimbing individu dalam menginternalisasi nilai-nilai spritual ke dalam perilaku sehari-hari.

Meski sudah berlangsung pendidikan agama Hindu di sekolah khususnya di SMA ternyata belum berjalan sesuai dengan harapan, yang dicirikan oleh berbagai masalah yang mengiringi proses pembelajaran seperti materi pendidikan agama Hindu dianggap abstrak, sulit dipahami dan kurang menarik, sehingga peserta didik seringkali merasa jenuh selama proses pembelajaran, hal ini disebabkan pendidik atau guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah secara terus menerus (monoton bersifat teoritik). Kondisi ini yang menyebabkan siswa menunjukkan ketidaktertarikan atau kurangnya minat dalam belajar. Selain itu, media penunjang penyampaian materi juga belum memadai. Permasalahan ini juga didukung oleh hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SMA yang ada di Singaraja, guru menyatakan bahwa kekurangan media untuk mengkonkritkan pikiran anak-anak yang abstrak tentang ajaran agama. Salah satunya harus ada yang membantu berupa media.

Bukan tanpa alasan media penting dalam proses pelajaran, karena pemanfaatan media pembelajaran yang tepat memberikan manfaat positif bagi siswa. Menurut Wahid (2018), secara historis media pembelajaran memiliki dua fungsi utama. Pertama, sebagai alat bantu audio visual (*Audio Visual Aids/AVA*) yang memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik. Hal ini penting karena bahasa bersifat abstrak, sehingga penggunaan media seperti gambar, model, dan benda konkret berperan krusial dalam mempertajam pemahaman siswa terhadap materi yang dipaparkan oleh pendidik. Kedua, media bertindak sebagai instrumen komunikasi yang menghubungkan pengajar dan peserta didik, sehingga proses pertukaran informasi menjadi lebih efisien dan meminimalisir risiko distorsi pesan. Berdasarkan pandangan Sapriyah (2019), media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam menjelaskan informasi, mengatasi kendala geografis dan keterbatasan waktu serta menstimulasi partisipasi aktif siswa guna menghindari pola komunikasi yang searah atau membosankan. Selain itu, media juga mampu menyamakan pengalaman, memberikan rangsangan yang seragam, dan membantu membangun persepsi yang sama pada setiap siswa meskipun memiliki latar belakang yang berbeda.

Berdasarkan pernyataan tersebut, menunjukkan urgensi penggunaan media pendidikan agama Hindu untuk membantu penyampaian materi agama Hindu yang abstrak sulit dipahami. Sehingga perlu adanya bantuan komik digital sebagai alat pembelajaran. Pengembangan komik digital menjadi alternatif yang menarik. Komik digital adalah narasi bergambar yang menggunakan karakter khusus untuk mengirimkan informasi atau pesan melalui media elektronik. Penelitian ini juga didasari temuan sebelumnya telah disebutkan bahwa komik digital memberikan banyak manfaat (Sukmanasa, Windiyani, & Novita, 2017).



Penelitian yang dilakukan oleh Mardhatillah (2022) juga menunjukkan bahwa komik digital sangat menginspirasi dan meningkatkan minat belajar siswa.

Sebenarnya sudah banyak yang mengembangkan komik, banyak juga yang mengintegrasikan dengan kearifan lokal seperti media komik terintegrasi dengan *Tumpek Wariga* untuk anak usia dini yang dilakukan Ayu & Windayani (2023), kemudian Pinatih & Semara (2021) juga mengembangkan sebuah komik digital berbasis Pendekatan Saintifik pada mata pelajaran Muatan IPA, ada pula Nurhayati, Hidayat, & Asmawati (2019) mengembangkan komik digital pada mata pembelajaran PPKn di SMA. Namun ternyata belum ada yang menyusun komik digital pada materi peninggalan sejarah agama Hindu di Asia, sehingga menjadi *novelty* dalam penelitian ini. Padahal anak-anak pada zaman sekarang kalau belajar tentang peninggalan sejarah kurang berminat, anak-anak sekarang lebih fokus pada hal yang baru sesuai dengan *trend* yang saat ini. Kelebihan lainnya adalah komik digital menggunakan kearifan lokal *Tri Kaya Parisudha*.

Penekanan pada kearifan lokal ini didasarkan pada argumen Sudirgayasa, & Wiaya (2021) yang menegaskan bahwa nilai-nilai budaya dan moralitas bangsa dapat terjaga melalui kekuatan tradisi setempat. Oleh sebab itu, integrasi kearifan lokal sebaiknya dimulai sejak dini melalui kurikulum dan penerapan nyata di lingkungan institusi pendidikan. Sehingga komik digital yang dibuat akan diintegrasikan dengan salah satu kearifan lokal *Tri Kaya Parisudha*. Integrasi *Tri Kaya Parisudha* berkaitan dengan pembentukan karakter siswa dari proses pembelajaran. Sebelum membaca komik digital siswa diarahkan untuk berpikir yang baik. Kemudian saat menggunakan komik digital, lalu berkomunikasi dengan teman menerapkan aspek berbicara dan bersikap yang baik. Besar harapannya melalui gagasan komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* dapat mempermudah penyampaian ajaran agama Hindu tampil lebih memikat dan pesannya tersampaikan dengan sederhana.

II. METODE

Studi ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) guna merancang dan menvalidasi tingkat kelayakan media komik digital yang memuat nilai *Tri Kaya Parisudha* dalam konteks pembelajaran pendidikan agama Hindu khususnya materi peninggalan sejarah agama Hindu di Asia di tingkat SMA. Metode R&D dipilih karena memungkinkan peneliti menghasilkan produk pembelajaran sekaligus mengevaluasi validitas dan kepraktisannya sebelum digunakan secara luas.

Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Namun, pelaksanaan penelitian dibatasi hingga tahap pengembangan (*develop*) yaitu validasi ahli dan uji kepraktisan, mengingat keterbatasan waktu penelitian. Penelitian dilaksanakan di kabupaten Buleleng, dengan subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, serta guru



pendidikan agama Hindu dan siswa SMA sebagai praktisi. Objek penelitian adalah kelayakan komik digital yang dikembangkan, ditinjau dari aspek validitas dan kepraktisan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru Pendidikan Agama Hindu dan siswa SMA di Kabupaten Buleleng, serta para ahli yang relevan di bidang bahasa, media, dan materi pembelajaran. Penentuan subjek dalam studi ini dilakukan melalui *purposive sampling*, di mana responden dipilih secara sengaja berdasarkan parameter spesifik yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel yang melibatkan meliputi 10 guru dan 20 siswa kelas X pada tahap pembuatan *prototype*, 3 orang ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa) pada tahap uji validitas, serta 6 guru Pendidikan Agama Hindu dan 10 siswa kelas X pada tahap uji kepraktisan.

Penelitian ini menghimpun dua kategori data, yakni kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digali dari rangkaian umpan balik, saran, serta kritik konstruktif yang diberikan oleh pakar dan praktisi di bidang pendidikan. Sementara itu, data kuantitatif bersumber dari skor penilaian yang dikumpulkan melalui instrumen angket. Sumber data terdiri atas data primer yang berasal dari penilaian validator dan guru Pendidikan Agama Hindu dan siswa SMA, serta data sekunder berupa dokumen pendukung, seperti referensi ilmiah.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara terstruktur, angket validitas, dan angket kepraktisan. Validitas instrumen dianalisis melalui validitas isi menggunakan formula Gregory dan validitas konstruk menggunakan koefisien Aiken's V, yang selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kategori kelayakan. Kepraktisan komik digital dianalisis berdasarkan skor rata-rata angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa, kemudian dikonversikan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) untuk menentukan tingkat kepraktisan produk.

III. PEMBAHASAN

1. Prototype Komik Digital Terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Siswa SMA di Kabupaten Buleleng

Prototype komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* yang memuat materi peninggalan sejarah agama Hindu disusun pada tahap design. Namun langkah pertama yang dilakukan dalam mengembangkan komik digital ini adalah melakukan tahap *define* sesuai dengan tahapan pengembangan model 4D. Langkah *define* dilakukan guna memetakan keperluan dasar, untuk mengetahui tujuan pembelajaran pendidikan agama Hindu, bagaimana karakteristik dari siswa, dan bagaimana proses pembelajaran pendidikan agama Hindu di jenjang pendidikan SMA. Tahap *define* memiliki beberapa langkah yang diuraikan sebagai berikut: 1) Analisis kebutuhan (*front-end analysis*) dilaksanakan pada enam SMA negeri dan swasta di Kabupaten Buleleng, yakni SMAN 3 Singaraja, SMAN 4 Singaraja,



SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja, SMAN 1 Sawan, SMAN 1 Sukasada, dan SMAN 2 Banjar, yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Temuan dari lapangan yang diperoleh melalui teknik observasi serta wawancara mendalam terhadap guru dan siswa mengindikasikan bahwa pembelajaran berbantuan media yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal masih terbatas, padahal media tersebut dibutuhkan untuk menumbuhkan kemauan belajar yang lebih kuat, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik. Sebagian siswa mengungkapkan bahwa sarana instruksional yang selama ini belum sepenuhnya membantu pemahaman materi Pendidikan Agama Hindu, khususnya materi yang bersifat abstrak.

2) Analisis pebelajar (*learner analysis*) mengungkapkan bahwa guru dan siswa belum mengenal komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha*, serta masih memiliki keterbatasan pemahaman terhadap materi peninggalan sejarah Agama Hindu di Asia. Meskipun demikian, baik guru maupun siswa menunjukkan minat dan motivasi yang tinggi terhadap pengembangan dan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Siswa juga dinilai memiliki potensi untuk menerapkan nilai *Tri Kaya Parisudha* dalam kehidupan sehari-hari apabila materi disajikan secara menarik dan kontekstual, 3) Analisis tugas (*task analysis*) dilakukan dengan merujuk pada capaian pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Fase E. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik dituntut untuk mampu menjelaskan bentuk-bentuk peninggalan sejarah agama Hindu di Asia serta menganalisis nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Tugas-tugas tersebut menjadi dasar dalam penyusunan isi komik digital yang dikembangkan.

4) Analisis konsep (*concept analysis*) menghasilkan susunan konsep utama yang akan dimuat dalam komik digital, meliputi: (1) peninggalan sejarah Agama Hindu di Asia, (2) bukti-bukti peninggalan sejarah, (3) nilai-nilai yang terkandung dalam peninggalan tersebut, dan (4) upaya pelestarian peninggalan sejarah Agama Hindu di Asia. Penyusunan konsep diselaraskan dengan CP, TP, dan ATP Kurikulum Merdeka, 5) Perumusan tujuan pembelajaran (*specifying objectives*) menetapkan bahwa melalui penggunaan komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha*, peserta didik diharapkan mampu memahami sejarah peninggalan Agama Hindu di Asia, mengomunikasikan bukti-bukti peninggalan sejarah, mengidentifikasi muatan nilai yang terdapat di dalamnya, serta mengimplementasikan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* dalam bentuk berpikir, berkata, dan berperilaku yang baik, termasuk dalam sikap pelestarian peninggalan sejarah dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya pada tahap *design* diawali dengan pemilihan media (*media selection*) yakni penentuan alat/sarana yang selaras dengan profil serta keperluan guru dan siswa. Setelah itu, pemilihan format (*format selection*) bertujuan untuk merancang komik digital yang menarik, mudah digunakan, dan mendukung pemahaman materi pembelajaran sekaligus penanaman



ajaran *Tri Kaya Parisudha* (*manacika parisudha*, *wacika parisudha*, dan *kayika parisudha*). Materi komik disusun berdasarkan kajian berbagai sumber, seperti buku, artikel, jurnal, media audiovisual, serta dokumentasi peninggalan sejarah Agama Hindu dari situs cagar budaya, yang kemudian diintegrasikan dengan nilai *Tri Kaya Parisudha*. Secara teknis, komik digital dirancang dalam format PDF berukuran A4 dengan resolusi 96 dpi dan dimensi 800×1000 piksel, sehingga mudah diakses sebagai satu dokumen utuh. Tata letak menggunakan panel bervariasi (3-8 panel) yang memadukan tokoh, ilustrasi pendukung, dan teks. Pemilihan jenis dan ukuran huruf disesuaikan dengan fungsi teks yaitu jenis font ATARA pada judul, font REQUIEM pada sub judul ucapan terima kasih, daftar isi, cakupan materi, petunjuk penggunaan komik digital kepada guru dan siswa, pengenalan tokoh dan font Comic Relief pada dialog dan narasi. Ukuran font 16 untuk judul cover, ukuran 14 untuk ucapan terima kasih, daftar isi, cakupan materi, petunjuk penggunaan komik digital kepada guru dan siswa, pengenalan tokoh penjelasan dengan ukuran 12 untuk dialog dan narasi.

Sedangkan penggunaan warna diselaraskan dengan suasana cerita untuk meningkatkan daya tarik visual dan kenyamanan membaca yang didominasi warna coklat keemasan, coklat tua, biru, putih, hitam, abu-abu, hitam putih, merah, kuning. Langkah berikutnya membuat rancangan awal (*initial design*) adalah memproduksi prototype, isi yang telah disusun akan diubah menjadi naskah cerita. Kemudian cerita tersebut akan digambarkan dalam bentuk ilustrasi. Perancangan prototype bertujuan untuk mengembangkan rancangan awal atau model awal dari sebuah produk sampai menjadi produk final yang dapat memenuhi kebutuhan serta keinginan penggunanya. Sehingga komik digital dikembangkan berisi rangkaian materi yang disampaikan secara sederhana melalui komik, mencakup ilustrasi gambar, teks, dialog dan elemen-elemen lainnya. Dengan desain yang menarik dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran (Mahardika, Wiranda, & Pramita, 2021).

Prosedur perancangan komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* pada materi peninggalan sejarah agama Hindu di Asia didasarkan pada empat langkah pembuatan yang terdiri dari pembuatan naskah, tokoh/karakter, storyboard, dan membuat komik digital pada aplikasi. Berikut diuraikan perancangan komik digital berdasarkan empat langkah pembuatan komik digital tersebut: pertama pembuatan naskah komik dengan tema yang berangkat dari upaya meningkatkan kesadaran generasi muda akan pentingnya peninggalan sejarah agama Hindu bagi kehidupan umat beragama. Setelah tema ditentukan dilanjutkan dengan pembuatan naskah cerita. Komik digital ini diberi judul “Jejak Sejarah Agama Hindu di Asia: Mengungkap Rahasia di dalamnya” menceritakan kisah Gede Sastra yang mengalami kebingung akan pentingnya belajar peninggalan sejarah agama Hindu ditengah perkembangan zaman modern saat ini, kedua menentukan karakter/ tokoh. Terdapat tiga



karakter utama dalam komik ini yaitu Kakek Gempol, Gede Sastra dan Nyoman Aditya serta Luh Sekar sebagai karakter pendukung.

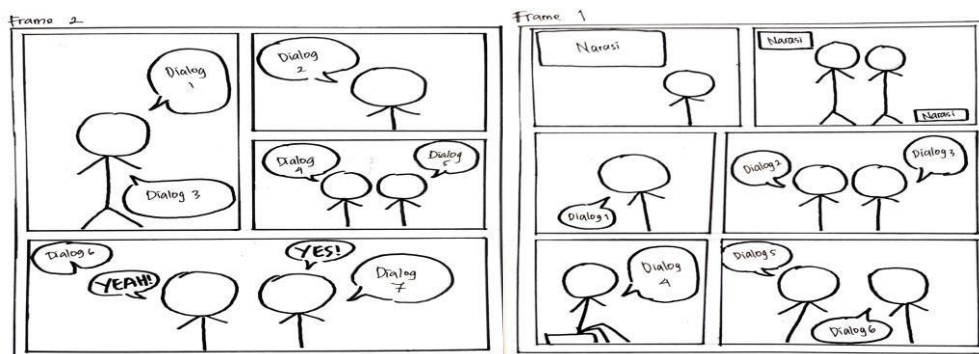
Gambar 1 Tokoh Utama dan pendukung dalam komik digital

Ketiga membuat *storyboard*. Penyusunan *storyboard* dibuat secara manual pada buku gambar A4. Adapun isi *storyboard* tata letak (layout dari komik digital) panel, space, urutan adegan, gambar adegan, letak dialog dan narasi, dan sudut pengambilan pandang.



Gambar 2 *Storyboard*

Terakhir pembuatan komik secara digital menggunakan platform comic.ai. Comic.ai adalah platform yang menyediakan jasa membuat komik menggunakan kecanggihan AI. Fitur-fitur yang disediakan seperti editor tata letak halaman, generator seni AI, dan balon



kata. Proses ini meliputi pembuatan gambar karakter komik, pembuatan panel komik sampai tahap pengisian narasi dan balok percakapan. Kegiatan ini menghasilkan 37 panel komik digital yang memuat sub materi peninggalan sejarah agama Hindu di Asia menggunakan gaya seni realistis atau realis.



Gambar 4. Prototype komik digital

Pemilihan media berbentuk digital ini, juga searah dengan studi yang dilakukan Latip (2020) yang menegaskan bahwa instrumen digital memegang andil krusial dalam progres pengajaran di dalam maupun diluar kelas. Sehingga dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik dan kurikulum yang berlaku, komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* pada materi peninggalan sejarah agama Hindu di Asia dapat dirancang secara efektif. Langkah ini akan memfasilitasi siswa menggapai pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sesuai kebutuhan, tetapi tetap memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

2. Validasi Komik Digital Terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* Pada Siswa Kelas X Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di Kabupaten Buleleng

Validasi sebuah produk penting dilaksanakan, karena hasil pengukuran yang diperoleh menunjukkan sah atau tidak validnya media yang dikembangkan. Tujuannya adalah memastikan apakah komik digital yang dibuat sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Media dikatakan valid berdasarkan hasil teori yang tepat dan seluruh komponen produk sesuai dengan syarat yang ada. Proses validasi komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti Siswa SMA di Kabupaten Buleleng dilaksanakan di tahap pengembangan. Tahapan evaluasi dilakukan oleh pakar di bidangnya.

Tim validator dalam pengembangan ini melibatkan sejumlah ahli yang berkompeten di bidang isi materi, desain media serta kaidah kebahasaan dengan kualifikasi minimal telah menyelesaikan pendidikan S2 dan memiliki latar belakang pendidikan agama Hindu, pendidikan linguistik atau pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran di instansi terkait. Validitas komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti Siswa SMA di Kabupaten Buleleng, diuji kelayakan melalui lembar angket validasi untuk setiap aspek.

Tabel 1. Hasil Validitas Komik Digital

No	Aspek	Kofisien	Validitas
1	Kelayakan isi	0,87	Sangat tinggi
2	Kelayakan media	0,88	Sangat tinggi
3	Kelayakan bahasa	0,83	Sangat tinggi

Validitas komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti Siswa SMA di Kabupaten Buleleng pada aspek kelayakan isi dengan indikator penilaian (1) kesesuaian materi dengan CP dan TP, (2) keakuratan materi, (3) kemuatkhiran materi, (4) mendorong keingintahuan, (5) mengandung wawasan



intelektual memperoleh koefisien validitas sebesar 0,87 berada pada kategori validitas sangat tinggi. Hal ini menunjukkan komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* yang memuat materi peninggalan sejarah agama Hindu di Asia dari segi kelayakan isi telah memenuhi kriteria validitas untuk dilanjutkan ke tahap implementasi lapangan, namun dengan beberapa revisi. Validasi ahli materi komik digital adalah langkah yang penting dijalankan guna menjamin materi yang diaplikasikan, dirancang dalam media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan bidang pendidikan agama Hindu di SMA dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan dapat menjamin komik digital yang dikembangkan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Selanjutnya validitas komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti Siswa SMA di Kabupaten Buleleng pada aspek kelayakan media dengan indikator penilaian (1) teknik penyajian, (2) pendukung penyajian, (3) penyajian pembelajaran, (4) penyajian ilustrasi gambar dan teks memperoleh koefisien validitas sebesar 0,88 berada pada kategori validitas sangat tinggi. Hal ini mengidentifikasi komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* memuat materi peninggalan sejarah agama Hindu di Asia dari segi aspek penyajian mendapatkan rekomendasi layak untuk tahap implementasi, dengan catatan perlu melakukan beberapa perbaikan. Validasi ahli media komik digital merupakan langkah esensial untuk menjamin konten dan format komik digital sesuai dengan standar kualitas yang ditentukan. Selain itu, validasi penyajian komik digital penting dilakukan untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut untuk memastikan kualitas dan daya tarik komik sesuai dengan kebutuhan pembaca.

Hasil validasi terakhir yakni aspek kelayakan bahasa komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran pendidikan agama Hindu Siswa SMA di Kabupaten Buleleng pada indikator penilaian (1) lugas, (2) komunikatif, (3) dialogis dan interaktif (4) kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, (5) kesesuaian dengan kaidah bahasa memperoleh koefisien validitas sebesar 0,83 berada pada kategori validitas sangat tinggi. Temuan ini membuktikan bahwa komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* memuat materi peninggalan sejarah agama Hindu di Asia pada aspek kelayakan bahasa dianggap memenuhi syarat untuk diujicobakan secara luas, asalkan penyempurnaan dilakukan sesuai dengan arahan para ahli. Validasi ahli bahasa penting dilakukan menyadari bahasa dalam komik digital berfungsi sebagai alat menyampaikan pesan cerita dapat dipahami dengan baik oleh pembaca. Sehingga saran atau masukan dari ahli bahasa guna memperbaiki penggunaan tata bahasa wajib dilaksanakan.

Kemudian untuk penyempurnaan pengembangan komik digital ini perlu direvisi selaras dengan umpan balik serta catatan yang diberikan dari para ahli, baik ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Terdapat poin penting dalam pengembangan komik digital ini adalah bagaimana semua elemen-elemen komik seperti karakter, tema cerita, panel gambar, parit



(ruang kosong antara panel), balon kata/balon teks, narasi serta ilustrasi dibuat untuk menyampaikan konten pembelajaran yang memiliki tingkat kompleksitas konseptual tinggi agar mudah dipahami, sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil penilaian pada aspek materi/isi menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan telah menyajikan materi secara lengkap dan jelas. Sasaran instruksional dipaparkan secara sistematis, didukung oleh akurasi subtasnsi yang mendalam, serta relevansi konten yang selaras dengan profil perkembangan peserta didik. Selain itu, penyajian materi didukung oleh contoh-contoh yang relevan dengan tingkat kognitif siswa, sehingga membantu mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak dan mempermudah pemahaman (Febriyandani & Kowiyah, 2021).

Disamping itu, hasil validitas komik digital yang diperoleh yakni kategori baik, disebabkan adanya integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran yang merujuk pada usaha menggabungkan nilai-nilai pengetahuan, dan tradisi lokal ke dalam proses pembelajaran. Menurut Kuntoro (2012) kearifan lokal mempresentasikan sebuah konstruksi sosial-budaya yang menghimpun prinsip kebajikan, etika, dan estetika kolektif. Intisari nilai tersebut berfungsi sebagai kompas moral dalam menata interaksi sosial sekaligus menjadi fondasi filosofis untuk mencapai tujuan eksistensi masyarakat. Penyisipan nilai-nilai kearifan lokal dalam aktivitas instruksional tidak sekadar berfungsi memperkaya pengalaman belajar siswa dan menyentuh sisi intelegensi siswa tetapi juga membantu membentuk karakter siswa serta melestarikan tradisi lokal dengan memaksimalkan potensi lokal yang ada di lingkungan sekitar.

Dalam penelitian ini, integrasi kearifan lokal diwujudkan melalui penerapan nilai-nilai ajaran *Tri Kaya Parisudha* dalam komik digital, yang mencakup *manacika* (berpikir yang baik), *wacika* (berkata yang baik), dan *kayika* (berbuat yang baik). Integrasi tersebut tertuang dalam beberapa aspek, yaitu pada alur cerita yang menggambarkan perilaku tokoh sesuai nilai-nilai kebaikan, pada karakter tokoh yang mencerminkan sikap berpikir, berkata, dan berperilaku yang baik, serta pada isi materi yang menjelaskan keterkaitan nilai Tri Kaya Parisudha dengan upaya mempelajari dan melestarikan peninggalan sejarah Agama Hindu. Dengan demikian, media komik digital tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga menginternalisasi prinsip etika serta warisan kultural ke dalam diri siswa. Relenvasi kearifan lokal yang diadopsi dalam aktivitas belajar-mengajar, tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa dan menyentuh aspek intelektual, tetapi juga membantu membentuk karakter siswa serta melestarikan tradisi lokal dengan mengoptimalkan sumber daya yang tersedia di ruang lingkup lokal.

Selanjutnya, penyajian media pembelajaran menjadi aspek yang tak kalah penting. Pada aspek ini keruntutan materi yang disajikan, ditambah dengan visualisasi karakter yang di



tampilan menarik serta terpadu sesuai dengan karakteristik siswa dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam menginternalisasi substansi ajar, yang pada gilirannya menstimulasi antusiasme belajar mereka. Gambar-gambar yang mendukung materi disertai pemilihan teks serta warnanya yang tepat memiliki keterbacaan yang tinggi (Safitri, Subiki, & Wahyuni, 2018).

Temuan dalam studi ini memiliki korelasi dengan kajian Revisya (2018) melaksanakan yang menitikberatkan pada verifikasi kelayakan instrumen edukasi berbasis nilai tradisi dalam ranah kebahasaan bagi siswa program paket B di PKMB SA' ADAH. Berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan bahan ajar valid dari segi materi (persentase 83,15%), tampilan (persentase 88,6 %), dan bahasa (persentase 90,4%). Rata-rata validasi lebih dari 75% menunjukkan media pembelajaran layak. Hasil kajian serupa yang memiliki korelasi dengan riset ini pernah dipaparkan oleh Supartayasa & Wibawa (2022) melalui penelitiannya yang berjudul "Belajar Siklus Air dengan Media Komik Digital Berbasis *Tri Hita Karana*". Hasil penelitian menunjukkan persentase skor validitas media komik berbasis *Tri Hita Karana* dari ahli materi sebesar 97,5%, ahli media sebesar 97,5%, dan praktisi/guru sebesar 98%. Secara keseluruhan validitas komik digital berbasis *Tri Hita Karana* yaitu sebesar 97,6% yang berada pada rentangan skor 90-100% dan memperoleh kualifikasi sangat baik.

Dari hasil data dan penelitian yang relevan pelaksanaan validitas komik digital merupakan tahap yang harus dilalui. Validitas konstruk merupakan validitas yang digunakan untuk memastikan media yang dikembangkan benar-benar mengukur konsep atau konstruk teoritis. Dengan demikian, melalui validitas konstruk produk yang dikembangkan akan dipastikan memadai dan mewakili konsep yang dikembangkan khususnya komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha*. Guna menjamin hasil pengukuran dilakukan oleh validator ahli yang dilakukan dengan cara menilai produk komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* pada materi peninggalan sejarah agama Hindu untuk memperoleh data kelayakan produk yang dikembangkan.

3. Kepraktisan Komik Digital Terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Siswa SMA di Kabupaten Buleleng

Tahap pengujian kepraktisan dimulai dari penyembaran angket kepraktisan kepada praktisi, tujuannya agar diperoleh respon (umpan balik) yang mendalam dan berharga dari para praktisi terhadap keterlaksanaan komik digital dalam proses pembelajaran. Pengujian ini melibatkan sampel yang telah ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu 6 guru Pendidikan Agama Hindu di SMA dan 10 siswa SMA kelas X di Kabupaten Buleleng. Berdasarkan hasil penilaian respon praktisi terhadap kepraktisan Komik Digital Terintegrasi *Tri Kaya Parisudha*, diperoleh skor rata-rata yang kemudian dikonversikan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) untuk menentukan tingkat kepraktisan produk.



Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Komik Digital

No	Praktisi	Presentase	Kriteria
1	Guru mengajar pendidikan agama Hindu di SMA	93 %	Sangat praktis
2	Siswa SMA kelas X	90%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* pada siswa kelas X mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu untuk guru dengan indikator penilaian (1) kemudahan penggunaan, (2) kebermanfaatan, (3) penyajian memperoleh presentase kepraktisannya sebesar 93% pada kategori sangat praktis. Hasil uji kepraktisan komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu untuk siswa SMA dengan indikator penilaian (1) kemudahan penggunaan, (2) kebermanfaatan, (3) penyajian memperoleh presentase kepraktisannya sebesar 90% pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran pendidikan agama Hindu sudah praktis dan siap dijadikan salah satu alat bantu penyampaian materi.

Beberapa faktor yang menyebabkan hasil kepraktisan komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran pendidikan agama Hindu masuk kategori sangat praktis yaitu faktor pertama penggunaan komik digital efisien dan dapat menghemat waktu, dikarenakan materi yang sesuai dengan kurikulum. Muatan materi yang dikomunikasikan lewat ilustrasi komik ini sudah selaras dengan target kompetensi yang wajib dikuasai oleh siswa. Dengan demikian, sasaran instruksional melalui instrumen edukatif ini dapat terwujud secara optimal. Kesesuaian antara materi, penggunaan bahasa sesuai KBBI sangat berdampak terhadap ketepatan materi yang disajikan pada media pembelajaran (Winasih, Sudhita, & Mahadewi, 2015). Hal ini juga sejalan dengan kriteria penyusunan media yaitu sejalan tujuan pembelajaran, kurikulum dan aspek kemampuan siswa (Asyhari & Silvia, 2016)).

Faktor kedua penyajian gambar dan ilustrasi yang disusun pada komik digital disesuaikan dengan materi yang diberikan. Hal ini, berdasarkan masukan dari praktisi agar lebih menonjolkan gambar benda-benda peninggalan agama Hindu dan isi peninggalan, karena karakteristik siswa sekarang tidak tertarik pada materi yang kurang *update* bagi mereka yang menyebabkan siswa hanya sekedar mengetahui tanpa memahami isi dari peninggalan yang ada. Oleh sebab itu, menampilkan gambar yang menarik akan membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran (Mahardika, Wiranda, & Pramita, 2021). Ketika komik digital dapat menarik perhatian siswa dan memungkinkan pemahaman materi yang baik digunakan, sehingga media dianggap menarik (Febriyanto, Haryanti, & Komalari, 2018).

Faktor ketiga materi yang diilustrasikan dengan gambar-gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa, contoh-contoh materi yang diangkat diambil dari lingkungan sekitar kita, dimulai dari upaya peninggalan sejarah agama Hindu yang ada di rumah masing-masing siswa. Karena pada dasarnya media edukasi berperan sebagai salah satu perantara yang



mempermudah prosedur pemamparan konteng dengan tingkat abstraksi tinggi di ruang kelas menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Karo-Karo & Rohani, 2018). Melalui contoh-contoh yang diambil dilingkungan sekitar dapat memudahkan siswa mengerti materi yang disampaikan karena relevan dengan praktik kehidupan nyata. Berdasarkan karakteristik siswa materi pendidikan agama Hindu bagi siswa dianggap sulit karena bersifat abstrak, karena itu penggunaan komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* dalam konteks pembelajaran penting untuk mendukung materi yang diajarkan.

Hal ini dikarenakan media pembelajaran membantu guru dapat menciptakan pengelolaan kelas yang menyenangkan (Nugroho & Fauzi, 2022). Meskipun demikian, peran guru sebagai sumber informasi tetap dipegang dalam kegiatan pendidikan, sehingga proses belajar mengajar di kelas merupakan komunikasi dua arah dengan menerapkan student centered dan teacher centered. Pengembangan materi yang termuat dalam komik digital juga dapat dilakukan oleh guru dan siswa. Faktor keempat komik digital yang dikembangkan diintegrasikan dengan kearifan lokal yaitu *Tri Kaya Parisudha*. Adanya muatan *Tri Kaya Parisudha* yang terintegrasi dengan materi peninggalan sejarah agama Hindu di Asia merupakan keterbaruan dan kelebihan yang sudah dipaparkan.

IV. SIMPULAN

Output dari penelitian pengembangan ini adalah komik digital terintegrasi nilai *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa SMA di Kabupaten Buleleng yang dikembangkan melalui model 4-D hingga tahap *develop*. Produk yang dihasilkan memuat materi peninggalan sejarah Agama Hindu di Asia yang disajikan secara sistematis serta terintegrasi dengan nilai *manacika*, *wacika*, dan *kayika* dalam alur cerita, karakter, dan isi materi. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa komik digital yang dirancang menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi pada aspek isi (0,87), penyajian (0,88), dan bahasa (0,83), sehingga dinyatakan representatif untuk menunjang aktivitas belajar-mengajar. Merujuk pada hasil evaluasi kepraktisan menunjukkan bahwa komik digital berada pada kategori sangat praktis dengan persentase respon guru sebesar 93% dan siswa sebesar 90%. Dengan demikian, komik digital terintegrasi *Tri Kaya Parisudha* yang dikembangkan tidak hanya layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga efektif dalam membantu mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak, meningkatkan minat belajar siswa, serta menanamkan nilai-nilai kearifan lokal. Melihat potensi tersebut, penggunaan media ini menawarkan pendekatan baru yang mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di tingkat SMA.

DAFTAR PUSTAKA



- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1),1-13.
- Ayu, P., & Windayani, N. (2023). Comic Media Integrated with Tumpek Wariga Local Culture as an Effort Enviroment Awareness in Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11 (1), 72-79.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Analisis Kebutuhan Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD. *Js (Jurnal Sekolah)*, 5 (3), 158-164.
- Febriyanto, B., Haryanti, Y., & Komalari, O. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantongn Bergambar Materi Perkalian Bilangan Di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4 (2). 32.
- Indrawan, I., Sudirgayasa, I., & Wiaya, I. (2021). Integrasi Kearifan Lokal Bali Di Dunia Pendidikan . *Prosiding Webinar Nasional Universitas Mahasaraswati Denpasar*.
- Karo-Karo, I., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Menengah. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajran IPA terpadu. *Jurnal ilmiah pendidikan fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- Kuntoro, A. S. (2012). Konsep Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Dasar Pembentukan Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Program Studi Ilmu Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Makasae*.
- Kuntoro, Sodik A. 2012. “konsep Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal sebagai dasar
- Latip, A. (2020). Minat Belajar Peserta Didik SMP Pada Pembelajaran STEM dengan Media Robot Edukasi. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPPF)*, 1 (02), 90-96.



- Lenher, D., & Wurzenberger, J. (2013). Global Education. *An Educational with Globalozation Campus Wide Information System*, 30(5), 257-361.
- Mahardika , A., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Media Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* , 4 (3), 275-281.
- Mardhatillah, N. (2022). Pengembangan Komik Video Digital (KOVID) Bernuansa Bali untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Topik Gaya Kelas IV Sekolah Dasar . *Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Nugroho, T., & Fauzi, F. (2022). Media Pembelajaran Teknologi Informasi Yang Menumbuhkan Minat Belajar Aqidah Akhlak Di SD UMP Purwokerto. *Jurnal Ilmu Mandala Education*, 8(2).
- Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran PPKn di SMA. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Recearh Journal* , 6 (1).
- Pinatih, S., & Putra, D. (2021). Pengembangan Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Muatan IPA . *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 115-121.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. (2010). Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. (2021). Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. (2022). Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Sekretariat Negara. \
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar . *Prosiding Nasional Pendidikan FKIP*, Vol 2 (1): 470-477.



- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Kota Bogor. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2),171-185.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istigra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5 (2).
- Winasih, N., Sudhita, I., & Mahadewi, L. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model 4D Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 3 Sawan . *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1).