

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan dibahas mengenai: (1) Latar Belakang; (2) Identifikasi Masalah Penelitian; (3) Pembatasan Masalah; (4) Rumusan Masalah; (5) Tujuan Penelitian; (6) Signifikansi Penelitian; (7) Rencana Publikasi; dan (8) *Novelty*.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berfungsi sebagai fondasi penting dalam kehidupan seseorang dan menjadi usaha sadar untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan mencakup aspek formal dan informal, di mana pendidikan formal disediakan melalui institusi resmi, sedangkan pendidikan informal diperoleh dari pengalaman sehari-hari. Selain mencerdaskan, pendidikan memiliki peran dalam membangun kreativitas dan karakter anak untuk mewujudkan bangsa yang lebih baik. Di era revolusi industri 4.0, pendidikan di Indonesia menghadapi tuntutan untuk mengikuti perkembangan teknologi yang pesat. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi sarana penting dalam proses pembelajaran modern, memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa (Putriani,2021). Dengan memanfaatkan teknologi, dunia pendidikan mampu mengintegrasikan inovasi ke dalam kurikulum, mendukung pembelajaran interaktif, dan meningkatkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi (Rahman,2022). Perubahan ini mendorong institusi pendidikan untuk terus beradaptasi, memastikan bahwa peserta didik tidak hanya siap menghadapi tantangan global, tetapi juga mampu menjadi

individu yang berkontribusi pada kemajuan bangsa melalui pemanfaatan teknologi yang bijak dan inovatif.

Kualitas pendidikan tidak dapat dilepaskan dari kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pembelajaran yang efektif dan efisien akan membantu siswa mencapai tujuan belajar secara optimal serta mendorong berkembangnya aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang (Hamalik, 2017). Dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas, guru memiliki peran strategis sebagai perancang, pelaksana, dan evaluator pembelajaran, termasuk dalam memilih serta mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa (Mulyasa, 2021). Namun, pada kenyataannya masih banyak pendidik yang kurang tanggap terhadap perkembangan pendidikan, terutama terkait ketersediaan media pembelajaran dan bahan ajar di sekolah (Fatimah, 2024).

Proses pembelajaran sering kali masih terpusat pada guru dan kurang diarahkan pada pengembangan karakter siswa. Salah satu kendala utama adalah terbatasnya media pembelajaran di sekolah, padahal media tersebut seharusnya menjadi sumber belajar yang esensial bagi siswa (Sanjaya, 2016). Kelengkapan sarana dan prasarana di sekolah juga memengaruhi ketersediaan bahan ajar. Oleh karena itu, media pembelajaran memegang peranan krusial dalam menunjang proses belajar-mengajar (Arsyad, 2017). Menurut Wulandari (2023), media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga memiliki peran penting dalam menyampaikan materi pembelajaran dan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan. Lebih lanjut, Afriani (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran sebaiknya dikembangkan oleh guru untuk

mempermudah penyampaian materi. Selain itu, media juga berkontribusi signifikan dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada siswa. Dengan demikian, optimalisasi penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendukung pembentukan karakter peserta didik.

Karakter merupakan ciri khas dalam diri manusia yang mencakup akhlak, moral, dan budi pekerti, sehingga menjadi bagian penting dalam pembentukan kepribadian seseorang. Ramadhani (2023) mengemukakan bahwa era globalisasi saat ini menghadirkan krisis yang mengkhawatirkan terkait pendidikan karakter, yang tidak hanya memengaruhi masyarakat secara umum tetapi juga anak-anak sebagai generasi penerus. Kondisi ini menunjukkan pentingnya pembelajaran pendidikan karakter dalam sistem pendidikan. Pahri (2023) berpendapat bahwa pendidikan karakter sangatlah penting untuk membangun bangsa yang beradab dan bermartabat, baik di mata Tuhan, dunia internasional, maupun manusia. Oleh sebab itu, pendidikan memiliki tugas utama untuk membentuk peserta didik yang berkarakter. Pendidikan karakter bukan hanya sekadar pengajaran nilai-nilai moral, tetapi juga proses sistematis dalam menanamkan akhlak mulia yang akan membimbing siswa menghadapi berbagai tantangan hidup. Dalam pembelajaran, pendidikan karakter membantu peserta didik memahami nilai-nilai universal, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat, yang menjadi landasan bagi perilaku positif di masyarakat. Selain itu, pendidikan karakter juga berperan dalam menciptakan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas dan kepedulian terhadap sesama. Dengan demikian, pendidikan karakter menjadi langkah strategis untuk mencetak generasi yang mampu

membawa bangsa menuju peradaban yang lebih baik, sejalan dengan tantangan global yang terus berkembang (Saptorini & Putri, 2022).

Karakter mandiri merupakan nilai luhur Pancasila yang perlu ditanamkan melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter bertujuan membantu peserta didik tumbuh dengan kompetensi berpikir matang, prinsip moral yang kuat, dan keberanian bertindak benar meski menghadapi tantangan (Yusutria & Febriana, 2019; Kubo, 2018). Pendidikan ini seharusnya mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Camellia (2023), pendidikan karakter berfungsi mengembangkan potensi dasar manusia agar memiliki hati, pikiran, dan perilaku baik sesuai nilai luhur Pancasila. Namun, tantangan muncul akibat sistem pendidikan yang lebih menekankan aspek kognitif dibandingkan pengembangan soft skills seperti kemandirian. Fenomena ini terlihat dari menurunnya kualitas karakter siswa, misalnya pelanggaran disiplin, menyontek, dan perilaku tidak bertanggung jawab. Pendidikan karakter harus memberikan fokus pada nilai tanggung jawab, kejujuran, kepedulian, dan keadilan, yang tidak hanya membantu siswa memahami moral tetapi juga menerapkannya secara mandiri. Di tengah arus globalisasi yang sering mengikis nilai tradisional, kemandirian menjadi penting untuk mempertahankan identitas bangsa. Oleh karena itu, pendidikan harus menyediakan ruang bagi siswa untuk membuat keputusan, menghadapi tantangan percaya diri, dan bertanggung jawab atas tindakan mereka. Pendidikan karakter yang menanamkan kemandirian akan mencetak generasi cerdas secara akademik dan kokoh secara moral (Dewi, 2022).

Pesatnya globalisasi telah memberikan dampak negatif terhadap kebanggaan generasi muda terhadap tradisi budaya, termasuk tradisi *Mesatua Bali*, yang merupakan bagian penting dari warisan budaya Bali (Suwija, 2012). Menurunnya minat anak-anak dan remaja dalam menulis dan memahami *Mesatua Bali* dipengaruhi oleh penetrasi budaya asing dan perkembangan teknologi, yang menyebabkan generasi muda mulai kehilangan rasa cinta terhadap bahasa dan cerita rakyat Bali. Kondisi ini mengancam kelestarian tradisi *Mesatua*, yang memiliki peran penting dalam menjaga identitas budaya masyarakat Bali. Bahasa Bali, sebagai salah satu bahasa daerah utama di Indonesia, masih digunakan secara aktif oleh masyarakat Bali dan diajarkan sebagai muatan lokal di sekolah dasar untuk menjaga keberlanjutan penggunaannya (P. Sosiawan, 2021). Upaya pelestarian ini diperkuat melalui Peraturan Daerah Bali Nomor 1 Tahun 2018 tentang Perkembangan Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali, serta Peraturan Gubernur Bali Nomor 80 Tahun 2018 tentang Perlindungan dan Penggunaan Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali, yang menunjukkan komitmen pemerintah dalam menjaga warisan budaya ini (Paramarta, 2022). Selain sebagai alat komunikasi, pengajaran Bahasa Bali bertujuan memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya melalui cerita rakyat seperti *Mesatua*, yang tidak hanya mengajarkan tata bahasa tetapi juga nilai moral, etika, dan adat. Dengan pembelajaran yang optimal, bahasa Bali diharapkan dapat memperkuat jati diri dan identitas lokal siswa, serta mendukung pelestarian budaya Bali di tengah arus globalisasi (Kerta Adhi, 2020).

Satua, atau bercerita dalam bahasa Bali, merupakan tradisi lisan yang menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat Bali. Tradisi ini berfungsi

sebagai media untuk mentransfer nilai budaya, pendidikan moral, dan kearifan lokal kepada generasi muda (Nitha, 2023). Dalam cerita *Mesatua*, nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan keberanian disampaikan secara mendalam, sekaligus membentuk karakter mandiri pada anak-anak. Namun, di tengah pesatnya pengaruh globalisasi dan teknologi, tradisi *Mesatua* menghadapi tantangan besar (Darma, 2024). Anak-anak yang lebih terpapar budaya global sering kehilangan minat pada tradisi ini, padahal *Mesatua* berperan penting dalam menjaga bahasa bali sebagai identitas budaya dan memperkuat nilai luhur masyarakat, termasuk kemandirian (Pratama, 2021). Dalam pembelajaran *Mesatua*, anak-anak dilatih mandiri dalam menyampaikan cerita dan menginterpretasikan pesan moralnya, melatih berpikir kritis serta percaya diri. Dongeng *Satua Bali*, sebagai bentuk tradisi *Mesatua*, memiliki struktur wacana yang kohesif berkat perangkat linguistik seperti elipsis, yang memperkuat efisiensi penyampaian cerita tanpa mengurangi pesan (Dimas, 2022). Oleh karena itu, pendidikan berorientasi *Mesatua* perlu dikembangkan untuk membentuk karakter mandiri generasi muda bali, sekaligus melestarikan identitas budaya melalui cerita-cerita bernilai luhur yang disampaikan dengan efektif.

Tradisi *Mesatua* sendiri merupakan salah satu kearifan lokal Bali memiliki hubungan yang erat dengan penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar karena di dalamnya terkandung nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang relevan bagi pembentukan kepribadian anak (Saridewi et al., 2022). Melalui cerita-cerita *Satua Bali*, siswa tidak hanya belajar memahami bahasa daerah sebagai identitas budaya, tetapi juga menyerap nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin,

keberanian, dan sikap hormat kepada sesama (Darma, 2024). Kearifan lokal yang hidup dalam *Mesatua* menjadikan proses pendidikan karakter lebih kontekstual karena nilai-nilai yang diajarkan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan berakar pada budaya yang mereka kenal (Sanjaya et al., 2021). Dengan demikian, tradisi *Mesatua* dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengintegrasikan pelestarian budaya lokal dengan pembentukan karakter siswa sejak dini di lingkungan sekolah dasar.

Karakter mandiri pada siswa sekolah dasar memiliki hubungan erat dengan prestasi belajar. Hasil studi pendahuluan melalui kuisisioner pada 10 Oktober 2024 terhadap 110 siswa dari empat sekolah di Desa Sesetan menunjukkan bahwa rendahnya kemandirian siswa turut memengaruhi rendahnya prestasi belajar mereka. Ketergantungan pada bantuan orang lain, kurangnya disiplin belajar, serta rendahnya kepercayaan diri membuat siswa sulit memahami materi secara mendalam. Ketika siswa tidak terbiasa menyelesaikan tugas secara mandiri dan tidak mampu mengatur proses belajarnya sendiri, mereka mengalami kesulitan memperoleh pemahaman yang komprehensif. Kondisi ini menjadi salah satu faktor yang menjelaskan mengapa prestasi belajar Bahasa Bali masih rendah dan tidak mencapai batas ketuntasan yang diharapkan. Data penelitian pendahuluan terkait karakter mandiri siswa SD di Desa Sesetan dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Penelitian Pendahuluan Karakter Mandiri Siswa

No.	Indikator Karakter Mandiri	Sering		Kadang-kadang		Jarang/ Tidak Pernah	
		F	%	F	%	F	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mengerjakan tugas tanpa bantuan	22 siswa	20%	44 siswa	40%	44 siswa	40%

No.	Indikator Karakter Mandiri	Sering		Kadang-kadang		Jarang/ Tidak Pernah	
		F	%	F	%	F	%
2	Menyelesaikan tugas tepat waktu	20 siswa	18%	52 siswa	47%	38 siswa	35%
3	Mencari bahan tambahan sendiri	17 siswa	15%	46 siswa	42%	47 siswa	43%
4	Tidak malas saat mengerjakan tugas sulit	39 siswa	35%	31 siswa	28%	40 siswa	37%
5	Yakin menyelesaikan tugas tanpa bantuan	11 siswa	10%	33 siswa	30%	66 siswa	30%
Rata-Rata		20%		37%		37%	

Sumber: Hasil Pra-survei di Desa Sesetan (2025)

Berdasarkan Tabel 1.1, karakter mandiri siswa di Desa Sesetan masih tergolong rendah pada hampir seluruh indikator. Hanya sekitar 20% siswa yang berada pada kategori sering menunjukkan perilaku mandiri, seperti mengerjakan tugas tanpa bantuan, menyelesaikan tugas tepat waktu, mencari bahan tambahan sendiri, hingga yakin menyelesaikan tugas secara mandiri. Sebaliknya, sebagian besar siswa berada pada kategori kadang-kadang dan jarang/tidak pernah, masing-masing sebesar 37%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mengatur proses belajar secara mandiri. Kondisi ini mengindikasikan bahwa siswa masih lemah dalam aspek pengelolaan diri, inisiatif, dan keyakinan terhadap kemampuan sendiri. Padahal, Zimmerman (2000) menjelaskan bahwa *self-regulated learning* merupakan kemampuan peserta didik untuk mengelola, mengarahkan, dan mengontrol proses belajarnya sendiri melalui aspek perencanaan, pemantauan, dan evaluasi diri. Sejalan dengan itu, Lickona (1991) menegaskan bahwa karakter mandiri tercermin dalam sikap tidak bergantung pada orang lain, memiliki tanggung jawab, disiplin, serta mampu mengambil keputusan dan melaksanakan tugas secara sadar. Dengan demikian, rendahnya perilaku

mandiri yang ditunjukkan siswa berpotensi memengaruhi pemahaman materi dan prestasi belajar siswa.

Hasil studi pendahuluan mengindikasikan bahwa pembelajaran masih bersifat pasif dan belum mampu menumbuhkan *self-regulated learning*. Dengan kondisi tersebut, pembelajaran konvensional perlu diperkuat melalui pendekatan yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan solusi berupa media AR *Satua Bali* berorientasi *Tri Kaya Parisudha* yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, memperkuat pemahaman konsep, serta membangun kemandirian melalui pengalaman belajar visual 3D dan nilai moral yang tertanam dalam *Satua Bali*.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran *Satua Bali* menawarkan potensi besar untuk mengembangkan karakter mandiri siswa, terutama di tengah era digital yang semakin dinamis. Media digital, seperti video, aplikasi berbasis smartphone, dan platform e-learning, memberikan akses yang luas dan interaktif kepada siswa untuk mempelajari dan menghayati cerita rakyat Bali. Hal ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik mendengarkan, memahami, maupun menginterpretasikan cerita dengan cara yang relevan dan menarik. Sebagaimana dinyatakan oleh Ayuni (2023), penggunaan media digital dalam pembelajaran berbasis budaya tradisional, seperti *Mesatua*, dapat meningkatkan kemandirian siswa melalui pengalaman belajar yang lebih personal dan interaktif. Selain itu, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa ketergantungan penuh pada pengajaran langsung dari guru.

Menurut Saridewi (2022), teknologi digital juga mempermudah siswa untuk mengakses sumber daya pendukung seperti teks, gambar, dan video, yang tidak hanya memperkaya pemahaman mereka terhadap nilai budaya Bali, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, keberanian, dan tanggung jawab. Dengan demikian, rendahnya prestasi belajar berkaitan dengan lemahnya kemandirian yang terlihat dari 40% siswa yang jarang mengumpulkan tugas tepat waktu, 35% yang sering malas mengerjakan tugas sulit, serta 70% yang tidak belajar tanpa diarahkan. Maka, integrasi media digital dalam pembelajaran *Mesatua Bali* tidak hanya membantu memahami materi, tetapi juga efektif menumbuhkan kemandirian melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memotivasi.

Prestasi belajar menjadi indikator penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan, termasuk dalam konteks pendidikan berbasis budaya lokal. Salah satu metode pembelajaran yang menarik perhatian adalah *Mesatua*, tradisi bercerita dalam bahasa Bali yang kaya akan nilai-nilai moral, etika, dan kearifan lokal (Kardana, 2020). Tradisi ini memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif karena mampu mengajarkan kemampuan berbahasa, menanamkan identitas budaya, dan membangun karakter siswa. Namun, derasnya arus globalisasi sering kali membuat pelestarian tradisi ini tergeser oleh dominasi teknologi dan media modern. Akibatnya, minat siswa terhadap pembelajaran berbasis tradisi seperti *Mesatua* kerap rendah, karena dianggap kurang relevan atau kurang menarik dibandingkan metode pembelajaran yang lebih modern. Kondisi ini menjadi tantangan besar bagi dunia pendidikan di Bali untuk menjadikan tradisi

lokal seperti *Mesatua* sebagai bagian dari strategi meningkatkan prestasi belajar siswa (Indrawan, 2020).

Penelitian terkait peningkatan prestasi belajar bahasa Bali di sekolah dasar menunjukkan berbagai pendekatan inovatif dengan hasil yang positif. Sebagai contoh, Murtini (2019) mengkaji efektivitas model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Bali. Penelitian yang dilakukan melalui dua siklus ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, menghasilkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa. Selanjutnya, penelitian Kerta (2020) berfokus pada transformasi nilai-nilai budaya lokal melalui tradisi *mesatua* untuk membangun karakter generasi alpha di TK Saraswati Tabanan. Aktivitas ini, yang dilaksanakan setiap "*Thursday Cultures*" dengan media cerita seperti *Siap Selem* dan *Ni Bawang Teken Ni Kesuna*, berhasil meningkatkan nilai-nilai karakter seperti kemandirian, toleransi, dan tanggung jawab. Sebelumnya, anak-anak menunjukkan perilaku egosentris dan ketergantungan yang tinggi. Hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya penerapan metode pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga melestarikan kearifan lokal untuk membangun karakter siswa di era modern. Kombinasi pendekatan berbasis budaya dan pembelajaran aktif memberikan bukti kuat bahwa pendidikan berbasis nilai budaya lokal efektif dalam membentuk siswa yang unggul secara akademik sekaligus berkarakter.

Pengembangan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, seperti ditunjukkan dalam penelitian Wiweka (2021) yang menciptakan multimedia flashcard bilingual untuk siswa kelas I SD.

Media ini, setelah melalui validasi ahli dan uji coba, dinyatakan sangat layak diterapkan serta mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, Maharani (2022) meneliti sikap dan motivasi siswa kelas VI terhadap pembelajaran bahasa bali, yang hasilnya menunjukkan adanya sikap dan motivasi positif siswa, sehingga mendukung peningkatan prestasi belajar mereka. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi, inovasi media pembelajaran, dan pendekatan kreatif dalam mendukung keberhasilan pembelajaran bahasa bali di sekolah dasar. Selain aspek teknologi dan metode, Devi (2023) menekankan pentingnya mempertimbangkan faktor sikap dan motivasi siswa sebagai elemen kunci dalam keberhasilan pembelajaran bahasa daerah.

Penurunan prestasi belajar dalam pembelajaran Bahasa Bali di Desa Sesetan teridentifikasi melalui hasil evaluasi formatif yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2024. Data ini diperoleh dari dokumentasi nilai ulangan harian guru Bahasa Bali di empat sekolah dasar, yaitu SD 6, SD 7, SD 11, dan SD 18 Desa Sesetan. Hasil rekapitulasi data ketuntasan hasil belajar pembelajaran Bahasa Bali dapat dilihat pada Tabel 1.2.

Tabel 1. 2 Data Ketuntasan Pembelajaran Bahasa Bali

No.	Sekolah Dasar	Jumlah Siswa	Ketuntasan (≥ 75)		Rata-Rata Nilai
			F	%	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	SD 6 Sesetan	30 siswa	12 siswa	40%	70
2	SD 7 Sesetan	28 siswa	10 siswa	35%	69
3	SD 11 Sesetan	26 siswa	8 siswa	30%	66
4	SD 18 Sesetan	26 siswa	8 siswa	31%	67
Total		110 siswa	38 siswa	34,5%	68

Sumber: Rekap Nilai Ulangan Harian Guru Bahasa Bali (2024)

Berdasarkan Tabel 1.2 menunjukkan bahwa hanya 38 dari 110 siswa (34,5%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. SD 6 mencatat tingkat ketuntasan tertinggi, yaitu 40%, sedangkan SD 11 memiliki tingkat ketuntasan terendah, yaitu 30%. Rata-rata nilai keseluruhan siswa berada pada angka 68, dengan perincian: SD 6 (70), SD 7 (69), SD 11 (66), dan SD 18 (67). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi yang ditetapkan dan memerlukan intervensi pembelajaran yang lebih efektif.

Maka, penelitian ini penting dilakukan di Sesetan karena wilayah Desa Sesetan memiliki konteks yang sangat relevan bagi pembelajaran Bahasa Bali, yakni berada dalam lingkungan sosial-budaya yang masih lekat dengan tradisi lokal, tetapi pada saat yang sama menghadapi tantangan dalam menjaga keberlanjutan pewarisan bahasa, sastra, dan nilai-nilai budaya kepada generasi sekolah dasar. Kondisi tersebut menjadikan Desa Sesetan sebagai lokasi yang strategis untuk mengembangkan media pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar.

Faktor utama yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar meliputi kurangnya minat siswa, rendahnya kompetensi pendidik, serta minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Secara teoritis, kondisi tersebut dapat dijelaskan melalui faktor-faktor yang memengaruhi belajar. Slameto (2015) menyebutkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi yang berasal dari dalam diri siswa, seperti minat, motivasi, perhatian, kesiapan, dan kemampuan belajar. Adapun faktor

eksternal mencakup kualitas guru, metode pembelajaran, penggunaan media, serta lingkungan sekolah. Dengan demikian, rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran *Mesatua* dapat dipengaruhi oleh lemahnya minat siswa sebagai faktor internal, serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran dan masih dominannya metode konvensional sebagai faktor eksternal. Rekapitulasi data terkait faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar Bahasa Bali dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Bahasa Bali
Sumber: Hasil Pra-survei di Desa Sesetan (2025)

Berdasarkan Gambar 1.1, terlihat bahwa rendahnya hasil belajar Bahasa Bali dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Persentase tertinggi terdapat pada indikator penggunaan metode ceramah dan membaca bergiliran sebesar 82%, menunjukkan bahwa pola pembelajaran konvensional masih mendominasi sehingga kurang mendukung keterlibatan aktif siswa. Selain itu, 78% siswa kesulitan memahami kosakata klasik *Satua Bali*, yang membuat mereka sulit menangkap makna cerita dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Minimnya

media pembelajaran interaktif juga menjadi masalah signifikan, terlihat dari 73% siswa yang hanya menggunakan buku teks dan 69% yang tidak pernah menggunakan media teknologi. Dari sisi internal siswa, 55% mengaku tidak tertarik membaca sastra dan 48% tidak menyukai pelajaran Bahasa Bali, sedangkan faktor guru seperti metode mengajar kurang variatif (62%) dan pembelajaran yang tidak kontekstual (57%) turut memperburuk situasi. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan kontekstual agar pembelajaran Bahasa Bali menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif bagi siswa.

Mesatua, yang berpotensi menjadi media untuk melestarikan budaya dan tradisi Bali, membutuhkan pendekatan inovatif agar lebih menarik bagi siswa. Penelitian ini menyoroti pentingnya pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendukung revitalisasi pembelajaran bahasa dan budaya Bali. Solusi inovatif ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di tingkat pendidikan dasar, khususnya dalam mengapresiasi nilai budaya lokal.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran adalah memilih media yang mampu menarik minat, relevan dengan kebutuhan pembelajaran, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. *Augmented Reality* (AR) menawarkan solusi inovatif dalam hal ini, karena mampu mengintegrasikan dunia nyata dengan elemen virtual dalam bentuk dua atau tiga dimensi secara interaktif dan *real-time* (Ashari, 2022). Media pembelajaran berbasis AR dapat memvisualisasikan konsep abstrak

menjadi lebih konkret, mempermudah pemahaman struktur dan model objek yang kompleks, serta mendukung penyampaian materi secara efektif sesuai tujuan pembelajaran (Cika, 2024). Selain itu, AR memiliki keunggulan dalam fleksibilitas penerapan pada berbagai perangkat, operasional yang sederhana, dan biaya pembuatan yang relatif terjangkau, menjadikannya media yang relevan terutama dalam masa adaptasi kebiasaan baru (Juwita, 2021). Dengan kemampuan AR yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, media ini sangat relevan untuk memenuhi kriteria media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan berteknologi, sehingga menjadi pilihan yang ideal untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Integrasi teknologi AR menjadi penting dalam pembelajaran bahasa daerah, khususnya Bahasa Bali pada jenjang sekolah dasar, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan menarik bagi siswa yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Sudarma et al., 2019). Dalam pembelajaran Bahasa Bali, AR tidak hanya membantu memvisualisasikan isi cerita, tokoh, dan pesan moral secara lebih hidup, tetapi juga mempermudah siswa memahami kosakata, alur cerita, dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya (Wirayasa & Dewi, 2022). Dengan demikian, penggunaan AR dapat menjembatani pembelajaran bahasa daerah yang selama ini cenderung dianggap monoton menjadi lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital, sekaligus mendukung pelestarian bahasa dan budaya lokal melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

Media *Augmented Reality* berorientasi *Tri Kaya Parisudha* merupakan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai kearifan lokal. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir positif, berkata baik, dan berperilaku benar, sesuai prinsip *Tri Kaya Parisudha*, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membentuk karakter yang bermoral dan berintegritas. Penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* berorientasi *Tri Kaya Parisudha* sangat tepat dilaksanakan untuk pelajaran bahasa Bali. Ajaran *Tri Kaya Parisudha*, yang meliputi pikiran, ucapan, dan tindakan yang suci, merupakan salah satu ajaran utama dalam budaya Bali yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter, termasuk karakter mandiri pada siswa (Ariana, 2020). Konsep ini menekankan pentingnya kesucian dalam segala aspek kehidupan, mulai dari cara berpikir, berbicara, hingga bertindak, yang menjadi landasan moral bagi setiap individu. Dalam konteks pendidikan, penerapan ajaran *Tri Kaya Parisudha* dapat membantu siswa untuk mengembangkan karakter mandiri, karena ajaran ini mendorong mereka untuk bertanggung jawab atas tindakan mereka, menjaga konsistensi antara niat, perkataan, dan perbuatan (Yasa, 2022). Dalam pembelajaran, karakter mandiri dapat terwujud melalui kesadaran diri yang tinggi, kemampuan untuk mengatur waktu, serta kepercayaan diri dalam mengambil keputusan tanpa bergantung pada orang lain.

Menurut penelitian oleh Sujana, (2020), penerapan ajaran *Tri Kaya Parisudha* dalam pembelajaran dapat memperkuat kemandirian siswa dengan mengajarkan mereka pentingnya integritas diri dan tanggung jawab. Selain itu, melalui pembelajaran yang berbasis pada ajaran ini, siswa diajak untuk memahami

bagaimana menjaga keharmonisan dalam diri mereka dan dengan lingkungan sekitar, yang pada akhirnya mengarah pada pengembangan karakter mandiri yang lebih kuat. Sebagai bagian dari nilai-nilai budaya Bali, ajaran ini tidak hanya relevan untuk kehidupan spiritual, tetapi juga untuk kehidupan sosial dan pendidikan siswa di era modern. Oleh karena itu, ajaran *Tri Kaya Parisudha* memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pendidikan karakter guna membentuk siswa yang mandiri, bertanggung jawab, dan memiliki integritas yang tinggi (Wati, 2022).

Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) yang berorientasi pada *Tri Kaya Parisudha* memiliki potensi besar untuk meningkatkan karakter mandiri siswa dan minat belajar bahasa Bali. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa AR efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Auliya (2020) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran AR dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Bursali (2019) juga menegaskan bahwa AR dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk bahasa Bali. Penelitian lain oleh Oktaviani (2020) menunjukkan adanya pengaruh positif pemanfaatan AR sebagai media pembelajaran terhadap minat siswa kelas V dalam mempelajari bahasa Bali. Lebih lanjut, penelitian Melati (2023) juga menyatakan bahwa AR sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, karena media ini menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi AR, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih aktif dan mandiri, sehingga tidak hanya menguasai bahasa Bali dengan lebih baik, tetapi juga

menginternalisasi nilai-nilai moral dan karakter yang diajarkan dalam *Tri Kaya Parisudha* (Rahayu & Agung, 2022). Oleh karena itu, penggunaan AR sebagai media pembelajaran berorientasi *Tri Kaya Parisudha* dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan karakter mandiri dan minat belajar siswa di era digital ini.

Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berorientasi *Tri Kaya Parisudha* merupakan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dengan nilai-nilai budaya dan spiritual dalam proses belajar. *Augmented Reality* dalam pendidikan dipandang sebagai teknologi yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Wu et al., 2020; Wirayasa et al., 2023). Di sisi lain, integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran juga penting dilakukan karena dapat membangun karakter positif siswa melalui pengalaman belajar yang dekat dengan budaya mereka sendiri (Parwati et al., 2018). Berangkat dari pemikiran tersebut, media AR dikembangkan dengan menginternalisasikan ajaran *Tri Kaya Parisudha* ke dalam pembelajaran Mesatua Bali melalui visualisasi 3D interaktif.

Nilai *Tri Kaya Parisudha* dipilih sebagai landasan filosofis dalam pengembangan media pembelajaran ini karena ajaran *Tri Kaya Parisudha* merupakan salah satu nilai dasar yang sangat lekat dengan kehidupan masyarakat Bali dan memiliki relevansi kuat dengan tujuan pendidikan, yaitu membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga berkarakter baik (Ariana et al., 2020). Konsep *manacika* (berpikir baik), *wacika* (berkata baik), dan

kayika (berbuat baik) memberikan kerangka moral yang utuh untuk menanamkan integritas, tanggung jawab, disiplin, dan kemandirian pada siswa sejak sekolah dasar (Suryani, 2018). Lebih lanjut, *Tri Kaya Parisudha* jika dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Bali juga tepat dijadikan pijakan karena mampu menghubungkan materi ajar dengan nilai budaya lokal yang hidup di lingkungan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan tidak terlepas dari identitas budaya Bali (Saridewi et al., 2022). Oleh sebab itu, pemilihan *Tri Kaya Parisudha* bukan hanya memperkuat dimensi kultural media yang dikembangkan, tetapi juga menegaskan bahwa inovasi teknologi dalam pendidikan tetap harus berakar pada nilai-nilai luhur yang mendukung pembentukan karakter peserta didik.

Dengan demikian, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran AR *Satua Bali* yang mengintegrasikan nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha* yang tercermin melalui perilaku dan karakter tokoh-tokoh dalam cerita *Satua Bali* berbentuk animasi tiga dimensi (3D). Media AR tidak hanya menghidupkan kembali tradisi *Mesatua* melalui teknologi modern, tetapi juga dirancang dengan fitur tiga bahasa yang meliputi Bahasa Bali andap, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris beserta subtitle interaktif yang memperkaya pengalaman belajar lintas bahasa. Inovasi ini menjadikan AR *Satua Bali* sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai moral, memperkuat karakter mandiri siswa, serta melestarikan budaya lokal di tengah perkembangan teknologi pendidikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran di sekolah dasar pada muatan lokal bahasa bali masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru, sedangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga kegiatan belajar kurang menarik dan membuat siswa kehilangan motivasi untuk memahami materi secara mendalam dan berkelanjutan..
- 2) Rendahnya kemandirian siswa dalam belajar tampak dari hasil studi pendahuluan yang menunjukkan sebagian besar siswa sekolah dasar masih bergantung pada bantuan orang lain saat mengerjakan tugas, kurang percaya diri dalam menghadapi permasalahan, sering menunda pekerjaan yang diberikan, serta rendah dalam disiplin belajar, sehingga kondisi tersebut mencerminkan lemahnya karakter mandiri siswa yang seharusnya terbentuk untuk mendukung pencapaian prestasi belajar secara optimal dan berkelanjutan.
- 3) Menurunnya minat generasi muda terhadap tradisi *Satua Bali* terlihat ketika globalisasi dan dominasi budaya asing membuat anak-anak serta remaja mulai mengabaikan warisan budaya tersebut, padahal tradisi *Mesatua* memiliki peran penting dalam menyampaikan nilai moral, etika, dan kearifan lokal yang seharusnya menjadi dasar pembentukan karakter siswa

agar lebih berintegritas, berbudaya, serta mampu menjaga identitas bangsa di tengah perkembangan zaman modern yang semakin pesat.

- 4) Prestasi belajar bahasa Bali masih tergolong rendah karena data menunjukkan hanya sekitar 34,5% siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran *Mesatua* bahasa Bali, sedangkan sebagian besar siswa belum berhasil, disebabkan kurangnya minat belajar, keterbatasan media pembelajaran interaktif, serta penerapan metode pengajaran yang masih monoton sehingga proses belajar tidak optimal dan hasil belajar menjadi kurang maksimal. dan mengurangi efektivitas pencapaian hasil belajar secara optimal.
- 5) Nilai-nilai luhur dalam ajaran *Tri Kaya Parisudha* dan tradisi *Satua Bali* belum terintegrasi secara optimal dengan media pembelajaran modern berbasis teknologi, sehingga potensi besar yang dimilikinya belum dimanfaatkan sepenuhnya, padahal kombinasi keduanya mampu meningkatkan kemandirian siswa, menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi, serta mendorong prestasi akademik yang lebih baik sambil tetap melestarikan budaya lokal di tengah arus globalisasi yang semakin kuat dan mendominasi kehidupan generasi muda.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu kepada hal-hal yang teridentifikasi sebagai masalah penelitian yang dikemukakan di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar permasalahan yang dikaji dapat diperoleh pemecahannya secara optimal. Penelitian

ini dibatasi pada “Pengembangan Media *Augmented Reality Satua Bali* Berorientasi *Tri Kaya Parisudha* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Bali dan Karakter Mandiri Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media *Augmented Reality Satua Bali* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran Bahasa Bali di sekolah dasar. Media ini dirancang dengan pendekatan *Tri Kaya Parisudha*, yang menekankan nilai-nilai berpikir, berbicara, dan berperilaku yang baik, sebagai upaya meningkatkan kualitas karakter mandiri siswa sekaligus hasil belajar mereka. Dengan demikian, masalah yang diteliti dalam penelitian ini difokuskan pada dua hal berikut.

- 1) Rendahnya karakter mandiri siswa pada mata pelajaran bahasa bali khususnya pada topik *Satua Bali*. Rendahnya karakter mandiri tersebut karena berbagai faktor yaitu terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan belum adanya lingkungan belajar virtual yang mendukung fleksibilitas dalam belajar.
- 2) Rendahnya prestasi belajar siswa dalam nilai bahasa bali khususnya *Satua Bali*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media *Augmented Reality* satua berorientasi *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran bahasa bali?
- 2) Bagaimana validitas media *Augmented Reality* satua berorientasi *Tri Kaya Parisudha* berdasarkan evaluasi formatif dari para ahli?

- 3) Bagaimana kepraktisan media *Augmented Reality* satua berorientasi *Tri Kaya Parisudha* berdasarkan evaluasi formatif dari pengguna?
- 4) Apakah ada peningkatan efektivitas karakter mandiri dan prestasi belajar Bahasa bali antara kelompok siswa yang menggunakan media *Augmented Reality* dengan media cetak?
- 5) Bagaimana Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* satua berorientasi *Tri Kaya Parisudha* dalam meningkatkan karakter mandiri dan prestasi belajar bahasa bali siswa kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun media *Augmented Reality* satua berorientasi *Tri Kaya Parisudha* pada mata pelajaran bahasa bali.
- 2) Mendeskripsikan validitas media *Augmented Reality* satua berorientasi *Tri Kaya Parisudha* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 3) Mendeskripsikan kepraktisan dari pengguna. media *Augmented Reality* satua berorientasi *Tri Kaya Parisudha* untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 4) Menganalisis peningkatan efektivitas karakter mandiri dan prestasi belajar Bahasa bali antar kelompok siswa yang menggunakan media *Augmented Reality* dengan media cetak.
- 5) Untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* satua berorientasi *Tri Kaya Parisudha* dalam

meningkatkan prestasi belajar bahasa bali dan karakter mandiri siswa kelas V Sekolah Dasar

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini berkontribusi pada pengintegrasian nilai-nilai filosofis ke dalam proses pembelajaran dapat membentuk karakter siswa, seperti kemandirian, etika, dan sikap positif lainnya.
- 2) Penelitian ini berkontribusi pada penguatan teori tentang pembelajaran berbasis teknologi. Dengan mengembangkan media *Augmented Reality* masatua berorientasi *Tri Kaya Parisudha*, penelitian ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan karakter mandiri dan prestasi belajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah manfaat langsung untuk pengguna dari produk penelitian yang dihasilkan. Manfaat praktif penelitian adalah sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang media digital inovatif. Hasil penelitian ini nantinya dapat diterapkan pada pembelajaran yang dilakukan guru dengan pokok bahasan yang sesuai.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar, yang berimplikasi pada peningkatan karakter mandiri dan prestasi belajar siswa.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah Dasar

Kebijakan sekolah dasar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengadopsi teknologi yang inovatif dan menyediakan sumber belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai sumber inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam disiplin lainnya, serta dapat membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang integrasi teknologi dalam pembelajaran *Mesatua* bahasa Bali.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pembelajaran berupa media *Augmented Reality* *Mesatua* berorientasi *Tri Kaya Parisudha* SD ini adalah sebagai berikut:

- 1) Produk media pembelajaran *augmented reality* ini dikembangkan menggunakan program aplikasi *Blender 3D* dan *Unity 3D*.

- 2) Produk media pembelajaran *augmented reality* ini terdapat beberapa fitur utama yakni : menu utama, menu 3 bahasa dan menu informasi objek.
- 3) *Augmented reality* sebagai pendukung pengimplementasian aplikasi yang dikembangkan berisi gambar marker dan ringkasan materi *Mesatua Bali*.
- 4) Media pembelajaran *augmented reality* dapat dioperasikan pada sistem operasi android.
- 5) Media *Augmented Reality* satua berorientasi *Tri Kaya Parisudha* memiliki keunggulan dalam menggabungkan teknologi modern dengan nilai lokal untuk pembelajaran bahasa bali. Produk ini membantu siswa memahami cerita rakyat dengan cara interaktif, memotivasi berpikir positif, berbicara baik, dan berperilaku benar, sehingga mendukung pembentukan karakter mandiri sekaligus meningkatkan prestasi belajar.
- 6) *Tri Kaya Parisudha* adalah ajaran hindu yang menekankan pentingnya berpikir, berkata, dan berbuat baik (Manacika, Wacika, Kayika). Melalui media *Augmented Reality* (AR), konsep ini dapat diajarkan secara interaktif, menarik, dan mendalam. Siswa dapat melihat visualisasi nyata dari setiap aspek *Tri Kaya Parisudha*, memahami nilai filosofisnya, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang lebih kreatif dan relevan di era teknologi modern.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berorientasi *Tri Kaya Parisudha* memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar

bahasa Bali dan karakter mandiri siswa kelas V Sekolah Dasar. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang imersif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa modern. Dalam pelajaran bahasa bali, siswa sering kali menghadapi tantangan dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan memerlukan pendekatan visual yang menarik. Dengan AR, siswa dapat mengeksplorasi cerita, tata bahasa, dan kosakata bahasa Bali melalui visualisasi 3D, animasi, dan interaksi digital. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, bertanggung jawab, dan mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha*, berpikir baik, berkata baik, dan berbuat baik, terintegrasi dalam media ini, sehingga siswa tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga menginternalisasi karakter yang kuat sebagai landasan moral dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi ini diperkuat oleh hasil pengamatan penelitian sebelumnya yang menunjukkan rendahnya karakter mandiri siswa kelas V dalam pelajaran bahasa Bali. Penelitian menemukan bahwa siswa cenderung bergantung pada guru dalam memahami materi, kurang memiliki inisiatif untuk belajar sendiri, dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Hal ini menjadi perhatian serius karena karakter mandiri sangat penting dalam proses belajar sepanjang hayat. Dengan menggunakan media AR, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi materi kapan saja dan di mana saja, yang mendorong rasa tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan AR meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka lebih memahami

materi secara efektif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran AR berorientasi *Tri Kaya Parisudha* tidak hanya berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar bahasa Bali, tetapi juga membentuk karakter siswa yang lebih mandiri, kritis, dan berkomitmen pada nilai-nilai luhur budaya Bali. Dengan integrasi teknologi dan pendidikan karakter ini, pembelajaran bahasa Bali menjadi lebih relevan, menarik, dan bermakna bagi generasi muda.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan media *Augmented Reality* satuan berorientasi *Tri Kaya Parisudha* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Diasumsikan bahwa pengajar dan siswa memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Siswa diharapkan memiliki akses yang memadai ke perangkat HP serta koneksi internet yang stabil untuk dapat menggunakan media *Augmented Reality* satuan berorientasi *Tri Kaya Parisudha* secara efektif
- 2) Diasumsikan bahwa guru memiliki kesiapan dan kemauan untuk menerapkan media *Augmented Reality* satuan berorientasi *Tri Kaya Parisudha* dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan dalam pengembangan media *Augmented Reality* satuan berorientasi *Tri Kaya Parisudha* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Keterbatasan dalam hal sampel penelitian yang digunakan. Jumlah siswa yang berpartisipasi dalam uji coba media *Augmented Reality* satuan berorientasi *Tri Kaya Parisudha* mungkin terbatas, sehingga hasil penelitian mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi.

- 2) Keterbatasan teknologi yang digunakan, termasuk masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil atau perangkat HP yang tidak memadai.
- 3) Keterbatasan dalam mengukur efektivitas media *Augmented Reality* masatua berorientasi *Tri Kaya Parisudha* dalam jangka panjang. Evaluasi yang berkelanjutan sulit dilakukan karena keterbatasan waktu dan sumber daya.

1.10 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) *Augmented Reality*: Aplikasi mobile *Augmented Reality* dan kartu elements 4D adalah media pembelajaran yang menyajikan informasi bentuk visual unsur-unsur kimia secara 3D disertai informasi mengenai masatua bahasa bali. Pengaksesannya dilakukan menggunakan aplikasi *augmentifylt* pada smartphone.
- 2) *Augmented Reality Satua Bali* adalah media pembelajaran inovatif yang menggabungkan teknologi digital interaktif dengan tradisi *Mesatua Bali*, sehingga cerita rakyat yang sarat nilai moral dapat divisualisasikan dalam bentuk animasi 3D yang menarik. Media ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar imersif, di mana siswa dapat menyaksikan tokoh, mendengar dialog, dan memahami pesan moral secara lebih konkret. Melalui penerapan nilai *Tri Kaya Parisudha*, yaitu berpikir baik, berkata baik, dan berbuat baik, *Augmented Reality Satua Bali* tidak hanya

memperkaya pembelajaran bahasa, tetapi juga menumbuhkan kemandirian, minat, serta prestasi belajar siswa.

- 3) *Augmented Reality* berorientasi *Tri Kaya Parisudha: Augmented Reality* (AR) berorientasi *Tri Kaya Parisudha* adalah teknologi pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen visual digital seperti animasi 3D dengan prinsip *Tri Kaya Parisudha* yaitu berpikir, berkata, dan berbuat baik untuk mendukung proses belajar. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif, membantu siswa memahami materi secara mendalam, dan menanamkan nilai-nilai moral. Dalam pendidikan, AR ini efektif meningkatkan karakter mandiri siswa, memungkinkan mereka belajar aktif, kritis, dan bertanggung jawab sesuai nilai-nilai budaya. pengetahuan khusus yang dibutuhkan guru matematika untuk mengajar dengan efektif.
- 4) Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencerminkan tingkat pemahaman, pengetahuan, keterampilan, dan sikap terhadap materi yang dipelajari. Prestasi ini diukur melalui evaluasi seperti tes, tugas, atau observasi yang menunjukkan kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Prestasi belajar mencerminkan efektivitas proses pendidikan dan menjadi indikator keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi yang ditargetkan sesuai kurikulum dan standar pendidikan yang berlaku.
- 5) Karakter mandiri merupakan kemampuan individu untuk bertanggung jawab atas proses belajar dan tindakannya tanpa bergantung pada orang lain,

yang tercermin melalui kepercayaan diri, disiplin, inisiatif, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Dalam konteks pendidikan dasar, siswa yang memiliki karakter mandiri mampu mengatur waktu belajar, mengambil keputusan secara bijaksana, serta berani menghadapi tantangan tanpa menunggu bantuan. Pengukuran karakter mandiri siswa dilakukan menggunakan kisi-kisi soal karakter mandiri yang dirancang berdasarkan indikator utama, yaitu kemampuan menyelesaikan tugas tepat waktu, sikap percaya diri dalam mengerjakan soal sendiri, tanggung jawab terhadap kewajiban belajar, serta konsistensi menjaga kedisiplinan. Melalui kisi-kisi tersebut, karakter mandiri diukur dengan skala penilaian yang sistematis, sehingga hasilnya dapat menggambarkan tingkat perkembangan kemandirian siswa secara objektif, terukur, dan dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam pembelajaran maupun pengembangan pendidikan karakter.

1.11 Novelty

Novelty dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media *Augmented Reality* ini memuat tokoh-tokoh satua yang dirancang dengan unsur *Tri Kaya Parisudha* melalui dialog, tindakan, dan alur cerita yang mencerminkan manacika, wacika, dan kayika. Nilai-nilai ini ditampilkan secara interaktif agar siswa memahami contoh perilaku luhur. Seluruh konten disajikan dalam tiga bahasa yaitu: Bahasa Bali andap,

Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris lengkap dengan subtitle untuk memperkuat pemahaman budaya dan moral.

- 2) Novelty penelitian ini muncul dari kesenjangan nyata antara rendahnya karakter mandiri dan prestasi belajar Bahasa Bali siswa dengan terbatasnya media pembelajaran inovatif yang mampu menghadirkan nilai budaya secara bermakna. Pembelajaran *Satua Bali* yang masih konvensional belum mampu memfasilitasi kebutuhan generasi digital, terlebih belum ada media yang secara eksplisit mengintegrasikan *Tri Kaya Parisudha* dalam bentuk interaktif. Penelitian ini mengembangkan media *Augmented Reality* tiga bahasa yang memvisualisasikan tokoh satua dalam animasi 3D dan menanamkan nilai manacika, wacika, dan kayika. Temuan menunjukkan bahwa media ini tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga memberikan peningkatan signifikan pada karakter mandiri dan prestasi belajar siswa, sehingga menjadi terobosan baru dalam pembelajaran Bahasa Bali berbasis budaya dan teknologi.