

Pengembangan Komik Ni Bawang Tekén Ni Kesuna Pada Materi Norma untuk kelas V Sekolah Dasar

Kadek Messy Diantari*

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia messyudiantari03@gmail.com

I G Agung Jaya Suryawan

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia jayasuryawan@gmail.com

I Ketut Ngurah Ardiawan

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia ngurah.ardiawan@mpukuturan.ac.id

Abstract: *The low level of students' mastery of the Norms in My Life material indicates the need for innovative learning media that are engaging, contextual, and aligned with the psychological development of elementary school students. This study aimed to develop a comic-based learning medium adapted from the Balinese folktale Ni Bawang Tekén Ni Kesuna to support the Norms in My Life material for fifth-grade elementary school students and to evaluate its validity and practicality. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The validity of the media was assessed by material, media, and language experts using Aiken's V coefficient analysis, while practicality was measured through teacher and student response questionnaires. The results showed validity scores of 0.94 for material, 0.97 for media, and 0.94 for language, all of which were categorized as highly valid. The practicality test results revealed percentages of 98% from teachers and 96% from students, indicating a highly practical category. Therefore, the comic-based learning media adapted from the Balinese folktale Ni Bawang Tekén Ni Kesuna was declared highly valid and highly practical, making it suitable for use as a learning medium to support the Norms in My Life material for fifth-grade elementary school students. The implication of this study is that the comic-based learning media adapted from the Balinese folktale Ni Bawang Tekén Ni Kesuna can serve as an alternative learning medium that supports students' understanding of norm-related concepts while strengthening their awareness and appreciation of local cultural values in elementary school education.*

Keywords: *Digital Comics, Norms In My Life, Bali Folklore, Ni Bawang tekén Ni Kesuna, Elementary School.*

Abstrak: Rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi Norma dalam Kehidupanku mengindikasikan harus adanya inovasi media pembelajaran inovatif yang menarik, kontekstual, dan selaras dengan perkembangan psikologi anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan “untuk mengembangkan media yang mengadaptasi cerita rakyat Bali Ni Bawang tekén Ni Kesuna berbasis komik guna mendukung materi Norma dalam Kehidupanku di kelas V Sekolah Dasar, serta menilai validitas dan kepraktisannya.” *Research and Development (R&D)* adalah metode yang diterapkan dalam penelitian ini serta menerapkan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Validasi dilangsungkan oleh ahli materi, media, dan bahasa mengandalkan analisis koefisien Aiken's V, sedangkan uji kepraktisan diperoleh dari respons guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan skor validitas 0,94 untuk materi, 0,97 untuk media, dan 0,94 untuk bahasa, yang seluruhnya ada di kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menjabarkan persentase sebesar 98% dari guru dan 96% dari siswa yang mempunyai kategori sangat praktis. Maka, media cerita Ni Bawang tekén Ni Kesuna berbasis komik dinyatakan sangat valid dan sangat praktis yang menjadikannya layak diterapkan menjadi media pembelajaran dalam mendukung materi Norma dalam Kehidupanku untuk siswa kelas V sekolah dasar. Implikasi penelitian ini adalah media komik berbasis cerita rakyat Bali Ni Bawang Tekén Ni Kesuna dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung pemahaman materi norma serta memperkuat pengenalan nilai-nilai budaya lokal pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Komik Digital, Norma Dalam Kehidupanku, Cerita Rakyat Bali, Ni Bawang Tekén Ni Kesuna, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan mengalami transformasi besar akibat arus globalisasi dan modernisasi teknologi, yang secara langsung mempengaruhi proses internalisasi karakter siswa. Dalam kaitan ini, orientasi pembelajaran tidak lagi sebatas kognitif, melainkan juga berfokus pada penanaman nilai moral, pembentukan sikap, serta pembiasaan karakter yang selaras dengan tatanan norma di masyarakat. Pada jenjang sekolah dasar, pembentukan karakter menjadi aspek penting karena siswa berada pada tahap perkembangan yang memerlukan pembiasaan nilai dan norma secara berkelanjutan. Pembelajaran yang menginternalisasikan pendidikan karakter dinilai mampi mengarahkan siswa dalam menumbuhkan sikap adaptif terhadap tatanan nilai social serta budaya setempat (Dewi, dkk., 2024; Ardiawan, 2024).

Materi *Norma dalam Kehidupanku* yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V memiliki peran strategis dalam menguatkan penanaman karakter siswa sekolah dasar. Materi ini bertujuan membentuk kesadaran siswa terhadap norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Kendati demikian, fakta di lapangan menunjukkan realitas yang berbeda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 1 Astina, pembelajaran materi norma masih didominasi oleh metode ceramah dan didukung oleh media pembelajaran yang terbatas. Guru mengungkapkan bahwa siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep norma yang dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih belum optimal. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya pengembangan media pembelajaran yang menarik secara visual dan kontekstual agar dapat membantu siswa memahami materi norma secara lebih bermakna.

Sejumlah kajian empiris membuktikan bahwa pemanfaatan media komik digital memiliki kontribusi positif dalam menaikkan mutu instruksional di tingkat sekolah dasar. Efektivitas instrumen visual ini salah satunya ditunjukkan oleh Fitri dkk. (2023), yang menemukan bahwa integrasi komik pada topik dasar negara berhasil mendongkrak hasil belajar siswa secara signifikan dengan persentase kelayakan produk mencapai 96,2%. Sejalan dengan temuan tersebut, Dewi dan Wulandari (2024) menegaskan bahwa visualisasi cerita yang dikemas secara kontekstual memperoleh predikat sangat valid dari dewan pakar untuk diimplementasikan dalam pembelajaran kewarganegaraan, dengan perolehan skor dari ahli materi sebesar 0,98 serta memanen respons kepraktisan yang memuaskan dari guru maupun siswa. Di sisi lain, potensi pengintegrasian budaya daerah ke dalam media digital juga diperkuat oleh beberapa peneliti. Riset dari Kristianingsih dkk. (2022) mengonfirmasi bahwa komik digital yang mengusung muatan kearifan lokal Bali terbukti memiliki derajat kevalidan yang tinggi serta sangat praktis saat diaplikasikan dalam KBM. Senada dengan hal itu, Ningrum (2025) dalam studinya melaporkan bahwa komik berbasis budaya lokal Bali sukses meraih skor validitas di atas 90% dan teruji efektif dalam mengoptimalkan capaian akademis peserta didik. Keterkaitan nilai filosofis lokal juga dibahas oleh Dewi dkk. (2024), yang menjabarkan bahwa komik digital berlandaskan konsep *Tri Hita Karana* dinilai

valid, praktis, dan efektif dalam memicu peningkatan literasi sosial budaya anak usia sekolah dasar. Lebih lanjut, inovasi multimedia berupa komik audio-visual yang menggabungkan kearifan lokal terbukti mampu menumbuhkan gairah dan minat belajar siswa secara masif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Ardiawan, 2024). Akumulasi dari berbagai temuan riset terdahulu ini semakin dipertegas oleh Setiawan dan Cahyaningtyas (2025), yang memaparkan bahwa rekayasa pembuatan komik digital melalui penerapan model ADDIE sukses memperoleh koefisien validitas yang tinggi serta mendapat umpan balik yang sangat positif dari praktisi guru maupun peserta didik di lapangan.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut berfokus pada materi yang sebagian besar literatur masih terbatas pada topik umum seperti aktivitas ekonomi, pemahaman fiksi, maupun literasi budaya secara makro. Sejauh ini, ruang lingkup penelitian yang secara spesifik mengolaborasikan folklor lokal Bali, khususnya kisah Ni Bawang *tekén* Ni Kesuna, ke dalam bentuk komik untuk memfasilitasi pemahaman mengenai norma siswa masih sangat jarang dieksplorasi. Padahal, cerita rakyat tersebut mengandung berbagai nilai moral yakni kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, kepedulian sosial, dan saling menghormati yang relevan dengan pembelajaran norma.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media komik berbasis budaya lokal dalam pembelajaran, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada materi aktivitas ekonomi, teks fiksi, dan literasi budaya secara umum. Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan media komik berbasis cerita rakyat Bali Ni Bawang Tekén Ni Kesuna untuk mendukung pembelajaran materi Norma dalam Kehidupanku pada siswa sekolah dasar. Selain itu, integrasi nilai-nilai norma yang terkandung dalam cerita rakyat Bali ke dalam media komik sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum banyak dikaji. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media komik berbasis cerita rakyat Bali Ni Bawang Tekén Ni Kesuna untuk mendukung pembelajaran materi Norma dalam Kehidupanku di kelas V sekolah dasar. Kontribusi penelitian ini terletak pada pengintegrasian kearifan lokal Bali ke dalam media komik yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran norma, sehingga tidak hanya mendukung pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menanamkan nilai karakter serta memperkuat pelestarian budaya lokal.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang tersusun atas lima tahapan, yakni *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, kebutuhan guru dan siswa, kondisi pembelajaran, serta menelaah media yang selama ini digunakan dalam pembelajaran materi *Norma dalam Kehidupanku* di kelas V sekolah dasar. Tahap *Design* difokuskan pada perancangan media komik yang mengadaptasi cerita rakyat Bali *Ni Bawang Tekén Ni Kesuna*, meliputi penyusunan alur cerita, *storyboard*, desain tokoh dan latar, pengintegrasian materi norma, serta penyusunan instrumen penelitian. Selanjutnya, pada tahap *Development* dilakukan pembuatan media komik dan proses validasi oleh sembilan

validator yang terdiri atas tiga ahli materi, tiga ahli media, dan tiga ahli bahasa yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidang keahlian masing-masing. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Tahap *Implementation* dilaksanakan melalui uji kepraktisan yang melibatkan lima guru dan 25 siswa kelas V sekolah dasar di Gugus III Kecamatan Buleleng untuk memperoleh respons terhadap penggunaan media yang dikembangkan. Adapun tahap *Evaluation* dilakukan secara berkelanjutan pada setiap proses pengembangan guna menyempurnakan produk yang dihasilkan. Pengambilan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data hasil validasi dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V untuk mengetahui tingkat validitas produk, sedangkan data kepraktisan dianalisis menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima berdasarkan respons guru dan siswa terhadap media komik cerita rakyat Bali *Ni Bawang Tekén Ni Kesuna* yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada tiga aspek pokok, yaitu rancang bangun media cerita *Ni Bawang tekén Ni Kesuna* berbasis komik untuk mendukung materi Norma dalam Kehidupanku, tingkat validitas cerita *Ni Bawang tekén Ni Kesuna* berbasis komik untuk mendukung materi Norma dalam Kehidupanku, dan tingkat kepraktisan cerita *Ni Bawang tekén Ni Kesuna* berbasis komik untuk mendukung materi Norma dalam Kehidupanku.

Penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi antara pengalaman baru dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Teori ini menekankan bahwa peserta didik berperan sebagai subjek aktif yang mengonstruksi pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Peserta didik dalam pembelajaran materi norma tidak hanya dituntut menghafal aturan, tetapi juga memahami makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari melalui pengalaman belajar yang relevan. Penggunaan media komik berbasis cerita rakyat Bali *Ni Bawang Tekén Ni Kesuna* mendukung proses konstruksi pengetahuan tersebut karena menyajikan materi norma melalui alur cerita, tokoh, dan peristiwa yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Melalui proses membaca, mengamati, dan menginterpretasikan isi cerita, peserta didik dapat membangun pemahaman mengenai nilai-nilai norma secara lebih bermakna. Oleh karena itu, teori konstruktivisme menjadi landasan utama dalam pengembangan media komik sebagai sarana pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai norma (Astuti et al., 2024).

Rancang bangun media cerita *Ni Bawang Tekén Ni Kesuna* berbasis komik dilakukan ini direalisasikan berdasarkan temuan analisis kebutuhan pada tahap awal penelitian. Urgensi pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan siswa sekolah dasar terhadap media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual guna menunjang materi Norma dalam Kehidupanku. Mengingat bahwa norma dalam kehidupan sangat lekat dengan karakter dalam kehidupan sehari-hari, penyampaian materi dituntut untuk lebih kontekstual sesuai realitas empiris siswa.

Pengintegrasian cerita rakyat Bali Ni Bawang *tekén* Ni Kesuna dalam pengembangan media ini ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Cerita rakyat ini dipilih didasarkan pada kekayaan pesan moral di dalamnya yang sejalan dengan materi Norma dalam Kehidupanku, meliputi aspek kejujuran, patuh terhadap orang tua, hingga bakti kepada orang tua. Tokoh-tokoh dalam cerita ini juga mencerminkan dampak nyata dari kepatuhan maupun pelanggaran terhadap norma. Melalui pengemasan materi dalam bentuk komik digital, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai norma secara konseptual, tetapi juga dapat memahami penerapannya melalui contoh perilaku yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh dalam cerita. Proses pengembangan media dengan menerapkan model ADDIE yang tersusun atas lima tahapan. Pada penelitian ini, fokus rancang bangun media dijelaskan melalui tahapan analisis, perancangan, dan pengembangan produk.

Tahap Analisis (*Analyze*) dilakukan dengan memeriksa kurikulum, karakteristik siswa, lingkungan sekolah, dan tuntutan media pembelajaran, fase analisis berupaya menetapkan persyaratan pembelajaran sebagai dasar produksi media. Sekolah telah mengadopsi Kurikulum Independen, menurut hasil analisis kurikulum. Kurikulum ini menekankan pengembangan karakter dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. "Norma dalam Hidupku" adalah bagian dari pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V yang bertujuan untuk membantu siswa lebih memahami norma kesopanan, norma sosial, dan norma agama. Pembelajaran visual, termasuk gambar, warna, dan cerita, lebih menarik bagi siswa daripada metode pembelajaran tradisional seperti buku teks dan ceramah, menurut analisis karakteristik siswa. Memberikan contoh dunia nyata juga membantu mereka memahami konsep-konsep tersebut.

Pemeriksaan kondisi sekolah saat ini menunjukkan bahwa sekolah-sekolah tersebut dilengkapi dengan baik untuk mengakomodasi media pembelajaran digital, dan bahwa para pengajar menerima bentuk-bentuk media baru yang membangkitkan minat siswa. Pada saat yang sama, siswa membutuhkan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami untuk sepenuhnya memahami gagasan norma, menurut hasil analisis persyaratan. Menurut para pendidik, konvensi tetap sulit dipahami oleh siswa jika hanya dibahas di kelas dan dalam buku teks. Karena alasan ini, dibutuhkan media pendidikan yang dapat menyampaikan informasi secara visual dan kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Perancangan (*Design*) dilakukan melalui temuan analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah perancangan media cerita Ni Bawang *tekén* Ni Kesuna berbasis komik. Pada tahap ini terdiri atas penyusunan kisi-kisi instrumen, penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, serta perancangan tampilan media. Materi yang dikembangkan mengacu pada capaian dan tujuan pembelajaran materi Norma dalam Kehidupanku, meliputi pengertian norma, jenis-jenis norma, hak dan kewajiban di rumah maupun sekolah, serta pentingnya musyawarah dalam pengambilan keputusan bersama.

Penyajian materi dirancang melalui alur cerita Ni Bawang *tekén* Ni Kesuna yang menggambarkan perilaku tokoh dalam mematuhi maupun melanggar norma. Tokoh Ni Bawang ditampilkan sebagai sosok rajin, jujur, bertanggung jawab, dan

menghormati orang tua, sebaliknya tokoh Ni Kesuna digambarkan malas, tidak jujur, dan sering melanggar norma. Perbedaan perilaku kedua tokoh tersebut digunakan sebagai sarana memperkenalkan berbagai bentuk norma dan konsekuensi dari setiap tindakan. Perancangan media ini mencakup penyusunan *storyboard* yang terdiri atas bagian pembuka, pengenalan tokoh, isi cerita yang dibagi ke dalam beberapa episode, kuis, serta evaluasi pembelajaran, disusun perancangan elemen visual yakni ilustrasi, latar, warna, tipografi, dan tata letak halaman yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Tahap Pengembangan (*Development*) ialah tahapan menjadikan rancangan ke dalam sebuah produk media pembelajaran yang sudah utuh. Pengembangan media dilakukan menggunakan beberapa aplikasi pendukung, seperti Canva untuk mendesain halaman komik, *Heyzine* untuk mengubah desain menjadi format digital interaktif, *Wordwall* untuk penyusunan kuis, *Jotform* untuk refleksi, dan *Liveworksheets* untuk evaluasi hasil belajar. Produk yang dihasilkan berupa media komik digital yang terdiri atas halaman sampul (*cover*), petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, menu episode, isi cerita, kuis, refleksi, dan evaluasi pembelajaran. Cerita disajikan melalui tiga episode utama yang menggambarkan penerapan norma agama, norma kesusilaan, dan norma kesopanan pada kegiatan sehari-hari.

Setelah dikembangkan, media divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dalam mengukur kesesuaian isi, kualitas tampilan, serta penggunaan bahasa. Saran dari para validator diterapkan menjadi dasar revisi dan penyesuaian produk. Selanjutnya, media yang telah direvisi diuji kepraktisannya bagi guru dan siswa agar bisa mengetahui kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, serta kebermanfaatannya dalam membantu memahami materi Norma dalam Kehidupanku. Hasil dari tahapan tersebut menghasilkan media cerita Ni Bawang tekén Ni Kesuna berbasis komik yang mengintegrasikan materi norma dengan kearifan lokal Bali. Media ini dirancang dalam menumbuhkan pemahaman siswa terkait materi, menanamkan nilai karakter, serta memperkenalkan budaya lokal melalui cerita rakyat yang dekat dengan kehidupan peserta didik.



Gambar 1. Cover



Gambar 2. Daftar Isi



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan



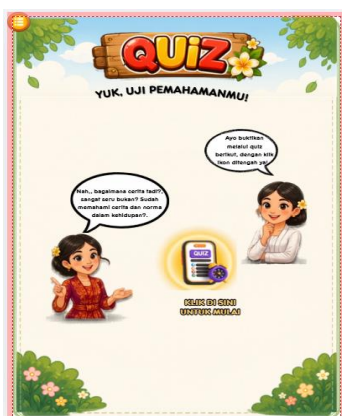
Gambar 3. Menu Episode



Gambar 4. Pengenalan Tokoh



Gambar 5. Isi Cerita



Gambar 6. Quiz



Gambar 7. Evaluasi

Media cerita Ni Bawang *tekén* Ni Kesuna berbasis komik yang telah didesain selanjutnya memasuki tahap pengembangan (*development*) melalui pelaksanaan uji validitas. Tahap ini diterapkan dalam mengukur tingkat kelayakan, kesesuaian, dan kualitas media sebagai pendukung pembelajaran materi *Norma dalam Kehidupanku* pada siswa kelas V. Uji validitas dilaksanakan dalam menjamin bahwa media yang dihasilkan sudah mempunyai standar yang diperlukan sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penilaian validitas dilaksanakan dari tiga aspek utama, yakni aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa. Ketiga aspek tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi kualitas isi, tampilan, serta penggunaan bahasa dalam media komik yang dikembangkan. Melalui proses ini, media dapat ditelaah secara menyeluruh guna memastikan kesesuaiannya terhadap kriteria peserta didik dan target pembelajaran yang telah ditetapkan.

Proses validasi melibatkan sembilan validator yang tersusun atas tiga ahli materi, tiga ahli media, dan tiga ahli bahasa. Para validator berasal dari kalangan akademisi dan praktisi pendidikan yang mempunyai kompetensi yang relevan terhadap bidang keahliannya. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen validasi yang disusun berdasarkan indikator-indikator pada setiap aspek penilaian.

Data hasil penilaian validator selanjutnya dianalisis melalui koefisien Aiken's V dalam menentukan tingkat validitas media yang dirancang. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kesepakatan para validator terhadap kualitas

media berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Hasil analisis validitas kemudian dijadikan dasar dalam menentukan kelayakan produk serta sebagai acuan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum dilanjutkan ke tahap uji kepraktisan. Adapun hasil validitas media cerita Ni Bawang *tekén* Ni Kesuna berbasis komik disajikan pada Tabel

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	V	Keterangan
	I	II	III						
Butir 01-17	79	84	81	62	67	64	193	0,94	Sangat Valid

Hasil yang diperoleh dari para validator materi untuk media cerita Ni Bawang *tekén* Ni Kesuna berbasis komik untuk mendukung materi Norma dalam Kehidupanku yang dinilai oleh tiga orang validator dengan latar belakang akademis serta pengalaman profesional dibidangnya, diperoleh nilai indeks validitas sebesar 0,94. Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori “sangat valid” sebab ada di kisaran 0,80-1,00.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	V	Keterangan
	I	II	III						
Butir 01-17	69	73	73	54	58	58	170	0,97	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada aspek media terhadap media cerita Ni Bawang *tekén* Ni Kesuna berbasis komik untuk mendukung materi Norma dalam Kehidupanku yang dinilai oleh tiga orang validator dengan latar belakang akademis serta pengalaman profesional dibidangnya, diperoleh nilai indeks validitas sebesar 0,97. Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori “sangat valid” sebab ada di kisaran 0,80-1,00.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

Butir	Penilai			S1	S2	S3	Σs	V	Keterangan
	I	II	III						
Butir 01-17	74	77	78	58	61	62	181	0,94	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada aspek bahasa terhadap media cerita Ni Bawang *tekén* Ni Kesuna berbasis komik untuk mendukung materi Norma dalam Kehidupanku yang dinilai oleh tiga orang validator dengan latar belakang akademis serta pengalaman profesional dibidangnya, diperoleh nilai indeks validitas sebesar 0,94. Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori “sangat valid” sebab ada di kisaran 0,80-1,00.

Uji kepraktisan media cerita Ni Bawang *tekén* Ni Kesuna berbasis komik dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada guru dan peserta didik. Selama proses tersebut, mereka diposisikan sebagai pengguna yang mengoperasikan,

mengamati, sekaligus mendalami materi aturan sosial melalui komik yang dikembangkan dalam pembelajaran materi Norma dalam Kehidupanku pada siswa kelas V. Uji kepraktisan ini diterapkan dalam mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik, kebermanfaatan, serta kesesuaian media dalam mendukung tahapan pembelajaran.

Setelah media digunakan dalam kegiatan pembelajaran, guru dan peserta didik diminta memberikan penilaian melalui angket kepraktisan yang telah disusun. Penilaian tersebut mencakup aspek kemudahan penggunaan media, kejelasan penyajian materi, tampilan visual, keterbacaan, serta manfaat media untuk menunjang dalam memahami materi Norma dalam Kehidupanku.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Guru dan Siswa

Penilaian	Responden	Skor	Kategori
Kepraktisan	Guru	98%	Sangat Praktis
	Siswa	96%	Sangat Praktis

Media cerita *Ni Bawang tekén Ni Kesuna* berbasis komik diuji kepraktisannya melalui implementasi pada siswa kelas V yang melibatkan guru sebagai praktisi dan peserta didik menjadi pengguna media. Temuan dari uji kepraktisan mengindikasikan media yang ada bisa mendapat persentase 98% dari guru dan 96% dari peserta didik yang mempunyai kategori sangat praktis.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis cerita rakyat Bali *Ni Bawang Tekén Ni Kesuna* memperoleh kategori sangat valid dan sangat praktis. Temuan ini didukung oleh Teori Pembelajaran Multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menjelaskan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya menggunakan teks atau kata-kata saja. Media komik yang dikembangkan memadukan unsur visual, narasi, dan materi norma sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah dan menarik. Penyajian materi melalui ilustrasi dan alur cerita juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga mendukung tingginya tingkat kepraktisan media berdasarkan respons guru dan siswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan pada bidang teknologi pembelajaran dan pendidikan dasar melalui pengembangan media komik berbasis cerita rakyat Bali *Ni Bawang Tekén Ni Kesuna* untuk pembelajaran materi norma. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada integrasi kearifan lokal Bali ke dalam media pembelajaran yang dirancang secara sistematis menggunakan model ADDIE. Selain memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal, penelitian ini juga memperluas pemanfaatan cerita rakyat sebagai sumber belajar yang mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan aspek budaya lokal, pendidikan karakter, dan inovasi teknologi pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

Temuan yang ada menegaskan media mudah digunakan, menarik, membantu pemahaman materi Norma dalam Kehidupanku, serta mampu

meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Respons yang diberikan oleh guru dan siswa mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan sudah relevan terhadap karakteristik peserta didik sekolah dasar dan efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Dengan demikian, media cerita Ni Bawang *tekén* Ni Kesuna berbasis komik dinyatakan memenuhi kriteria sangat praktis dan layak diterapkan pada proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari temuan penelitian dan pengembangan yang sudah dilangsungkan, bisa disimpulkan bahwa “media cerita Ni Bawang Tekén Ni Kesuna berbasis komik berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.” Media ini dirancang melalui tahapan mengintegrasikan cerita rakyat Bali ke dalam materi Norma dalam Kehidupanku sehingga mampu menyajikan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan relevan terhadap kriteria siswa. Hasil uji validitas mengindikasikan media yang dikembangkan mempunyai taraf kelayakan yang “sangat tinggi” sebab mempunyai nilai validitas ahli materi 0,94, ahli media 0,97, dan ahli bahasa 0,94 yang semuanya ada di kategori “sangat valid.” Kemudian, temuan uji kepraktisan bisa mendapat persentase 98% dari guru dan 96% dari siswa yang ada di kategori “sangat praktis.” Temuan ini mengindikasikan media mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa memahami penerapan norma pada kehidupan sehari-hari. Media cerita Ni Bawang *tekén* Ni Kesuna berbasis komik dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Norma dalam Kehidupanku untuk siswa kelas V. Untuk penelitian berikutnya, disarankan dilakukan pengujian lebih lanjut mengenai efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar maupun penguatan karakter siswa dengan melibatkan subjek penelitian yang lebih luas dan beragam sehingga bisa didapat gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media tersebut.

REFERENSI

- A, A. M., & Retnoningsih, S. (2025). Analisis Efektivitas dan Desain Komunikasi Visual pada Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Nilai Karakter. *ARDVIS : Artistik Riset Desain, komunikasi Visual, Inovasi dan Seni*1(2), 22–29.
- Aini, F., & Ramadan, Z. H. (2024). Peran Guru Dalam Mengembangkan Nilai Etika Dan Moral Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(2), 331–339. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd>
- Aisah, N., Zuhriyah, L., & Fradana, A. N. (2025). *Penggunaan Metode Storytelling Melalui Cerita Rakyat Dalam Menanamkan Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*. 11(2), 993–1012.
- Ardiawan, I. K. N. (2024). *Pengembangan Komik Audio Visual Pendidikan Pancasila Berorientasi Kearifan Lokal*. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7, 181–194. Jayapangus Press.
- Ardiawan, I. K. N. (2025). *Flipbook materi jati diri dan lingkunganku bermuatan Tri Kaya Parisudha*. Prosiding Seminar Nasional Riset Inovatif Ke-10.
- Astuti, F. S., Maharani, H. A. P., & Firdausi, N. A. (2022). *Problematika Penanaman Nilai Kesopanan untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Dasar*, 106–115. <https://journal.um->

surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/14915

- Astiti, K. A., Yanti, B. A. S., Suryaningsih, N. M. A., Suryati, Poerwati, C. E., Zahara, L., & Wijaya, I. K. W. B. (2024). *Teori psikologi konstruktivisme*. Nilacakra.
- Ayu, I., Krisna, D., & Nuriarta, I. W. (2023). *Pelatihan Menggambar Ilustrasi Cerita Rakyat untuk Pengembangan Karakter Anak-Anak Sekolah Dasar di Bali*. 6(1), 43–55.
- Azzahra, S. F., Maulana, H. S., & Pramudiani, P. (2022). Implementasi Teori Humanistik dalam Pembelajaran Tematik Terpadu terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(3), 654. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i3.64500>.
- Donny, M., Subarjo, P., Suarni, N. K., Margunayasa, I. G., & Ganesha, U. P. (2024). *Analisis Penerapan Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru. 9(1), 313–318.
- Elwijaya, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). *Sistem, Nilai, dan Norma dalam Pendidikan Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1840–1845. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1186>
- Firmansyah, M. I., Sauri, S., & Kosasih, A. (2021). *Curriculum and Character Education : Amidst the Challenges of 21st Century Globalization and Student Character Crisis*. 4(1), 22–29.
- Fitri, Y. (2020). *Implementasi Penerapan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. *SHEs: Conference Series* , 3(4), 1300–1307. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Harahap, A. S. (2025). Konsep Dasar Metode Penelitian Pendidikan. *Metode Penelitian Pendidikan*, 9, 1–60. <http://repository.ut.ac.id/4022/1/MIPK5201-M1.pdf>
- Hidayat, P. W., Habibie, Z. R., & Afianto, D. (2022). *Meta Analisis: Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(1), 149–159. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v5i1.815>
- Kadek, N., & Kristianingsih, S. (2021). *Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan Kearifan Lokal Bali Pada Materi Teks Fiksi Tema 8 Subtema 1 Kelas IV SD*. 2, 375–386.
- Ketut, N., Trisiantari, D., & Diputra, K. S. (2024). *Media Komik Berbasis Pendekatan Karakter untuk Mengurangi Kasus Perundungan di Sekolah Dasar*. 5, 403–412.
- Made, N., Sintya, A., Agung, I. G., & Wulandari, A. (2024). *Social Studies E-Module Containing Balinese Folk Tales Based on Pancasila Student Profiles for Fourth Grade Elementary School Students*. 29(2), 313–323.
- Maharani, T. S. (2022). *Implementasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Siswa*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mekalungi, N., Markhamah, Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). *Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 1215–1224. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1788>

- Putra, M. S. (2024). *Analisis Teori Pendidikan Sosial Kognitif Albert Bandura dan Implikasinya Pada Pendidikan Sekolah Dasar*. 3(1), 63–70.
- Putu, L., Wulandari, M., & Wayan, N. (2022). *Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar*. 5(1), 33–41.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). *Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–355. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998/47597>
- Rahayu, Z. A., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar Abad 21 : Kajian Literatur. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri ISSN*, 10.
- Rosita, Safitri, R. D., Suwarma, D. M., Muyassaroh, I., & Jenuri. (2024). *Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD*. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(3), 238–247.
- Saqinah, M. (2022). *Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Perilaku Sosial Anak*. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*. 3(7), 1090–1098. <https://doi.org/10.36418/jiss.v3i7.648>
- Septiany, D., Winata, P., Stiyaningsih, W., & Winata, S. P. (2025). *Penerapan Teori Belajar Humanistik Carl Rogers Bagi Siswa dengan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. *Jurnal Konseling Dan Psikologi Indonesia*, 1(3), 240–252. <https://ejournal.lli.or.id/index.php/JKPI/article/view/110>
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan media komik digital bermuatan pendidikan karakter materi membangun persatuan dan kesatuan pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>