

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Materi Norma Dalam Kehidupanku Kelas V Sekolah Dasar

Nyoman Tri Yastiti\*

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia [komangtri0396@gmail.com](mailto:komangtri0396@gmail.com)

Komang Trisna Mahartini.

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia [trisna.mahartini@gmail.com](mailto:trisna.mahartini@gmail.com)

I Ketut Ngurah Ardiawan.

IAHN Mpu Kuturan, Indonesia [ngurah.ardiawan@mpukuturan.ac.id](mailto:ngurah.ardiawan@mpukuturan.ac.id)

**Abstract:** This study aims to develop interactive learning media based on the *Tri Kaya Parisudha* local wisdom for the topic "Norma Dalam Kehidupanku" (Norms in My Life) for fifth-grade elementary school students, while simultaneously testing its validity and practicality as a concrete effort to overcome monotonous and abstract learning. The type of research employed is Research and Development (R&D), adapting the ADDIE model which consists of five systematic stages: analyze, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was conducted through observation, interviews, documentation, and questionnaires, involving validity test subjects consisting of material experts, media experts, and language experts, as well as practicality test subjects involving teachers and 19 fifth-grade students at SD Negeri 1 Les and SD Negeri 3 Les. Product development using the Canva application integrated with the Heyzine and Educaplay platforms resulted in highly feasible digital learning media. The results of the quantitative analysis using the Aiken V formula indicated a material validity level of 0.92 (very high), media validity of 0.96 (very high), and language validity of 0.70 (high). Meanwhile, the field trial demonstrated outstanding practicality, achieving a score of 96% from teachers and 98% from students. The implication of this research is the availability of an alternative medium for teachers to deliver Civic Education (PPKn) materials contextually, helping students understand the application of norms in daily life through *Tri Kaya Parisudha* character values, and supporting schools in integrating local wisdom into digital learning.

**Keywords:** Interactive Learning Media, *Tri Kaya Parisudha*, Norms, Elementary School

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal *Tri Kaya Parisudha* pada materi "Norma Dalam Kehidupanku" untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar, sekaligus menguji tingkat validitas dan kepraktisannya sebagai upaya nyata dalam mengatasi pembelajaran yang monoton dan abstrak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model ADDIE yang meliputi lima tahapan sistematis: analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket, dengan melibatkan subjek uji validitas yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta subjek uji kepraktisan yang melibatkan guru dan 19 peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Les dan SD Negeri 3 Les. Pengembangan produk melalui aplikasi Canva yang diintegrasikan dengan platform Heyzine dan Educaplay ini menghasilkan media pembelajaran digital yang sangat layak. Hasil analisis kuantitatif menggunakan rumus Aiken V menunjukkan tingkat validitas materi sebesar 0,92 (sangat tinggi), validitas media sebesar 0,96 (sangat tinggi), dan validitas bahasa sebesar 0,70 (tinggi). Sementara itu, uji coba lapangan menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat luar biasa dengan perolehan skor sebesar 96% dari guru dan 98% dari peserta didik. Implikasi dari penelitian ini adalah tersedianya media alternatif bagi guru untuk menyampaikan materi PPKn secara kontekstual, membantu siswa memahami penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari melalui nilai karakter *Tri Kaya Parisudha*, serta mendukung sekolah dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran digital.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Tri Kaya Parisudha*, Norma, Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter pada tingkat Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat strategis karena peserta didik berada dalam fase perkembangan awal yang menentukan terbentuknya sikap, kebiasaan, dan pola pikir hingga dewasa. Pendidikan karakter secara sistematis menanamkan nilai moral, etika, dan budi pekerti guna membantu siswa membedakan hal yang benar dan salah dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diorientasikan sebagai usaha sadar untuk mengembangkan potensi spiritual, akhlak mulia, dan pengendalian diri siswa. Oleh sebab itu, pembentukan karakter melalui pengajaran di kelas harus diintegrasikan secara bermakna agar siswa tidak hanya menguasai teori, tetapi juga matang secara moral dan perilaku.

Salah satu sarana yang efektif dalam pendidikan karakter di Sekolah Dasar adalah melalui pembelajaran materi "Norma Dalam Kehidupanku" pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn) kelas V. Materi ini berperan penting sebagai pedoman perilaku harian peserta didik agar tercipta keteraturan, ketertiban, dan keharmonisan sosial. Melalui materi ini, siswa diajarkan untuk memahami dan menerapkan berbagai jenis aturan di masyarakat, yang meliputi norma agama, kesusilaan, kesopanan, kebiasaan, hingga norma hukum.

Namun, kondisi ideal tersebut berbanding terbalik dengan realitas di lapangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Les dan SD Negeri 3 Les, proses pembelajaran materi norma masih menghadapi kendala praktis. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif digital, melainkan masih mengandalkan buku teks konvensional dan metode ceramah yang abstrak. Ketidadaan pembaruan media pembelajaran dari tahun ke tahun ini membuat proses belajar menjadi monoton, sehingga siswa kurang aktif, cepat bosan, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dampak utamanya, orientasi pembelajaran menjadi terlalu berfokus pada aspek kognitif (akademik) semata. Siswa sekadar menghafal definisi norma tanpa mampu menginternalisasi nilai-nilai tersebut ke dalam tindakan nyata, yang terlihat dari masih adanya masalah kedisiplinan dan kurangnya tanggung jawab sosial pada beberapa siswa.

Padahal, dari segi fasilitas, sekolah telah didukung oleh sarana teknologi memadai seperti LCD proyektor, Wi-Fi, dan *chromebook*. Potensi sarana yang belum dimanfaatkan optimal ini memicu perlunya inovasi media digital yang interaktif sekaligus bermuatan lokal untuk menyembuhkan kesenjangan materi yang abstrak tersebut. Salah satu pendekatan kearifan lokal yang sangat relevan dengan materi norma dan pembentukan karakter adalah ajaran *Tri Kaya Parisudha*. Konsep etika Hindu yang berasal dari bahasa Sanskerta ini menekankan pada tiga perilaku yang disucikan yaitu *Manacika* (berpikir yang baik dan benar), *Wacika* (berkata yang baik dan benar), dan *Kayika* (berbuat yang baik dan benar). Integrasi *Tri Kaya Parisudha* ke dalam materi norma dipercaya mampu menuntun logika berpikir, komunikasi, dan tindakan nyata siswa secara selaras, untuk menjembatani kesenjangan tersebut, solusi konkret yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital (seperti memanfaatkan *Canva*,

*Heyzine*, dan *Educaplay*) yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal secara utuh. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengemasan nilai *Manacika*, *Wacika*, dan *Kayika* sebagai alur logika pembelajaran yang menuntun pengambilan keputusan moral siswa dalam studi kasus kehidupan sehari-hari, bukan sekadar pelengkap visual.

Kearifan Lokal *Tri Kaya Parisudha* dalam membentuk karakter, *Tri Kaya Parisudha* merupakan salah satu konsep dalam ajaran Hindu yang berisi tentang pendidikan karakter dan pedoman bagi para pemeluknya. *Tri Kaya Parisudha* berasal dari tiga urat kata dalam bahasa Sanskerta, yakni *tri* berarti tiga; *kaya* berarti perbuatan; dan *parisudha* berarti yang disucikan. Dengan demikian, *Tri Kaya Parisudha* berarti tiga jenis perilaku yang baik, benar, bersih, dan suci. Ajaran *Tri Kaya Parisudha* yang meliputi *manacika*, *wacika*, dan *kayika* saling terkait satu sama lainnya. Artinya, ketiga ajaran tersebut tidak bisa dipisahkan dalam implementasinya. *Tri Kaya Parisudha* yang memuat konsep etika menjadi tuntunan bagi pemeluk Hindu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Etika sendiri merupakan seperangkat nilai dan prinsip moral yang berkaitan dengan perilaku manusia untuk menentukan tindakan baik dan benar maupun salah. Nilai-nilai dalam ajaran *Tri Kaya Parisudha* (*manacika*, *wacika*, *kayika*) sangat relevan dengan tujuan pendidikan karakter di Sekolah Dasar karena ketiga komponen tersebut menekankan keselarasan pikiran, perkataan, dan perbuatan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai ini sejalan dengan karakter moral yang ingin dibentuk melalui pendidikan formal di sekolah dasar.

Permasalahan dalam pembelajaran norma di Sekolah Dasar, Pembelajaran materi norma di Sekolah Dasar saat ini menghadapi berbagai masalah yang bersifat konseptual, struktural, dan praktis. Permasalahan-permasalahan ini memengaruhi efektivitas pembelajaran norma sebagai bagian dari pendidikan karakter peserta didik kelas V SD. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar di Lingkungan Gugus II Kecamatan Tejakula, di SD Negeri 3 Les dan SD Negeri 1 Les menghadapi permasalahan terkait proses pembelajaran hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam merancang media, siswa kurang aktif, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan tidak adanya pembaruan media yang digunakan dari tahun ke tahun. Sehingga siswa mudah bosan dan kurang aktif. Maka diperlukannya pengembangan media pembelajaran digital dan terintegrasi dengan kearifan lokal *Tri Kaya Parisudha*, yang nantinya akan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan membantu meningkatkan antusias, keaktifan, dan motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran masih fokus pada aspek kognitif, kurang pada afektif dan perilaku. Salah satu permasalahan utama dalam pendidikan karakter termasuk pembelajaran norma adalah orientasi pembelajaran yang masih lebih menekankan aspek kognitif saja, sehingga siswa hanya memahami konsep norma secara teori, tetapi belum sepenuhnya menginternalisasi nilai-nilai norma dalam kehidupan nyata. Hal ini menyebabkan siswa *belum efektif menerapkan norma dalam perilaku nyata, seperti bertanggung jawab, disiplin, atau berperilaku jujur*.

Orientasi pembelajaran yang masih konvensional pada materi norma di Sekolah Dasar membawa dampak serius pada pembentukan moral peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Affifah et al. (2022) menunjukkan bahwa orientasi pembelajaran yang hanya berfokus pada aspek akademik semata berpotensi membuat internalisasi nilai-nilai karakter tidak berjalan secara optimal. Akibatnya, muncul kesenjangan yang lebar antara harapan nilai norma dengan realitas perilaku siswa di kehidupan nyata. Berbagai tantangan internal maupun eksternal menunjukkan karakter siswa yang belum optimal, seperti adanya masalah ketidakjujuran, kurangnya kedisiplinan dalam menaati aturan sekolah, rendahnya tanggung jawab sosial, hingga kurangnya kemandirian akibat tingginya ketergantungan terhadap orang tua dalam menyelesaikan tugas sekolah.

Kondisi tersebut diperparah oleh keterbatasan guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai norma secara kontekstual ke dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Guru sering kali terjebak pada materi tekstual dan metode ceramah tanpa adanya strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan perilaku norma positif secara konkret. Di sisi lain, keterbatasan sumber belajar dan media pembelajaran interaktif yang dirancang secara kontekstual membuat siswa kesulitan menginternalisasi esensi dari materi norma tersebut secara aktif. Meskipun penelitian dari Affifah et al. (2022) telah berhasil memetakan akar permasalahan karakter dan pentingnya internalisasi nilai di Sekolah Dasar, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang mendasar yang belum diselesaikan dalam penelitian terdahulu tersebut. Penelitian terdahulu baru sebatas mengidentifikasi kelemahan pembelajaran teksual dan dampaknya terhadap perilaku siswa, namun belum memberikan solusi konkret berupa media pembelajaran digital yang memadukan nilai etika lokal sebagai instrumen internalisasi perilaku.

Secara spesifik, aspek yang belum diteliti dan dikembangkan hingga saat ini adalah pengemasan ajaran lokal *Tri Kaya Parisudha* (*Manacika*, *Wacika*, *Kayika*) ke dalam sebuah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi (seperti *Canva*, *Heyzine*, dan *Educaplay*) untuk materi norma. Penelitian ini menjadi sangat penting dan krusial karena tidak hanya menyediakan media digital interaktif untuk mengatasi keterbatasan sumber belajar yang kontekstual, tetapi juga menggunakan alur *Tri Kaya Parisudha* sebagai jembatan kognitif dan moral siswa. Melalui integrasi ini, siswa tidak sekadar menghafal teks norma (aspek akademik), melainkan dituntun untuk melatih cara berpikir (*Manacika*), cara berkomunikasi (*Wacika*), dan cara bertindak (*Kayika*) yang selaras dengan norma sosial melalui studi kasus interaktif di dalam media. Dengan demikian, penelitian pengembangan ini hadir untuk mengisi celah yang ditinggalkan oleh penelitian terdahulu dengan menyajikan solusi media pembelajaran yang holistik demi mengoptimalkan karakter siswa di Sekolah Dasar.

Tanpa media yang tepat, pembelajaran norma rentan menjadi *pasif dan abstrak*, sehingga siswa sulit menangkap aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya dukungan lingkungan sekolah dan keluarga, pembelajaran norma tidak hanya berkulat di ruang kelas, tetapi harus didukung oleh lingkungan sekolah yang kondusif dan keterlibatan orang tua atau masyarakat. Namun di lapangan, belum semua sekolah memiliki budaya sekolah yang kuat dalam menerapkan norma melalui kebiasaan sehari-hari. Selain itu, keterlibatan keluarga dalam mendukung internalisasi nilai norma juga masih kurang merata, sehingga proses pembentukan

karakter siswa kurang konsisten antara sekolah dan rumah. Tantangan era digital dan kurangnya literasi digital, perkembangan teknologi dan akses informasi yang pesat membawa tantangan baru dalam pembelajaran karakter dan norma di SD. Era digital sering menghadirkan konten yang kurang mendukung nilai norma, seperti perilaku tidak sopan di media sosial atau perilaku konsumtif, yang berpotensi membingungkan siswa dalam memahami norma sosial yang baik. Hal ini membutuhkan literasi digital yang memadai agar siswa dapat memilah konten secara bijak sesuai nilai norma yang dipelajari di sekolah.

Solusi dari kesenjangan dengan harapan dan kenyataannya meliputi solusi konkret dan sistematis untuk mengatasi kesenjangan pembelajaran norma di Sekolah Dasar. Solusi utama untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik adalah pengembangan media pembelajaran interaktif seperti menyajikan materi norma secara visual, kontekstual, dan menarik, memuat simulasi situasi kehidupan sehari-hari, memberi kesempatan siswa berinteraksi langsung dengan materi. Dapat berdampak siswa tidak hanya memahami norma secara teori, tetapi mampu melihat dan mempraktikkan penerapannya dalam kehidupan nyata. Integrasi Nilai Kearifan Lokal *Tri Kaya Parisudha*, nilai Manacika, Wacika, dan Kayika diintegrasikan ke dalam cerita interaktif, animasi atau video pendek, studi kasus kehidupan siswa, kuis berbasis pengambilan keputusan moral yang berdampak pembelajaran norma menjadi lebih bermakna, dekat dengan budaya siswa, dan mendukung pembentukan karakter secara utuh (pikir-kata-perbuatan). Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kehidupan Sehari-hari, dan materi norma dikaitkan langsung dengan lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, situasi sosial yang sering dialami siswa yang akan berdampak pada siswa mudah memahami kapan dan bagaimana norma diterapkan, sehingga kesenjangan antara harapan dan kenyataan dapat diperkecil.

Peran Guru sebagai Fasilitator Nilai dan Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi, membimbing diskusi reflektif, memberikan contoh perilaku sesuai norma, mengarahkan siswa dalam aktivitas interaktif yang berdampak pada pembelajaran norma tidak bersifat satu arah, melainkan aktif dan reflektif. Pemanfaatan Teknologi yang Sesuai Usia dengan merancang media sesuai karakteristik siswa SD, mudah digunakan guru, dapat diakses melalui perangkat sederhana (HP, laptop, proyektor) yang berdampak teknologi menjadi alat pendidikan karakter, bukan sekadar hiburan. Penguatan Kolaborasi Sekolah dan Keluarga dengan media dapat digunakan ulang di rumah, orang tua dilibatkan dalam penguatan nilai norma, tugas berbasis praktik kehidupan sehari-hari, nilai norma diterapkan secara konsisten di sekolah dan rumah. Yang terakhir Evaluasi Berbasis Sikap dan Perilaku, penilaian tidak hanya kognitif, tetapi juga observasi sikap, refleksi siswa, respon siswa terhadap media dan keberhasilan pembelajaran norma dapat diukur secara lebih autentik.

Kebaruan dari media interaktif lainnya banyak mengembangkan media pembelajaran untuk materi umum tanpa fokus pada kearifan lokal, yang membedakan media peneliti dengan peneliti lainnya adalah media dikembangkan dengan berbasis *Tri Kaya Parisudha* secara utuh dan terintegrasi dalam setiap unit materi norma, sehingga bukan sekedar media visual tetapi menginternalisasi nilai berpikir, berkata,

dan berbuat baik dan benar dalam konteks nyata siswa. Ini menjadi kebaruan karena nilai *Tri Kaya Parisudha* tidak hanya ditampilkan tetapi ditanamkan sebagai alur logika pembelajaran yang mengarah pada pembentukan karakter yang nyata. Berfokus pada Norma dalam kehidupanku sebagai materi utama, banyak penelitian sebelumnya mengembangkan media interaktif *umum* untuk membantu pemahaman konsep pelajaran tertentu media peneliti lebih unik karena mengkhususkan pada materi norma (kehidupan bermasyarakat) yang selama ini lebih banyak diajarkan secara teoretis di sekolah dasar. Fokus seperti ini masih jarang ditemukan dalam penelitian R&D media pembelajaran, terutama dengan penekanan pada pendidikan karakter berbasis norma yang kontekstual bagi siswa SD sehingga media peneliti menyasar *kompetensi moral keseharian* siswa, bukan sekadar konten akademik.

Dengan demikian peneliti berniat untuk melakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku kelas V Sekolah Dasar serta menciptakan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan daya ingat siswa, dapat digunakan oleh siswa dengan mudah berdasarkan kemampuan belajar mereka. Berdasarkan pernyataan diatas maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul yang telah disusun yakni “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku kelas V Sekolah Dasar”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE yang meliputi lima tahapan sistematis, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dalam pelaksanaannya, fokus utama pengujian produk melibatkan subjek validitas dan subjek kepraktisan. Subjek validitas ditujukan untuk menguji kelayakan media melalui penilaian para ahli yang terdiri dari 2 orang ahli media, 2 orang ahli materi, dan 2 orang ahli bahasa dari kalangan dosen pakar di IAHN Mpu Kuturan Singaraja. Sementara itu, subjek uji kepraktisan melibatkan 2 orang guru selaku wali kelas V serta seluruh peserta didik kelas V dari SD Negeri 1 Les dan SD Negeri 3 Les yang berjumlah 19 siswa. Proses pengumpulan data dilakukan secara komprehensif menggunakan empat teknik utama, yaitu observasi langsung terhadap proses pembelajaran kelas V, wawancara bersama wali kelas V mengenai kendala bahan ajar PPKn, serta dokumentasi visual dan administratif sepanjang tahapan penelitian. Di samping itu, angket digunakan sebagai instrumen utama yang dirancang secara sistematis untuk memperoleh data kuantitatif mengenai kelayakan dan kepraktisan media dari para ahli, guru, maupun peserta didik. Akhirnya, seluruh data yang telah terkumpul dianalisis secara kolaboratif menggunakan teknik analisis data kualitatif untuk mengolah masukan perbaikan, serta analisis kuantitatif guna menghitung persentase skor kelayakan produk yang dikembangkan.

## PEMBAHASAN

### *Tahap Analisis (Analyze)*

Tahap awal dalam mengembangkan produk ini mengacu pada tahap analisis dalam prosedur pengembangan model ADDIE. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk menganalisis kompetensi yang harus dicapai, materi atau kurikulum yang digunakan, serta karakteristik dari sasaran program. Secara spesifik, terdapat tiga komponen utama yang diteliti pada bagian ini, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum.

Pada analisis kebutuhan, penelitian dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 1 Les dan SD Negeri 3 Les untuk memetakan kendala pembelajaran. Meskipun kedua sekolah telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD proyektor, Wi-Fi, dan *chromebook*, guru diketahui belum pernah menggunakan media interaktif. Berdasarkan hasil angket, guru dan peserta didik menyatakan sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis Tri Kaya Parisudha untuk materi norma dalam kehidupanku pada mata pelajaran PPKn.

Sementara itu, analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar umumnya cepat bosan dengan metode pembelajaran yang monoton dan materi yang dianggap sulit. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar digital dinilai sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran Pancasila di kelas V. Data karakteristik ini membantu peneliti merancang media interaktif yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan nyata para peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan lebih terarah.

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengumpulkan informasi mengenai sistem operasional pendidikan yang sedang diterapkan di kedua sekolah tersebut. Berdasarkan data yang dihimpun dari lapangan, baik SD Negeri 1 Les maupun SD Negeri 3 Les telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Informasi kurikulum ini menjadi acuan penting agar materi norma yang diintegrasikan ke dalam media interaktif tetap sejalan dengan capaian pembelajaran yang berlaku.

### *Tahap Desain (Design)*

Peneliti memanfaatkan berbagai sumber sebagai dasar utama dalam merancang instrumen penilaian kualitas modul. Instrumen ini mencakup penilaian terhadap kualitas media, kesesuaian materi dan penggunaan bahasa yang akan dinilai oleh ahli, serta kepraktisan dalam penerapannya oleh guru dan peserta didik. Instrumen-instrumen ini dirancang secara khusus agar sesuai dengan aspek-aspek yang dievaluasi dari bahan ajar tersebut.

Tabel 2. Media Pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku

| No. | Website          | Keterangan                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | <i>Canva</i>     | <i>Canva</i> adalah website yang peneliti gunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis <i>Tri Kaya Parisudha</i> materi norma dalam kehidupanku. Peneliti dapat membuat media yang mencakup keseluruhan kegiatan pembelajaran. |
| 2.  | <i>Heyzine</i>   | <i>Heyzine</i> adalah website yang peneliti gunakan untuk membuat buku atau majalah fisik yang halamannya bisa dibalik secara digital.                                                                                                         |
| 3.  | <i>Educaplay</i> | <i>Educaplay</i> adalah website yang peneliti gunakan untuk membuat kuis interaktif.                                                                                                                                                           |

Perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku. Media ini dirancang berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran. Pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada perancangan digunakan aplikasi *Canva* sebagai platform yang utama untuk menyusun media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku agar lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku diawali dengan penentuan judul dan menganalisis materi yaitu norma dalam kehidupanku. Selanjutnya pengumpulan referensi buku-buku pelajaran, serta materi terkait norma dalam kehidupanku.

Setelah semua materi dan beberapa aspek pendukung lainnya sudah lengkap, media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku mulai disusun menggunakan *Canva*. Selain penggunaan aplikasi *Canva*, untuk mendukung aktivitas pembelajaran digunakan juga website seperti *Heyzine* yang dimanfaatkan untuk membuat buku atau majalah yang halamannya dapat dibalik secara digital dan *Educaplay* untuk membuat kuis interaktif.

Tabel.2 Rancangan Isi/komponen Dari Setiap Halaman Media Pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku

| Halaman         | ISI/Komponen                                                                                                                                               |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Halaman Cover   | Berisikan judul materi & nama pengembang.                                                                                                                  |
| Halaman TP      | Berisikan TP pada materi dalam media interaktif berbasis <i>Tri Kaya Parisudha</i> materi norma dalam kehidupanku.                                         |
| Halaman CP      | Berisikan CP pada materi dalam media interaktif berbasis <i>Tri Kaya Parisudha</i> materi norma dalam kehidupanku.                                         |
| Halaman Materi  | Berisikan materi lengkap dengan gambar-gambar yang sesuai dengan pembahasan materi.                                                                        |
| Halaman Kuis    | Berisikan kuis dengan <i>Educaplay</i> yang bisa langsung di klik pada media interaktif berbasis <i>Tri Kaya Parisudha</i> materi norma dalam kehidupanku. |
| Halaman Penutup | Berisikan barcode refleksi siswa terkait pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis <i>Tri Kaya Parisudha</i> materi norma dalam kehidupanku.      |

### ***Tahap Pengembangan (Development)***

Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku dengan tujuan untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran PPKn menggunakan teknologi digital yang modern. Media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku dibuat agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan menggabungkan berbagai fitur interaktif yang memperkaya pengalaman belajar.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku dikembangkan agar memiliki tampilan yang menarik. Penggunaan warna dan elemen visual dipilih dengan teliti untuk menciptakan keselarasan yang meningkatkan kenyamanan pengguna. Penjelasan masing-masing bagian pada media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku sebagai berikut:

1) Tampilan Halaman Cover Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Materi Norma Dalam Kehidupanku



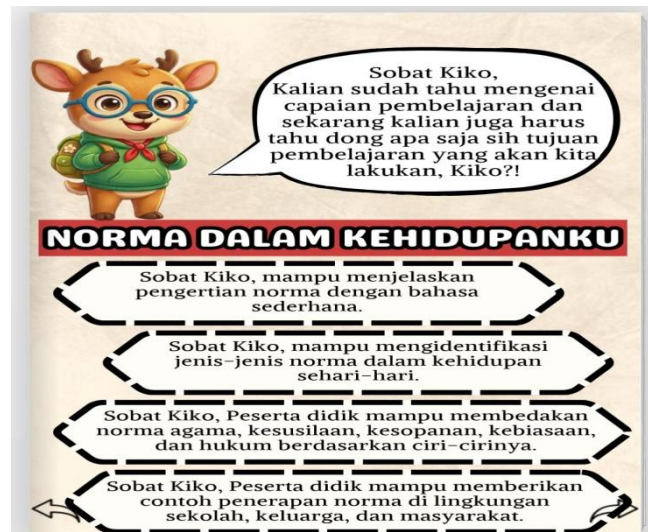
Gambar.1 Tampilan Halaman Cover

2) Tampilan Halaman TP Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Materi Norma Dalam Kehidupanku



Gambar.2 Tampilan Halaman TP

3) Tampilan Halaman CP Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Materi Norma Dalam Kehidupanku



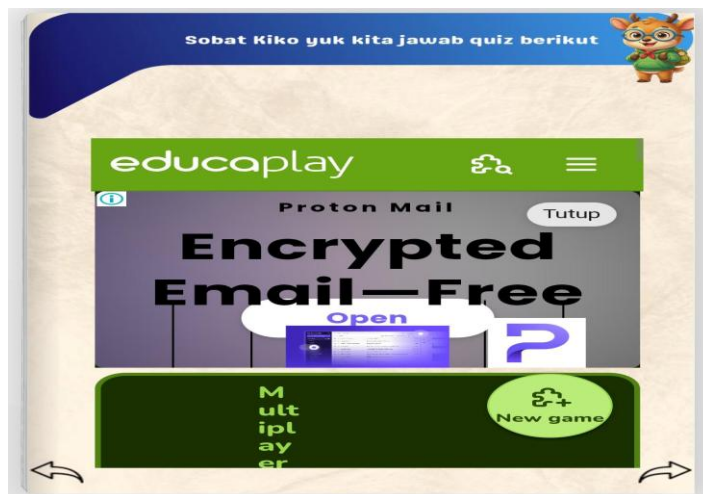
Gambar.3 Tampilan Halaman CP

4) Tampilan Halaman Materi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Materi Norma Dalam Kehidupanku



Gambar.4 Tampilan Halaman Materi

5) Tampilan Halaman Quiz Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Materi Norma Dalam Kehidupanku



Gambar.5 Tampilan Halaman Quiz

6) Tampilan Halaman Penutup Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Tri Kaya Parisudha* Materi Norma Dalam Kehidupanku



Gambar.6 Tampilan Halaman Penutup

Uji validitas produk dilakukan dengan 6 ahli dosen yang menjadi penilai media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar, penilaian dilakukan dalam ahli media, materi, dan bahasa. Tahapan ini merupakan bagian dari tahap *Development* (Pengembangan) pada model ADDIE, yang berfokus pada pengujian dan penyempurnaan produk sebelum diterapkan atau dilakukan uji kepraktisan.

Tabel 3. Hasil Validitas Ahli Materi

| Butir | Penilai |    |    | S <sup>1</sup> | S <sup>2</sup> | S <sup>3</sup> | $\Sigma x$ | n(c - 1) | v    | Keterangan    |
|-------|---------|----|----|----------------|----------------|----------------|------------|----------|------|---------------|
|       | 1       | 2  | 3  |                |                |                |            |          |      |               |
| 1     | 5       | 4  | 5  | 4              | 3              | 4              | 11         | 12       | 0,91 | Sangat Tinggi |
| 2     | 4       | 5  | 4  | 3              | 4              | 3              | 10         | 12       | 0,83 | Sangat Tinggi |
| 3     | 4       | 5  | 5  | 3              | 4              | 4              | 11         | 12       | 0,91 | Sangat Tinggi |
| 4     | 5       | 5  | 5  | 4              | 4              | 4              | 12         | 12       | 1    | Sangat Tinggi |
| 5     | 5       | 4  | 4  | 4              | 3              | 3              | 10         | 12       | 0,83 | Sangat Tinggi |
| 6     | 4       | 5  | 5  | 3              | 4              | 4              | 11         | 12       | 0,91 | Sangat Tinggi |
| 7     | 4       | 5  | 5  | 3              | 4              | 4              | 11         | 12       | 0,91 | Sangat Tinggi |
| 8     | 5       | 5  | 5  | 4              | 4              | 4              | 12         | 12       | 1    | Sangat Tinggi |
| 9     | 5       | 5  | 4  | 4              | 4              | 3              | 11         | 12       | 0,91 | Sangat Tinggi |
| 10    | 5       | 5  | 5  | 4              | 4              | 4              | 12         | 12       | 1    | Sangat Tinggi |
| 1-10  | 46      | 48 | 47 | 36             | 38             | 37             | 111        | 120      | 0,92 | Sangat Tinggi |

Berdasarkan tabel, terlihat bahwa nilai validitas ahli materi adalah 0,92. Jika disesuaikan dengan kriteria validitas produk yang tercantum dalam Tabel 4.4, skor validitas oleh ahli materi berada dalam rentang 0,8 - 1,0, yang menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar memiliki validitas yang sangat tinggi. Adapun, review yang diberikan oleh praktisi atau guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku dapat dilihat dalam Tabel 4.

Tabel 4. Review Ahli Materi

| Ahli Materi | Review Ahli    |
|-------------|----------------|
| I           | 1. Sudah bagus |
| III         | 1. Sudah bagus |
| III         | 1. Sudah bagus |

Data yang diperoleh dari para ahli media diolah menggunakan rumus Aiken V sehingga diperoleh hasil analisis data dari ahli media yang disajikan pada Tabel.5.

Tabel 5. Hasil Validitas Ahli Media

| Butir | Penilai |    |    | S <sup>1</sup> | S <sup>2</sup> | S <sup>3</sup> | $\Sigma x$ | n(c - 1) | v    | Keterangan    |
|-------|---------|----|----|----------------|----------------|----------------|------------|----------|------|---------------|
|       | 1       | 2  | 3  |                |                |                |            |          |      |               |
| 1     | 5       | 5  | 5  | 4              | 4              | 4              | 12         | 12       | 1    | Sangat Tinggi |
| 2     | 4       | 5  | 4  | 3              | 4              | 3              | 10         | 12       | 0,83 | Sangat Tinggi |
| 3     | 5       | 5  | 5  | 4              | 4              | 4              | 12         | 12       | 1    | Sangat Tinggi |
| 4     | 5       | 5  | 5  | 4              | 4              | 4              | 12         | 12       | 1    | Sangat Tinggi |
| 5     | 5       | 5  | 5  | 4              | 4              | 4              | 12         | 12       | 1    | Sangat Tinggi |
| 6     | 4       | 5  | 4  | 3              | 4              | 3              | 10         | 12       | 0,83 | Sangat Tinggi |
| 7     | 5       | 5  | 5  | 4              | 4              | 4              | 12         | 12       | 1    | Sangat Tinggi |
| 8     | 5       | 5  | 5  | 4              | 4              | 4              | 12         | 12       | 1    | Sangat Tinggi |
| 9     | 5       | 5  | 5  | 4              | 4              | 4              | 12         | 12       | 1    | Sangat Tinggi |
| 10    | 5       | 5  | 5  | 4              | 4              | 4              | 12         | 12       | 1    | Sangat Tinggi |
| 1-10  | 48      | 50 | 48 | 38             | 40             | 38             | 116        | 120      | 0,96 | Sangat Tinggi |

Berdasarkan data Tabel.5, terlihat bahwa nilai validitas dari ahli media adalah 0,96. Jika disesuaikan dengan kriteria validitas produk sesuai dengan ketentuan, skor validitas oleh ahli media berada dalam rentang 0,8 - 1,0, menandakan tingkat validitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar memiliki validitas yang sangat tinggi. Adapun, review para ahli media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar yang disajikan dalam Tabel.6.

Tabel 6. Review Ahli Media

| Ahli Media | Review Ahli                                                                   |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| I          | 1. Tulisan judul dipertebal dengan warna selain warna hitam, kuning dan merah |
| III        | 1. Sudah bagus                                                                |
| III        | 1. Sudah bagus                                                                |

Data yang diperoleh dari ahli bahasa diolah menggunakan rumus Aiken V. sehingga diperoleh hasil analisis data dari ahli bahasa yang disajikan pada Tabel.7.

Tabel 7. Hasil Validitas Ahli Bahasa

| Butir | Penilai |    | S <sup>1</sup> | S <sup>2</sup> | Σx  | n(c - 1) | v    | Keterangan |
|-------|---------|----|----------------|----------------|-----|----------|------|------------|
|       | 1       | 2  |                |                |     |          |      |            |
| 1     | 5       | 5  | 4              | 4              | 8   | 11       | 0,72 | Tinggi     |
| 2     | 4       | 5  | 3              | 4              | 7   | 11       | 0,63 | Tinggi     |
| 3     | 5       | 5  | 4              | 4              | 8   | 11       | 0,72 | Tinggi     |
| 4     | 5       | 5  | 4              | 4              | 8   | 11       | 0,72 | Tinggi     |
| 5     | 5       | 5  | 4              | 4              | 8   | 11       | 0,72 | Tinggi     |
| 6     | 5       | 5  | 4              | 4              | 8   | 11       | 0,72 | Tinggi     |
| 7     | 5       | 5  | 4              | 4              | 8   | 11       | 0,72 | Tinggi     |
| 8     | 5       | 5  | 4              | 4              | 8   | 11       | 0,72 | Tinggi     |
| 9     | 4       | 5  | 3              | 4              | 7   | 11       | 0,63 | Tinggi     |
| 10    | 5       | 5  | 4              | 4              | 8   | 11       | 0,72 | Tinggi     |
| 1-10  | 48      | 50 | 38             | 40             | 110 | 110      | 0,70 | Tinggi     |

Berdasarkan data Tabel.7, terlihat bahwa nilai validitas dari ahli bahasa adalah 0,70. Jika disesuaikan dengan kriteria validitas produk, skor validitas oleh ahli bahasa berada dalam rentang 0,6 – 0,79, menandakan tingkat validitas yang tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar memiliki validitas yang tinggi. Adapun, review para ahli media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku yang disajikan dalam Tabel.8.

Tabel 8. Review Ahli Bahasa

| Ahli Bahasa | Review Ahli    |
|-------------|----------------|
| I           | 1. Sudah bagus |
| II          | 1. Sudah bagus |

Produk media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku telah melalui tahap uji validitas produk oleh ahli materi, media, dan bahasa. Revisi tersebut didasarkan pada masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas produk. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran atau produk yang dikembangkan agar mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Diharapkan dari perbaikan produk tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil dari proses revisi produk media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku kelas V sekolah dasar dapat dilihat dalam Tabel.9.

Tabel 9. Revisi Produk

|                                                                                   |                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Tulisan judul dipertebal dengan warna selain warna hitam, kuning dan merah        |                                                                                    |
| Before                                                                            | After                                                                              |
|  |  |

Data yang diperoleh dari guru atau praktisi diolah menggunakan rumus rata-rata atau mean, sehingga diperoleh hasil analisis data dari guru atau praktisis yang disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Kepraktisan Guru/praktisi

| F    | N | $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ | Keterangan     |
|------|---|--------------------------------|----------------|
| 290% | 3 | 96%                            | Sangat Praktis |

Berdasarkan Tabel 10, terlihat bahwa nilai kepraktisan oleh guru atau praktisi adalah 96%. Jika disesuaikan dengan kriteria kepraktisan produk, skor kepraktisan oleh praktisi atau guru berada dalam rentang 90%-100% yang menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat praktis.

Tabel 11. Hasil Uji Kepraktisan Peserta Didik

| F      | N  | $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ | Keterangan     |
|--------|----|--------------------------------|----------------|
| 1.864% | 19 | 98%                            | Sangat Praktis |

Berdasarkan Tabel 4.11, terlihat bahwa nilai kepraktisan oleh peserta didik adalah 98%. Jika disesuaikan dengan kriteria kepraktisan produk, skor kepraktisan oleh peserta didik berada dalam rentang 90%-100% yang menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat praktis.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma di kelas V SD Negeri 1 Les dan SD Negeri 3 Les secara teoretis berpijak pada teori kognitivisme dan konstruktivisme sosial Vygotsky (*Grand Theory*). Teori ini menekankan bahwa proses belajar anak akan bermakna jika mereka terlibat aktif mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan media yang kontekstual dan berbasis teknologi di lingkungan sosialnya. Berlandaskan teori tersebut, penelitian diawali dengan tahap analisis (*Analyze*) dalam model ADDIE. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran PPKn selama ini dinilai masih monoton akibat guru belum pernah memanfaatkan teknologi interaktif, meskipun sarana pendukung sekolah seperti LCD proyektor, Wi-Fi, dan *chromebook* sebenarnya sudah sangat memadai. Kesenjangan kognitif ini direspons pada tahap desain (*Design*), di mana peneliti mulai merancang instrumen penilaian serta memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk visualisasi utama, *website Heyzine* untuk format majalah digital, dan *Educaplay* untuk menyajikan kuis interaktif yang menantang keterlibatan aktif siswa.

Setelah melalui tahap pengembangan (*Development*), uji validitas produk dilakukan oleh para ahli menggunakan rumus Aiken V untuk mengukur kelayakan konseptual media. Hasil validasi materi memperoleh skor 0,92 dengan kategori "Sangat Tinggi". Meskipun memuaskan, para ahli sempat memberikan catatan terendah pada aspek kesesuaian kurikulum dan kejelasan materi karena isinya yang dinilai terlalu luas. Peneliti segera merespons kritik ini dengan melakukan rekonstruksi kurikulum, yaitu memotong cakupan materi yang kurang relevan agar lebih sinkron dengan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka. Di sisi lain, aspek kearifan lokal dan bahasa justru mendapatkan skor tertinggi berkat pengemasan nilai-nilai budaya yang komunikatif. Selanjutnya, validitas media mencatatkan skor 0,96 dengan kategori "Sangat Tinggi". Catatan perbaikan sempat muncul pada bagian tampilan karena visualisasi awal dinilai kurang proporsional, yang kemudian ditindaklanjuti peneliti dengan merancang ulang palet warna dan tata letak yang ramah anak. Sebaliknya, aspek navigasi, interaktivitas, dan kemudahan akses media langsung mendapatkan nilai maksimal. Sementara itu, validitas bahasa mendapatkan skor 0,70 dengan kategori "Tinggi" setelah melalui revisi struktur kalimat agar menjadi lebih santun serta mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar.

Pada tahap implementasi (*Implementation*), uji kepraktisan media menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dari para praktisi dan pengguna di lapangan. Penilaian oleh guru kelas V yang telah bersertifikasi menghasilkan skor kepraktisan sebesar 96% ("Sangat Praktis"), yang diperkuat oleh respons positif melalui uji coba kepada 19 siswa kelas V di kedua sekolah dengan skor mencapai 98% ("Sangat Praktis"). Persentase tinggi ini membuktikan secara empiris bahwa media digital yang dikembangkan sangat mudah dioperasikan dan efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa kelas V.

Keberhasilan implementasi media ini terbukti secara nyata mampu menstimulasi tiga pilar falsafah *Tri Kaya Parisudha* di dalam kelas. Aspek *Manacika* (pikiran baik) terstimulasi ketika visualisasi media berhasil mengubah persepsi awal siswa yang semula jenuh menjadi antusias, serta diperkuat lewat fitur

refleksi diri harian melalui pemindaian *barcode*. Aspek *Wacika* (perkataan baik) tercermin dari terciptanya komunikasi yang harmonis, santun, dan minim konflik antar-siswa selama aktivitas diskusi kelompok. Terakhir, aspek *Kayika* (perbuatan baik) tercermin dari perilaku aktif dan kejujuran siswa saat mengeksplorasi kuis interaktif *Educaplay* secara mandiri menggunakan fasilitas teknologi yang tersedia.

Temuan positif mengenai efektivitas dan kepraktisan dalam penelitian ini dinilai sangat konsisten dan diperkuat oleh sejumlah literatur ilmiah terdahulu. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Afifah et al. (2022) serta Gulo & Harefa (2022) yang mencatatkan validitas dan kepraktisan tinggi pada pengembangan media digital di tingkat sekolah dasar. Selain itu, temuan ini mendukung teori dari Maghfiroh et al. (2024), Yuni (2025), dan Ardiawan (2025) yang menegaskan bahwa visualisasi interaktif dan integrasi konsep lokal secara psikologis mampu mendongkrak motivasi belajar siswa. Secara khusus, keberhasilan internalisasi karakter dalam penelitian ini memperkuat kajian Mahartini (2025) bahwa integrasi nilai *Tri Kaya Parisudha* (*Manacika, Wacika, Kayika*) efektif mentransformasikan kearifan lokal menjadi instrumen pembelajaran yang kontekstual, konkret, dan mudah dicerna anak. Tidak ditemukannya teori atau hasil penelitian terdahulu yang menolak (*kontradiktif*) dengan temuan ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi berbasis budaya memiliki dasar ilmiah yang kokoh dalam dunia pendidikan modern.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* materi norma dalam kehidupanku, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Tri Kaya Parisudha* pada materi norma untuk kelas V SD Negeri 1 Les dan SD Negeri 3 Les berhasil dilaksanakan dengan menerapkan model ADDIE secara sistematis mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi. Produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva ini dilengkapi komponen multimedia berupa materi, refleksi siswa, dan kuis interaktif yang valid sekaligus praktis. Berdasarkan uji validitas oleh para ahli, media ini meraih kategori "Sangat Tinggi" untuk aspek materi (0,92) dan media (0,96), serta kategori "Tinggi" untuk aspek bahasa (0,70). Selain memiliki validitas yang kuat, tingkat kepraktisan media ini juga tergolong "Sangat Praktis" dengan perolehan skor 96% dari guru dan 98% dari 19 peserta didik kelas V, yang membuktikan bahwa media digital ini sangat menarik, mudah digunakan, serta efektif dalam mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

## REFERENSI

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42.
- Ardiawan, I. K. N. (2025). Flipbook Materi Jati Diri dan Lingkunganku Berbasis *Tri Kaya Parisudha*. In *Seminar Nasional Riset Inovatif* (Vol. 10).
- Astiti, K. A., Yanti, B. A. S., Suryaningsih, N. M. A., Poerwati, C. E., Zahara, L., & Wijaya, I. K. W. B. (2024). *Teori psikologi konstruktivisme*. Nilacakra.

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Herdiana, D. (2024). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Journal Of Education*, 1(1), 270-277.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187.
- Maghfiroh, A. N., Daksana, M. F. E. H., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55-64.
- Mahartini, K. T. (2025). Analisis Kepraktisan Buku Cerita Anak Bermuatan Tri Kaya Parisudha Pada Materi IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 15-25.
- Mustofa, A., & Novianto, V. (2022). Implementasi Ajaran Tri Kaya Parisudha dalam Pendidikan Karakter pada Generasi Metaverse. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 644-649.
- Nugraha, I. G. N. A. (2021). Konsep Tri Kaya Parisudha dengan pelatihan yoga terhadap prestasi belajar pendidikan Agama Hindu. *Jurnal Widya Sastra Pendidikan Agama Hindu*, 4(1), 1-15.
- Susanti, S. E. (2021). Pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 123–135.