

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERMUATAN TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Ni Putu Wulan Pratami Dewi, Ida Bagus Putu Arnyana, I Wayan Suja

Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

Diterima : 25 November 2024

Disetujui : 16 Desember 2024

Dipublikasikan : Januari 2025

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji dan menganalisis secara deskriptif tentang penerapan media pembelajaran digital bermuatan Tri Hita Karana pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik studi pustaka yaitu penelusuran terhadap buku dan jurnal yang terbit selama 5 tahun terakhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital yang bermuatan Tri Hita Karana pada pembelajaran IPA di sekolah dasar menunjukkan hasil yang baik yaitu; 1) Media yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran, 2) Berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep, 3) Memperkuat karakter, 4) Mengasah sikap sosial siswa, 5) Meningkatkan kesadaran dan tanggungjawab siswa terhadap budaya lokal. Namun, masih sedikit guru dan peneliti yang menggunakan media pembelajaran digital dengan muatan Tri Hita Karana dalam pembelajaran IPA di SD. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memberi pengaruh positif pada pembelajaran IPA di SD.

Kata Kunci: Media digital, Tri Hita Karana, IPA

Abstract

The purpose of this study was to examine and analyze descriptively the application of digital learning media containing Tri Hita Karana in science learning in elementary schools. The research method used is descriptive qualitative with a literature study technique, namely searching for books and journals published over the past 5 years. The results of the study indicate that the application of digital learning media containing Tri Hita Karana in science learning in elementary schools shows good results, namely; 1) The media produced is suitable for use in learning, 2) Has a positive effect on learning outcomes and understanding of concepts, 3) Strengthens character, 4) Sharpens students' social attitudes, 5) Increases students' awareness and responsibility for local culture. However, there are still few teachers and researchers who use digital learning media with Tri Hita Karana content in science learning in elementary schools. So it can be concluded that digital learning media has a positive effect on science learning in elementary schools.

Key Words: Digital media, Tri Hita Karana, science

PENDAHULUAN

Teknologi di era 4.0 sudah banyak berkembang pesat dan meresap pada setiap lapisan masyarakat. Pengaruh teknologi sangat besar bagi kehidupan manusia yang membuka peradaban yang lebih maju. Teknologi dan pendidikan dalam kehidupan adalah sebuah bagian yang tidak terpisahkan antara kehidupan manusia dari

zaman dahulu sampai akhir zaman. Teknologi telah banyak membantu pekerjaan manusia selama ini. Namun, pada era 5.0, teknologi menjanjikan konektivitas yang lebih besar antara manusia dan mesin, serta antara mesin dan mesin sehingga sangat mungkin bagi teknologi untuk memiliki kemampuan layaknya manusia (Fricticarani et al., 2023;

Hakim & Yulia, 2024). Teknologi yang semakin meluas mempengaruhi berbagai sektor seperti kesehatan, pendidikan, ekonomi dan lain-lain memberi peluang terjadinya kegiatan yang lebih efektif dan efisien. Adanya peningkatan penciptaan teknologi pada saat ini, semua pihak yang ada di dalam dunia pendidikan ini harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang ada (Maritsa et al., 2021). Selain itu, pendidikan di era Teknologi 5.0 juga menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi yang semakin maju ke dalam pembelajaran, sehingga perlu adanya perubahan dalam kurikulum dan metode pembelajaran yang berbasis teknologi (Fricticarani et al., 2023).

Pendidikan dan teknologi ini selalu mengapami perkembangan seiring dengan perkembangan manusia di muka bumi. Dengan adanya teknologi dan berkembangnya ilmu pengetahuan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bantuan teknologi ini kita bisa mendapatkan segalanya dengan cepat, misalnya saja mencari materi pendidikan untuk proses pendidikan yang dilaksanakan (Widyana et al., 2024). Salah satu produk teknologi yang sangat luar biasa adalah internet. Internet memungkinkan orang untuk terhubung dan berkomunikasi dengan mudah di seluruh dunia, sementara komputer dan perangkat mobile memungkinkan kita untuk mengakses informasi dan layanan dengan cepat dan mudah (Fricticarani et al., 2023; Rahmawati, R. D., & Atmojo, S. E. 2022). Kemudahan ini tentu memberi peluang bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan internet sebagai salah satu penyedia sumber belajar. Dengan adanya teknologi dan berkembangnya ilmu pengetahuan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bantuan teknologi ini kita bisa mendapatkan segalanya dengan cepat, misalnya saja mencari materi pendidikan untuk proses pendidikan yang dilaksanakan (Widyana et

al., 2024; Ratri, M. A., & Atmojo, S. E. 2024).

Proses pembelajaran merupakan suatu hal yang positif karena para peserta didik belajar dari yang sama sekali tidak rauh menjadi tau tentang pembelajaran tersebut, seperti teknologi orang yang awam akan teknologi jika di bimbing dan mempelajari tentang teknologi maka lama kelamaan orang itu akan menjadi paham tentang dunia teknologi, begitu pula teknologi sangat berpengaruh terhadap pembelajaran karena dalam pembelajaran kita pendidik juga memerlukan bantuan teknologi untuk mengasih materi kepada peserta didik dan bisa di bilang teknologi menggantikan peran guru sebagai sumber ilmu (Maritsa et al., 2021). Dalam era digital saat ini, teknologi digital juga memungkinkan guru untuk menggunakan berbagai aplikasi dan platform pembelajaran yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran yang salah satunya berbentuk media pembelajaran (Hakim & Yulia, 2024). Terutama dalam pembelajaran IPA, dengan bentuk kegiatan fisik yang ilmiah yang banyak praktikumnya. Keberadaannya sebagai komponen integral membuatnya menjadi elemen krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Arikarani & Amirudin, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran IPA di sekolah dasar terutama (Jannah & Atmojo, 2022).

Pembelajaran IPA di SD menjadi sebuah konsentrasi karena pusat pembentukan sikap, pengetahuan dan keterampilan ilmiah dan juga keterampilan yang dibutuhkan abad ini. Digitalisasi pendidikan dapat didefinisikan sebagai penataan kembali model pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital untuk melibatkan peserta didik, guru, orang tua, dan pemimpin secara lebih efektif di setiap titik dalam perjalanan sekolah peserta didik dengan sistem informasi, pengalaman yang disesuaikan dengan keadaan di sekolah (Syaputra et al., 2023). Pemanfaatan

teknologi digital dalam pembelajaran membuka pintu bagi pengalaman belajar yang aktif, membangun pengetahuan, mendorong kemampuan dalam memecahkan masalah, serta menggali pengetahuan secara lebih mendalam bagi peserta didik (Hakim & Yulia, 2024; Maritsa et al., 2021; Permana et al., 2024). Bentuk inovasi media digital abad 21 pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar, antara lain: game edukasi, video, *youtube*, *power point*, *macromedia/adobe flash*, komik digital, *e-book*, *QR-code*, *e-modul*, *flipbook*, *augmented reality*, *virtual reality*, *website* pendidikan, televisi pendidikan, dan aplikasi pendidikan, seperti ruang guru, *quipper school*, *quizizz*, kelas pintar dan lain-lain (Arikarani & Amirudin, 2021; Jannah & Atmojo, 2022). Melalui eksplorasi media semacam ini, membuka peluang pembelajaran yang kreatif dan dinamis, memberikan tantangan dan kesempatan kepada siswa untuk memahami serta menguasai materi secara lebih menarik dan mendalam (Maksum & Fitria, 2021; Nelga et al., 2022; Permana et al., 2024).

Maraknya media digital, pasti diiringi dengan kemampuan siswa dalam mengakses media berbasis teknologi lainnya seperti sosial media maupun konten-konten diluar pelajaran. Hal ini tidak bisa lepas karena jaman mendorong siswa untuk hidup berdampingan dengan teknologi. Hal ini tentu menjadi tantangan ditengah positifnya dampak teknologi bagi pendidikan. Menurut Hakim & Yulia (2024), dampak negatif penggunaan teknologi termasuk teknologi digital adalah; 1) Menyebabkan ketergantungan, 2) Meningkatkan potensi kecurangan, 3) Mengurangi interaksi sosial, 4) Pendidikan nirkarakter, 5) Kesenjangan digital, 6) Adanya perubahan perilaku, etika, norma, atau moral kehidupan. Hal senada menurut Maritsa et al (2021), dampak negatif pada perubahan perilaku yang dilakukan oleh peserta didik yang bisa merusak norma, aturan pendidikan, dan moral dalam kehidupan sosial. Hal ini tentu

menimbulkan kekhawatiran karena teknologi bisa memberi dampak negatif jika tidak ditangani sejak awal. Perlu adanya penguatan agar siswa tidak lupa dengan jati diri dan melakukan hal-hal yang merugikan. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan menanamkan nilai kearifan lokal yang mampu membentengi sikap dan karakter siswa menjadi manusia yang baik dan bahagia, memahami nilai ketuhanan, mampu bersikap dan memiliki karakter yang baik dalam hubungan sosial maupun alam yaitu dengan menanamkan ajaran Tri Hita Karana.

Tri hita karana merupakan sebuah konsep yang sangat monumental yang bersifat adiluhung dalam membangun keharmonisan yang penuh dengan nilai-nilai kebajikan, nilai moral, nilai etika dan nilai persatuan, sehingga terjadi kehidupan yang harmonis antara semua ciptaan Tuhan (Kepakisan et al., 2022). Tri Hita Karana menjadi landasan etis dan moral bagi masyarakat Bali, yang mengintegrasikan nilai-nilai spiritual, sosial, dan ekologis dalam kehidupan sehari-hari (Mayoni et al., 2023). Konsep Tri Hita Karana ini berarti tiga sebab terwujudnya kebahagiaan serta sangat menekankan adanya keharmonisan dan keseimbangan hidup antara manusia dengan manusia (pawongan), manusia dengan Sang Pencipta (prahyangan), dan manusia dengan lingkungannya (palemahan) (Arini et al., 2023; Eka et al., 2022). Dengan memahami konsep THK, siswa memiliki kemampuan dalam menyaring informasi untuk membedakan yang mana hal baik dan buruk. Sehingga, membantu menciptakan generasi yang memiliki nilai kebajikan, nilai moral, nilai etika serta keterampilan yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan jaman.

Pentingnya Tri Hita Karana untuk ditekankan dalam pembelajaran menjadikannya sebuah ide menarik bagi guru dan mahasiswa untuk diintegrasikan dengan berbagai macam strategi pembelajaran seperti model pembelajaran dan media pembelajaran. Hal ini juga

disertai dengan perkembangan teknologi digital yang pesat sampai ada banyak media digital yang dikembangkan untuk pembelajaran di SD. Kedua hal ini menjadi bagian yang menarik untuk dikaji lebih dalam apabila diintegrasikan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis secara deskriptif tentang penerapan media pembelajaran digital bermuatan Tri Hita Karana pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif dengan metode studi pustaka. Tujuannya untuk mendeskripsikan hasil temuan pustaka yang diambil dari artikeldan buku terkait dengan topik yang dibahas (Faiz et al., 2021). Ciri khusus yang digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan pengetahuan penelitian antara lain; penelitian ini dihadapkan langsung dengan data atau teks yang disajikan, bukan dengan data lapangan atau melalui saksi mata berupa kejadian (Fatha Pringgar & Sujatmiko, 2020). Studi pustaka dalam penelitian ini dilakukan dengan mencari sumber penelitian dengan cara mengumpulkan beberapa sumber data kepustakaan yang berasal dari berbagai jurnal, buku dan sumber-sumber yang dibutuhkan lainnya agar mempermudah dalam melakukan penelitian mengenai penerapan media digital bermuatan Tri Hita Karana pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu menggunakan data sekunder yakni dengan mengumpulkan data secara tidak langsung dengan meneliti objek yang bersangkutan (Assyakurrohim et al., 2022).

Adapun langkah-langkah studi pustaka yang digunakan dalam penelitian ini adalah (Sari & Asmendri, 2020); a) Pemilihan topik b) Eksplorasi informasi c) Menentukan fokus penelitian d) Pengumpulan sumber data e) Mereduksi data temuan, f) Persiapan penyajian data g) Penyusunan laporan akhir. Pada penelitian ini dilakukan penelusuran terhadap pustaka

atau karya tulis sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian ini. Kata kunci yang digunakan adalah Media digital, Tri Hita Karana, IPA. Kegiatan inti penelitian ini adalah mereduksi temuan dengan menghubungkan berbagai teori menjadi teori baru. Hasil studi pustaka akan digunakan untuk mendeskripsikan serta menjelaskan secara terperinci mengenai penerapan media digital bermuatan Tri Hita Karana pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Sumber-sumber yang diperoleh berupa buku dan jurnal yang terpublikasi 5 tahun terakhir pada laman *Google* dan *Google Scholar*. Kata kunci yang digunakan untuk memperoleh sumber data adalah media digital, Tri Hita Karana dan pembelajaran IPA.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Digital di SD

Pembelajaran tidak pernah lepas dari yang namanya media. Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar (Kristanto, 2016). Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Arifudin, 2021). Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah belajar mengajar (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kristanto, 2016). Media dalam pembelajaran mampu menyederhanakan sesuatu yang rumit dan mengkonkritkan sesuatu yang abstrak sehingga siswa memahaminya (Susanto et al., 2021). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan

pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Daniyati et al., 2023).

Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif dan bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat (Cahyadi, 2019). Media pembelajaran saat ini semakin beragam dan modern akibat perkembangan teknologi yang massif. Teknologi yang maju menghasilkan media-media yang semakin mudah untuk dibuat, diakses dan disimpan secara elektronik yang dinamai dengan media digital. Media digital adalah media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images, dan sound*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data (Busa et al., 2020). Media digital adalah media pembelajaran yang menerapkan pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi (Jannah & Atmojo, 2022). Media pembelajaran digital juga dikenal dengan multimedia, yaitu salah satu jenis media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar peserta didik terhadap suatu materi dengan memanfaatkan media digital dalam bentuk gambar, audio, video, maupun animasi melalui berbagai platform seperti *augmented reality, virtual reality, mobile learning, game base learning, cloud learning, redesigned learning spaces (smartboards), artificial intelligence* (Jannah & Atmojo, 2022). Dari penelusuran yang dilakukan beberapa produk yang tergolong media pembelajaran digital diantaranya video pembelajaran, game edukasi, aplikasi edukatif, e-book, e-modul, e-comic, multimedia (gabungan), pembelajaran berbasis web seperti wordwall, quizizz, educandy dan lain-lain.

Pembelajaran berbasis media digital dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran

lebih luas, bervariasi serta pembelajar dapat belajar kapan dan di mana saja tanpa terbatas jarak, ruang, dan waktu (Jannah & Atmojo, 2022). Media digital dapat dibuat untuk semua mata pelajaran dengan penuh kreasi. Seperti pada mata pelajaran IPA, media digital sangat membantu guru dalam menyediakan pengalaman nyata dengan bantuan teknologi. Kebanyakan media digital bersifat interaktif karena bisa merespons dan mengolah pesan kepada anak didik (Mukarromah & Andriana, 2022). Media digital dalam pembelajaran IPA memiliki manfaat, yaitu mengefektifkan tercapainya tujuan pembelajaran IPA, menarik perhatian belajar peserta didik, memudahkan peserta didik memahami konsep materi IPA yang sulit atau abstrak, serta mengembangkan kecakapan 4C, salah satunya kemampuan berpikir kritis (Jannah & Atmojo, 2022). Jadi, penggunaan media digital dalam pembelajaran IPA terutama di sekolah dasar sangat membantu guru. Hal tersebut karena keberadaan media digital dapat membangkitkan motivasi belajar siswa (Ndiung & Jediut, 2020).

Tri Hita Karana dan Implementasinya dalam Pembelajaran SD

Tri Hita Karana berasal dari bahasa Sanskerta, di mana "tri" berarti tiga, "hita" berarti kebahagiaan atau kesejahteraan, dan "karana" berarti sebab atau penyebab (Pratama, 2024; Suhardita et al., 2020). Tri Hita Karana berarti tiga penyebab kebahagiaan. Ajaran Tri Hita Karana terdiri dari 1) Parahyangan yaitu hubungan yang harmonis antara manusia dengan Sang Hyang Widhi Wasa, 2) Pawongan yaitu hubungan yang harmonis antara manusia dengan sesama manusia dan 3) Palemahan yaitu hubungan yang harmonis antara manusia dengan alam lingkungannya (Arini et al., 2023; Dikta & Sri Wahyuni, 2024; P. R. A. Mahendra & Kartika, 2021; Suhardita et al., 2020; Wati, 2023). Konsep Tri Hita Karana ini berarti tiga sebab terwujudnya kebahagiaan serta sangat menekankan adanya keharmonisan dan keseimbangan hidup antara manusia dengan

manusia(pawongan), manusia dengan Sang Pencipta (prahyangan), dan manusia dengan lingkungannya (palemahan) (Arini et al., 2023; Eka et al., 2022). Tri Hita Karana lebih dipahami sebagai filosofi hidup dalam mewujudkan sikap hidup yang seimbang dan konsisten untuk sradha dan bhakti pada Ida Sang Hyang Widhi Wasa, mengabdikan dengan sesama manusia dan memelihara kesejahteraan alam lingkungan.

Tri Hita Karana merupakan sebuah konsep yang sangat monumental yang bersifat adiluhung dalam membangun keharmonisan yang penuh dengan nilai-nilai kebajikan, nilai moral, nilai etika dan nilai persatuan, sehingga terjadi kehidupan yang harmonis antara semua ciptaan Tuhan (Kepakisan et al., 2022). Tri Hita Karana menjadi landasan etis dan moral bagi masyarakat Bali, yang mengintegrasikan nilai-nilai spiritual, sosial, dan ekologis dalam kehidupan sehari-hari (Mayoni et al., 2023). Dengan memahami konsep THK, siswa memiliki kemampuan dalam menyaring informasi untuk membedakan yang mana hal baik dan buruk. Sehingga, membantu menciptakan generasi yang memiliki nilai kebajikan, nilai moral, nilai etika serta keterampilan yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan jaman.

Tiga elemen utama Tri Hita Karana, yaitu Parahyangan, Pawongan dan Palemahan dapat dimanfaatkan untuk menanamkan pendidikan karakter di sekolah dasar dengan mengintegrasikan nilai-nilai moral, sosial, dan lingkungan agar siswa yang lebih sadar akan nilai-nilai, lebih peduli terhadap lingkungan, dan lebih siap untuk berperan sebagai warga yang beretika dan bertanggung jawab dalam

Tabel 1. Penelitian yang Relevan

No	Peneliti, Tahun	Konten Digital	Hasil Penelitian
1	(Paing et al., 2024)	e-book	Buku cerita digital bermuatan THK pada Subtema Globalisasi di Sekitarku kelas VI SD yang sangat valid, sangat praktis, dan efektif.
2	(Glosita et al., 2022)	e-modul	E-modul IPA berbasis THK pada topik siklus hidup makhluk hidup dan pelestariannya layak diterapkan dalam pembelajaran kelas IV SD

masyarakat (Lestari et al., 2024). Pengimplementasikan ajaran Tri Hita Karana menanamkan ajaran Tri Hita Karana kepada siswa melalui pembelajaran di kelas dan di luar kelas, dengan mengajak siswa terlibat pada acara-acara terkait pengimplementasian ajaran Tri Hita Karana (Arini et al., 2023), terkait parhyangan seperti: melaksanakan tri sandhya sebelum pembelajaran dimulai, sembahyang setiap hari suci Agama Hindu, seperti Purnama, Tilem, Saraswati, membersihkan tempat suci. Selanjutnya terkait pawongan seperti: mengumpulkan uang yang diberikan teman yang sakit, menyumbang ke panti asuhan, saling tolong-menolong, menjaga sopan-santun. Dan terkait dengan palemahan seperti: membersihkan kelas, membersihkan tempat suci, membersihkan halaman, memelihara tanaman dan sejenisnya.

Penerapan Media Pembelajaran Digital Bermuatan Tri Hita Karana pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPA di SD sangat penting dilakukan dengan bantuan media digital. Selain memperoleh suasana baru dan kaya teknologi, media digital juga memberikan pengalaman nyata yang kompleks dan menarik dalam belajar. Dari penelusuran yang dilakukan beberapa produk yang tergolong media pembelajaran digital diantaranya video pembelajaran, game edukasi, aplikasi edukatif, e-book, e-modul, e-comic, multimedia (gabungan), pembelajaran berbasis web seperti wordwall, quizizz, educandy dan lain-lain. Berikut ini adalah penelitian yang relevan terkait penerapan media pembelajaran digital berdasarkan jenisnya yang bermuatan Tri Hita Karana pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

No	Peneliti, Tahun	Konten Digital	Hasil Penelitian
3	(Lianasari et al., 2023)	e-comic	dan mampu mempengaruhi pemahaman konsep IPA Media komik digital berbasis kearifan lokal THK efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA
4	(I. P. D. P. Putra et al., 2021)	Video animasi	Pengembangan video animasi berbasis THK topik pembelajaran sumber energi pada muatan ipa kelas iv sd terbukti layak, praktis dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA
5	(Saskara, 2024)	Game edukasi	Game edukasi berbasis THK layak digunakan dalam pembelajaran mampu menguatkan karakter dan meningkatkan kesadaran budaya
6	(Indrawan et al., 2022)	Augmented Reality	Media Augmented Reality (AR) menggunakan THK berbasis Gender untuk memfasilitasi tanggung jawab siswa terhadap budaya lokal.
7	(I. Putra et al., 2023)	Power point	Media powerpoint interaktif Berlandaskan THK ini cocok dan memiliki validitas yang baik untuk pembelajaran IPA
8	(Utami et al., 2023)	Video animasi	Media video animasi kearifan lokal Tri Hita Karana pada materi siklus air terbukti layak dengan kualifikasi sangat baik

Berdasarkan hasil studi literatur tentang penerapan media pembelajaran digital yang bermuatan Tri Hita Karana pada pembelajaran IPA di sekolah dasar jumlahnya masih sangat minim. Hal ini menandakan, dalam 5 tahun terakhir sampai hari ini, masih sedikit guru dan peneliti yang menggunakan media pembelajaran digital dengan muatan Tri Hita Karana dalam pembelajaran IPA di SD. Padahal, media digital dalam pembelajaran IPA memiliki manfaat, yaitu mengefektifkan tercapainya tujuan pembelajaran IPA, menarik perhatian belajar peserta didik, memudahkan peserta didik memahami konsep materi IPA yang sulit atau abstrak, serta mengembangkan kecakapan 4C, salah satunya kemampuan berpikir kritis (Jannah & Atmojo, 2022). Jika dilakukan menelusuran tentang penerapan media pembelajaran digital yang pada pembelajaran IPA di sekolah dasar, ditemukan banyak sekali penelitian-penelitian yang relevan dengan jenis media digital yang sangat beragam. Jadi, yang kurang diimplementasikan dalam media digital pada pembelajaran IPA adalah konsep Tri Hita Karana. Padahal, konsep Tri Hita Karana yang disisipkan dalam

pembelajaran memberi dampak positif terhadap nilai kebajikan, etika dan moral peserta didik.

Tri Hita Karana menjadi landasan etis dan moral bagi masyarakat Bali, yang mengintegrasikan nilai-nilai spiritual, sosial, dan ekologis dalam kehidupan sehari-hari (Mayoni et al., 2023). Dengan memahami konsep THK, siswa memiliki kemampuan dalam menyaring informasi untuk membedakan yang mana hal baik dan buruk. Sehingga, membantu menciptakan generasi yang memiliki nilai kebajikan, nilai moral, nilai etika serta keterampilan yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan jaman. Ditengah arus globalisasi dan pesatnya digitalisasi terhadap pembelajaran, nilai THK dapat menjadi tameng untuk menyaring hal-hal buruk yang dapat merusak jati diri siswa. Yang mana THK dapat membantu meminimalisir dampak negatif penggunaan teknologi digital yang menurut Hakim & Yulia (2024), dampak negatif penggunaan teknologi termasuk teknologi digital adalah; 1) Menyebabkan ketergantungan, 2) Meningkatkan potensi kecurangan, 3) Mengurangi interaksi sosial, 4) Pendidikan nirkarakter, 5) Kesenjangan digital, 6)

Adanya perubahan perilaku, etika, norma, atau moral kehidupan. Seperti yang diungkapkan oleh Dikta, Tri Hita Karana dipandang sangat baik digunakan sebagai framework dalam upaya menyaring pengaruh negatif dari era digital/globalisasi (Dikta, 2020).

Jika ditinjau dari hasil penelitian oleh penelitian relevan pada Tabel 1, dampak penerapan media pembelajaran digital yang bermuatan Tri Hita Karana pada pembelajaran IPA di sekolah dasar menunjukkan hasil yang baik yaitu; 1) Media yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran, 2) Berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep, 3) Menguatkan karakter, 4) Mengasah sikap sosial siswa, 5) Meningkatkan kesadaran dan tanggungjawab siswa terhadap budaya lokal. Delapan temuan ini sudah mewakili bahwa penerapan media digital dalam pembelajaran IPA jika diintegrasikan dengan nilai Tri Hita Karana memberi dampak yang sangat baik. Meskipun Tri Hita Karana sering dikaitkan dengan aspek spiritual dan sosial budaya, konsep ini juga memiliki relevansi yang kuat dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Nilai-nilai seperti saling menghormati, menjaga keseimbangan, dan melestarikan alam semesta yang terkandung dalam Tri Hita Karana sejalan dengan prinsip-prinsip dasar dalam pembelajaran IPAS (N. G. E. Mahendra & Sudirman, 2024). Ada banyak topik dalam mata pelajaran IPA yang dapat dikaitkan dengan nilai Tri Hita Karana karena IPA mempelajari tentang Alam baik biotik dan abiotik (Palembatan) dan manusia (Pawongan). Serta, Parahyangan yang dapat disisipkan dengan berbagai kreasi seperti mensyukuri ciptaan Tuhan termasuk alam dan manusia, kegiatan sehari-hari dan lain-lain. Jadi, sangat mungkin untuk THK ini disisipkan dalam pembelajaran IPA.

Jadi, temuan penelitian ini tentang penerapan media pembelajaran digital yang bermuatan Tri Hita Karana pada pembelajaran IPA di sekolah dasar

menunjukkan hasil yang baik yaitu; 1) Media yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran, 2) Berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep, 3) Menguatkan karakter, 4) Mengasah sikap sosial siswa, 5) Meningkatkan kesadaran dan tanggungjawab siswa terhadap budaya lokal. Namun, masih sedikit guru dan peneliti yang menggunakan media pembelajaran digital dengan muatan Tri Hita Karana dalam pembelajaran IPA di SD. Keterbaruan penelitian ini adalah melakukan analisis reduksi data tentang media pembelajaran digital yang dikaitkan dengan Tri Hita Karana mengkhusus pada pembelajaran IPA di SD yang mana belum ada penelitian yang mirip dengan ini sebelumnya.

KESIMPULAN

Dampak penerapan media pembelajaran digital yang bermuatan Tri Hita Karana pada pembelajaran IPA di sekolah dasar menunjukkan hasil yang baik yaitu; 1) Media yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran, 2) Berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep, 3) Menguatkan karakter, 4) Mengasah sikap sosial siswa, 5) Meningkatkan kesadaran dan tanggungjawab siswa terhadap budaya lokal. Namun, masih sedikit guru dan peneliti yang menggunakan media pembelajaran digital dengan muatan Tri Hita Karana dalam pembelajaran IPA di SD. Diharapkan adanya pengembangan media pembelajaran digital dengan muatan Tri Hita Karana dalam pembelajaran IPA di SD. Mengingat, pentingnya Tri Hita Karana untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Tentu akan sangat bagus jika diintegrasikan dengan media pembelajaran digital karena teknologi memiliki daya tarik tersendiri terhadap siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Ej,*

- 4(1), 93–116.
<https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>
- Arini, N. W., Widyani, N. W., & Aryana, I. M. P. (2023). *Dampak Ajaran Tri Hita Karana Terhadap Karakter Siswa Di Smp Negeri 1 Bangli*. 131–141.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Case Study Method in Qualitative Research. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9.
- Busa, Y., Agusriandi, A., Elihami, E., & Muthmainnah, M. (2020). Bimbingan Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Digital secara daring oleh civitas akademika ditengah pandemi Covid-19. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 158–165.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar. In *Serang: Penerbit Laksita Indonesia* (Vol. 53, Issue 9).
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Dikta, P. G. A. (2020). Pembelajaran Berorientasi Tri Hita Karana Sebagai Upaya Penguatan Kualitas Pendidikan Dasar Pada Abad Ke-21. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 126–136.
- Dikta, P. G. A., & Sri Wahyuni, D. P. E. (2024). Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Di Sd Negeri 1 Nongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 6(1), 1–11.
<https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v6i1.224>
- Eka, P., Dewi, L., Hindu, U., Gusti, N. I., Sugriwa, B., & Author, C. (2022). Penerapan Tri Hita Karana Bentuk Kearifan Lokal Bali Sebagai Upaya Menghadapi Era Globalisasi. *JURNAL PENALARAN RISET (Journal of Reasoning Research)*, 1(2), 115–122.
<http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/jpr/article/download/992/1418>
- Faiz, A., Soleh, B., Kurniawaty, I., & Purwati, P. (2021). Tinjauan Analisis Kritis Terhadap Faktor Penghambat Pendidikan Karakter di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1766–1777.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1014>
- Fatha Pringgar, R., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Siswa. *Jurnal IT-EDU*, 05(01), 317–329.
- Fricticarani, A., Hayati, A., R. R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68.
<https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Glosita, K. N. ., Suarni, N. ., & I.M.C, W. (2022). Pengembangan E-Modul Ipa Berbasis Tri Hita Karana. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 78–90.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Indrawan, I. P. E., Sutajaya2, I. M., & Suja, I. W. (2022). Development of Augmented Reality Media using Gender-Based Tri Hita Karana to Facilitate Students' Liability towards Local Culture. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 2022. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

- International Journal of Information and Communication Technology Education*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>
- Kepakisan, D. K. W., Firmani, P. S., & Piliyani, N. M. (2022). Tri Hita Karana Dalam Revolusi Industri 4.0 dan Implementasi Pada Kampus Merdeka. *Seminar Nasional (PROSPEK I)*, 1(1), 68–69. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1726>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Lestari, N. A. P., I Made Sutajaya, & I Wayan Suja. (2024). Membentuk Karakter Siswa Di Sekolah Dasar Dengan Menerapkan Konsep Tri Hita Karana. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 139–151. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.2389>
- Lianasari, N. P. E., Astawan, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5585–5596. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1145>
- Mahendra, N. G. E., & Sudirman, I. N. (2024). Analisis Tantangan dan Solusi dalam Mengintegrasikan Tri Hita Karana ke dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar SD Negeri 2 Batur. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 4, 23–29.
- Mahendra, P. R. A., & Kartika, I. M. (2021). Membangun Karakter Berlandaskan Tri Hita Karana Dalam Perspektif Kehidupan Global. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 423–430. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Maksum, A., & Fitria, H. (2021). Transformasi dan Digitalisasi Pendidikan di Masa Pandemi. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 121–127.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mayoni, K., Widhiyaningsih, I. H., Dharnendri, L. Y., Semaranatha, I. K., & Teguh, M. (2023). Implementasi Ajaran Tri Hita Karana Dalam Pembangunan Masyarakat Bali. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(5), 90–95.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER: Journal of Science and Education Research*, 1(1).
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 94. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.6274>
- Nelga, I. C., Rina, R., & Jamin, H. (2022). Urgensi Digitalisasi Pendidikan Sekolah. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 14(2), 129–141.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Paing, I. W., I.G. Margunayasa, & I.B.P. Arnyana. (2024). Pengembangan Buku Cerita Digital Bermuatan Tri

- Hita Karana Pada Subtema Globalisasi Di Sekitarku. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 14–24.
https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.2736
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Pratama, P. Y. A. (2024). Peran Tri Hita Karana Dalam Memoderasi Hubungan Transformasi Digital Dan Kinerja Bisnis. *Jurnal Imagine*, 4(1), 7–12.
<https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/imagine/article/view/1048>
- Putra, I. P. D. P., Priantini, D. A. M. M. O., & Winaya, I. M. A. (2021). Pengembangan Video Animasi Berbasis Tri Hita Karana Topik Pembelajaran Sumber Energi Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sd N 8 Seraya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325–338.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>
- Putra, I., Yudiana, K., & ... (2023). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berlandaskan Tri Hita Karana Muatan Ipa Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of ...*, 3(6), 979–990. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2265%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2265/1744>
- Rahmawati, R. D., & Atmojo, S. E. (2022, December). Improving the Problem-Solving Ability of Prospective Elementary School Teacher Candidates Through Blended Project-Based Learning. In *Ist UPY International Conference on Education and Social Science (UPINCESS 2022)* (pp. 227-234). Atlantis Press.
- Ratri, M. A., & Atmojo, S. E. (2024). Urgensi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Sekolah Dasar Di Indonesia. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(1), 266-278.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53.
<https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Saskara, I. P. A. (2024). Tri Hita Karana as the foundation for digital game development. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 22(1), 92–101.
<https://doi.org/10.33153/glr.v22i1.5591>
- Suhardita, K., Karpika, I. P., Dartiningsih, M. W., & Mentari, R. M. (2020). Tri Hita Karana. In *Mahameru Press*.
<https://doi.org/10.25078/sphatika.v13i2.2214>
- Susanto, H., Irmawati, I., Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media Film Dokumenter dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1), 65.
<https://doi.org/10.24127/hj.v9i1.2980>
- Syaputra, A. F., Hidayati, D., & Maya, N. (2023). Digitalisasi Pendidikan Pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Syntax Dmiration*, 4(11), 2273–2292.
- Utami, N. P. P. K., Astawan, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Pengembangan Media Animasi Berkearifan Lokal Tri Hita Karana Pada Materi Siklus Air Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5597–5605.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1207>
- Wati, N. N. K. (2023). Analisis Implementasi Tri Hita Karana Dalam Model Pembelajaran Numbered Head

Togenther Di Sekolah Dasar.
*Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan
Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 92–100.

Widyana, S., Asyraf, A., & Fithri, I. (2024).
Peran Teknologi dan Media Media
Pembelajaran bagi Siswa Dalam
Pembelajaran Pendidikan
Kewarganegaraan. *De Cive: Jurnal
Penelitian Pendidikan Pancasila Dan
Kewarganegaraan*, 4(6), 190–194.
<https://doi.org/10.56393/decive.v4i6>.
2186