

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* SATUA
BALI BERORIENTASI *TRI KAYA PARISUDHA* UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER MANDIRI DAN PRESTASI
BELAJAR BAHASA BALI SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR**

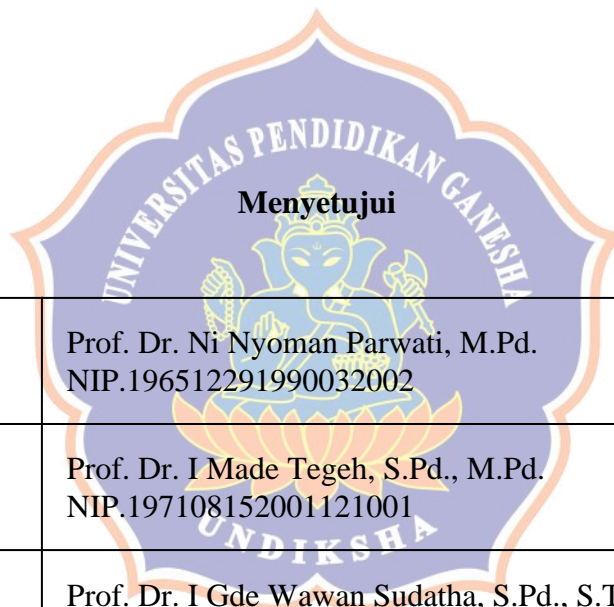


**Disertasi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk
Mendapatkan Gelar Doktor**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2026**

DISERTASI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR DOKTOR



Menyetujui

Promotor	Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd. NIP.196512291990032002
Ko Promotor I	Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. NIP.197108152001121001
Ko Promotor II	Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. NIP.198202142008121004



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Disertasi oleh I Putu Eka Indrawan telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Doktor di Teknologi Pendidikan (S3), Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha Pada tanggal 25 Mei 2026

Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. NIP.195910101986031003
Anggota	Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd. NIP.196512291990032002
Anggota	Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. NIP.197108152001121001
Anggota	Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. NIP.198202142008121004
Anggota	Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc. NIP.196710131994031001
Anggota	Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. NIP.197204202001121001
Anggota	Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. NIP.198104142006041001
Anggota	Dr. Gede Eka Budi Darmawan, S.Pd., M.Or. NIP.197903172008121005

Mengetahui Direktur Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha,



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.
NIP.195910101986031003



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



RINGKASAN

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus membentuk karakter generasi muda agar mampu menghadapi tantangan global. Pada era revolusi industri 4.0, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut adanya inovasi pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter. Terkait dengan pembelajaran Bahasa Bali di sekolah dasar, khususnya materi *Mesatua Bali*, proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional dan media yang terbatas, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar, prestasi belajar, dan penguatan karakter siswa. Padahal, *Satua Bali* memiliki nilai moral dan kearifan lokal yang sangat relevan dalam membentuk kepribadian anak, terutama melalui nilai-nilai *Tri Kaya Parisudha*, yaitu berpikir baik (*manacika*), berkata baik (*wacika*), dan berbuat baik (*kayika*).

Permasalahan tersebut tampak pada hasil studi awal di empat sekolah dasar di Desa Sesetan yang menunjukkan bahwa dari 110 siswa, hanya 38 siswa (34,5%) yang mencapai KKM 75, dengan rata-rata nilai keseluruhan sebesar 68. Rendahnya capaian ini dipengaruhi oleh kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Bali, rendahnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif, serta kesulitan siswa dalam memahami kosakata klasik yang terdapat dalam *Satua Bali*. Selain itu, karakter mandiri siswa juga belum berkembang secara optimal karena pembelajaran masih kurang mendorong keterlibatan aktif, tanggung jawab, dan inisiatif belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis budaya lokal untuk meningkatkan karakter mandiri dan prestasi belajar siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Augmented Reality (AR) Satua Bali* berorientasi *Tri Kaya Parisudha* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan karakter mandiri dan prestasi belajar

Bahasa Bali siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kesenjangan kinerja, analisis tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan sumber daya yang tersedia. Tahap desain meliputi perumusan kompetensi dan tujuan pembelajaran, penyusunan instrumen tes, strategi pembelajaran, serta penyusunan *blueprint, storyboard, dan flowchart* media. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat aplikasi AR dan *Augmented Reality Book* yang memuat materi *Satua Bali*, petunjuk penggunaan, LKPD, serta kuis. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepraktisan dan uji efektivitas pada siswa kelas V. Tahap evaluasi dilakukan melalui revisi produk berdasarkan saran ahli dan hasil uji coba lapangan. Instrumen penelitian mencakup angket validasi ahli, tes karakter mandiri, dan tes prestasi belajar dengan kisi-kisi yang mengukur aspek kemampuan menyelesaikan masalah, inisiatif, tanggung jawab, disiplin, serta penguasaan unsur cerita *Satua Bali*. Data dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif, kuantitatif, serta inferensial menggunakan MANCOVA untuk menilai efektivitas media AR terhadap peningkatan karakter mandiri dan prestasi belajar.

C. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) *Satua Bali* yang memuat tiga cerita, yaitu *I Cicing Masawitra sareng I Siap, Jerapah Nyapa Kadi Aku, dan Buaya Ane Loba*, yang disajikan dalam bentuk animasi 3D interaktif dan dapat diakses melalui smartphone Android. Media ini dilengkapi dengan berbagai menu, meliputi scan, CP dan TP, kuis, petunjuk, unduh, serta tentang. Proses pengembangan memanfaatkan perangkat lunak *QRcode Monkey* untuk pembuatan marker, Blender 3D untuk desain objek visual, dan Unity 3D untuk pembangunan aplikasi AR. Dalam implementasinya, siswa terlebih dahulu mempelajari materi melalui AR Book, kemudian memindai marker untuk menampilkan visualisasi cerita secara interaktif. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media AR *Satua Bali* berorientasi *Tri Kaya Parisudha* memiliki kualitas sangat baik, dengan skor rata-rata dari tiga pakar mencapai 100 pada aspek bahasa,

100 pada aspek materi pembelajaran, dan 96 pada aspek media pembelajaran. Uji kepraktisan juga menunjukkan hasil sangat baik, dengan rerata skor 98,15 pada uji perorangan dan 99,63 pada uji kelompok kecil, serta respons siswa yang sangat positif pada aspek learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction.

Uji efektivitas melalui desain kuasi eksperimen terhadap 248 siswa menunjukkan bahwa penggunaan media AR dengan model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan hasil yang lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis media cetak. Rerata prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 85,50, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 74,21, sementara pada variabel karakter mandiri diperoleh rerata 85,18 pada kelas eksperimen dan 69,19 pada kelas kontrol. Analisis multivariat menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar dan karakter mandiri secara simultan setelah mengontrol pengetahuan awal. Secara parsial, hasil uji between-subjects effects menunjukkan pengaruh signifikan media AR terhadap prestasi belajar ($F = 75,338$; Sig. = 0,000) dan karakter mandiri ($F = 139,272$; Sig. = 0,000), dengan keunggulan rerata masing-masing sebesar 11,052 dan 15,777 dibandingkan media cetak. Dengan demikian, media AR *Satua Bali* berorientasi *Tri Kaya Parisudha* terbukti valid, praktis, dan efektif, serta layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Bali di sekolah dasar yang mengintegrasikan teknologi digital, pelestarian budaya lokal, dan pendidikan karakter secara kontekstual dan bermakna.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian-bagian tertentu dalam penulisan penelitian yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian penelitian ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Singaraja, 8 April 2026



I Putu Eka Indrawan
NIM 23390510

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas karunia-Nya disertasi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Melalui kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah memberikan dukungan dan memfasilitasi dengan berbagai layanan, baik akademik maupun non akademik yang telah diberikan selama studi di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Direktur Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha atas petunjuk, layanan akademik, dan dukungan moral yang diberikan selama studi di Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Ketua Program Studi S3 Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana Undiksha atas bimbingan, layanan akademik, dan dukungan moral yang diberikan selama penyusunan disertasi.
4. Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd., selaku Promotor yang memberikan tuntunan, bimbingan, arahan, dan motivasi mulai dari identifikasi topik penelitian sampai penyusunan disertasi.
5. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. selaku Co-Promotor I yang memberikan tuntunan, bimbingan, arahan, dan motivasi mulai dari identifikasi topik penelitian sampai penyusunan disertasi.
6. Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. selaku Co-Promotor II yang telah banyak memberikan fasilitas dan bantuan sehingga disertasi ini bisa tersusun.
7. Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc. selaku Penguji Internal 1 yang telah memberikan masukan, saran, kritik, dan arahan yang sangat konstruktif demi penyempurnaan disertasi ini.
8. Prof. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji Internal 2 yang telah memberikan masukan, saran, kritik, dan arahan yang sangat berarti dalam penyempurnaan disertasi ini.

9. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji Internal 3 yang telah memberikan masukan, saran, kritik, dan arahan yang sangat bermanfaat bagi penyempurnaan disertasi ini.
10. Dr. I Gede Eka Budi Darmawan, S.Pd., M.Or. selaku Penguji Internal 4 yang telah memberikan masukan, saran, kritik, dan arahan yang sangat berharga dalam penyempurnaan disertasi ini.
11. Prof. Dr. I Wayan Eka Mahendra, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji Eksternal yang telah memberikan masukan, saran, kritik, dan arahan yang sangat berharga untuk penyempurnaan disertasi ini.
12. Terima kasih/*acknowledgement* kepada PPAPT Kemdiktisaintek atas bantuan beasiswa penyelesaian studi
13. Guru-guru di SD Negeri 6,7,11 dan 18 Sesehan Denpasar Selatan yang telah membantu dalam pengumpulan data.
14. Rekan-rekan seperjuangan, yang juga telah banyak memberikan masukan terhadap disertasi ini.

Sebagai akhir kata kami berharap semoga tulisan ini bisa memenuhi harapan sehingga bisa dilanjutkan sebagai bahan tugas akhir penyusunan disertasi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di S3 yang sedang penulis tempuh.

Singaraja, 2026

Penulis

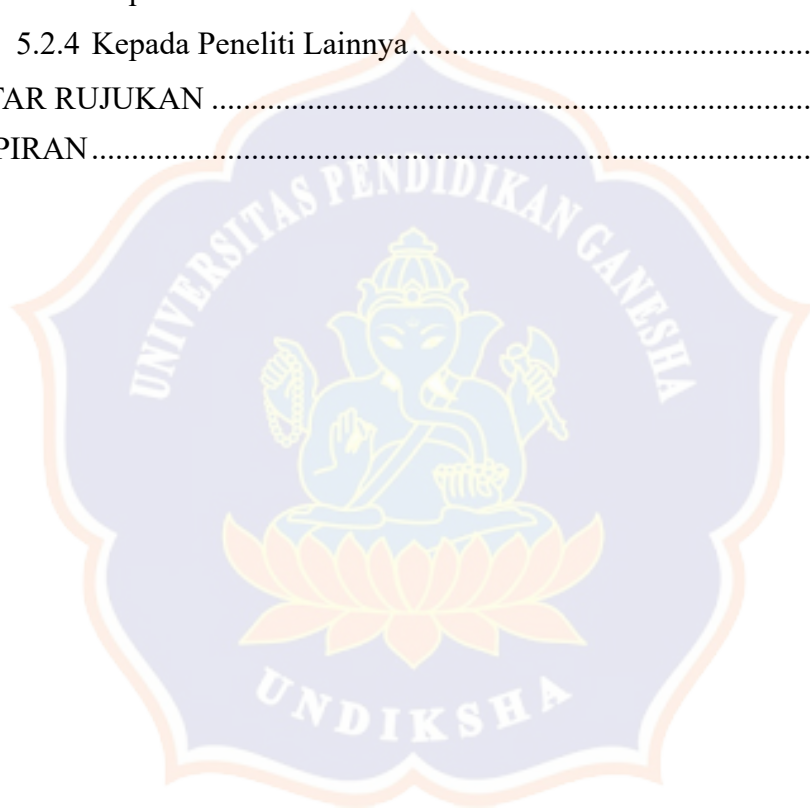
DAFTAR ISI

Sampul Halaman	
RINGKASAN	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
LEMBAR PERNYATAAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	21
1.3 Pembatasan Masalah	22
1.4 Rumusan Masalah	23
1.5 Tujuan Penelitian	24
1.6 Manfaat Penelitian	25
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	25
1.6.2 Manfaat Praktis	25
1.6.2.1 Bagi Guru	26
1.6.2.2 Bagi Siswa.....	26
1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah Dasar.....	26
1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain.....	26
1.7 Spesifikasi Produk	26
1.8 Pentingnya Pengembangan	27
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	29
1.10 Definisi Istilah.....	30
1.11 <i>Novelty</i>	32
BAB II KAJIAN PUSTAKA	34

2.1 Teori Belajar.....	34
2.1.1 Teori Belajar Kognitif.....	35
2.1.2 Teori Belajar <i>Connectivism</i>	38
2.1.3 Teori konstruktivisme	40
2.2 Media Pembelajaran.....	45
2.3 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	53
2.4 <i>Tri Kaya Parisudha</i>	60
2.4.1 Pengertian <i>Tri Kaya Parisudha</i>	60
2.4.2 Aspek Pendidikan dalam <i>Tri Kaya Parisudha</i>	65
2.5 <i>Satua Bali</i>	70
2.5.1 Pengertian <i>Satua</i>	70
2.5.2 Unsur – Unsur <i>Masatua</i>	74
2.5.3 Teknik <i>MaSatua Bali</i>	76
2.6 Pengembangan Produk.....	78
2.6.1 Kebutuhan Media Pembelajaran.....	78
2.6.2 Konsep <i>Augmented Reality</i>	81
2.6.3 <i>Augmented Reality</i> dalam Pembelajaran.....	82
2.6.4 <i>Augmented Reality</i> Berorientasi <i>Tri Kaya Parisudha</i>	88
2.6.5 Penyusunan <i>Augmented Reality</i> Berorientasi <i>Tri Kaya Parisudha</i> ..	90
2.7 Karakter Mandiri.....	94
2.7.1 Pengertian Karakter Mandiri	94
2.7.2 Dimensi Karakter Mandiri	98
2.7.3 Indikator Pengukuran Karakter Mandiri.....	100
2.8 Prestasi Belajar.....	105
2.8.1 Pengertian Belajar.....	105
2.8.2 Pengertian Prestasi belajar	106
2.8.3 Indikator Pengukuran Prestasi belajar	107
2.9 Kajian Penelitian yang Relevan.....	111
2.10 Kerangka Berpikir.....	148
2.11 Hipotesis Penelitian	154

BAB III METODE PENELITIAN.....	155
3.1 Desain Penelitian	155
3.2 Prosedur Pengembangan media <i>Augmented Reality</i> satua yang berorientasi <i>Tri Kaya Parisudha</i>	156
3.3 Subjek Uji Coba Lapangan Penelitian	172
3.4 Teknik Pengumpulan Data	173
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	174
3.6 Uji Coba Instrumen Penelitian.....	185
3.7 Metode Analisis Data.....	194
3.8 Uji Hipotesis Menggunakan Teknik MANCOVA	196
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	200
4.1 Hasil Penelitian	200
4.1.1 Rancang Bangun Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Berorientasi <i>Tri Kaya Parisudha</i>	200
4.1.2 Hasil Rancang Bangun Produk.....	203
4.1.3 Validitas Media AR.....	217
4.1.4 Kepraktisan Media AR.....	219
4.1.5 Keefektifan Media AR.....	223
4.1.5.1 Uji Asumsi Klasik.....	223
4.1.5.2 Uji Hipotesis	232
4.1.6 Langkah Pembelajaran Dengan Media <i>Augmented Reality</i> Satua Berorientasi <i>Tri Kaya Parisudha</i>	241
4.2 Pembahasan.....	247
4.2.1 Rancang Bangun Media AR	247
4.2.2 Validitas Media AR.....	254
4.2.3 Kepraktisan Media AR.....	259
4.2.4 Efektivitas Media AR meningkatkan Karakteristik Mandiri	265
4.2.5 Efektivitas Media AR Meningkatkan Prestasi Belajar	269
4.2.6 Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Media AR.....	275
4.2.7 Respons Pengguna Terhadap Media AR.....	280

4.3 Implikasi Penelitian	285
BAB V PENUTUP.....	288
5.1 Simpulan	288
5.2 Implikasi Teoritis	290
5.3 Saran	292
5.2.1 Kepada Kepala Sekolah SD	293
5.2.2 Kepada Guru	293
5.2.3 Kepada Siswa.....	293
5.2.4 Kepada Peneliti Lainnya.....	294
DAFTAR RUJUKAN	295
LAMPIRAN.....	310



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Bahasa Bali	14
Gambar 2.1 Alur Desain <i>Augmented Reality</i> Berorientasi <i>Tri Kaya Parisudha Satua Bali</i>	93
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	154
Gambar 3.1 Konsep ADDIE	156
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> (AR) Satua Berorientasi <i>Tri Kaya Parisudha</i>	161
Gambar 3.3 Hubungan Konseptual Antar Variabel.....	169
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Beranda Media AR <i>Satua Bali</i>	208
Gambar 4.2 Panduan Media AR <i>Satua Bali</i>	209
Gambar 4.3 Visual QR Media AR <i>Satua Bali</i>	210
Gambar 4.4 Capaian Pembelajaran Media AR <i>Satua Bali</i>	211
Gambar 4.5 Tujuan Pembelajaran AR <i>Satua Bali</i>	212
Gambar 4.6 Soal Pertanyaan Media AR <i>Satua Bali</i>	213
Gambar 4.7 Visualisasi Media AR <i>Satua Bali</i>	213
Gambar 4.8 Buku Panduan Siswa.....	215
Gambar 4.9 Buku Panduan Guru	216
Gambar 4.10 Tingkat Respons Pengguna (siswa) terhadap Media AR	220

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Penelitian Pendahuluan Karakter Mandiri Siswa	7
Tabel 1.2 Data Ketuntasan Pembelajaran Bahasa Bali	12
Tabel 2.1 Indikator Karakter Mandiri	103
Tabel 2.2 Indikator Prestasi Belajar	110
Tabel 3.1 <i>Storyboard Media Augmented Reality</i> Satua Berorientasi Pada Nilai <i>Tri Kaya Parisudha</i>	162
Tabel 3.2 Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	167
Tabel 3.3 Operasionalisasi Variabel	171
Tabel 3.4 Subjek Uji Coba Lapangan Penelitian	173
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen (Lembar Validasi) Pengumpulan Data Validitas produk dari Ahli Materi	175
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen (Lembar Validasi) Pengumpulan Data Validitas produk dari Ahli Media.....	176
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen (Lembar Validasi) Pengumpulan Data Validitas produk dari Ahli Bahasa	177
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen (Lembar Validasi) Pengumpulan Data Validitas produk dari Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil.....	179
Tabel 3.9 Kisi-kisi Soal Karakter Mandiri Siswa Kelas V SD.....	182
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Tes Prestasi Belajar <i>Mesatua</i> Bahasa Bali.....	184
Tabel 3.11 Tabel Kriteria Validitas Isi Instrumen.....	187
Tabel 3.12 Konversi Nilai IKB	188
Tabel 3.13 Konversi Nilai IDB	188
Tabel 3.14 Kriteria Kebutuhan Butir Soal.....	190
Tabel 3.15 Validitas, IKB, dan IDB Butir Tes Hasil Uji Tes Karakter Mandiri..	191
Tabel 3.16 Validitas, IKB, dan IDB Butir Tes Hasil Uji Tes Prestasi Belajar.....	192
Tabel 3.17 Pedoman Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 4	195
Tabel 3.18 Kriteria Keberhasilan	199
Tabel 4.1 <i>Storyboard Augmented Reality Book</i>	202
Tabel 4.2 Hasil Tahap Analisis.....	203

Tabel 4.3 Sampel Desain Kompetensi Media AR.....	205
Tabel 4.4 <i>Blueprint</i> Desain Media AR <i>Satua Bali</i>	206
Tabel 4.5 Pengujian Validitas Media oleh Para Pakar.....	217
Tabel 4.6 Tabel Saran perbaikan dari Para Pakar.....	218
Tabel 4.7 Perbandingan Media AR Antara Sebelum dan Sesudah Revisi	218
Tabel 4.8 Uji Kepraktisan Media AR oleh Pengguna	219
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Sebaran Data	223
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Homogenitas Matrik Varian/Covarian	225
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Varians	225
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Linearitas (ANOVA).....	226
Tabel 4.13 Tabel Kolinearitas antara Prestasi Belajar dan Karakter Mandiri Pada kelas Eksperimen.....	228
Tabel 4.14 Tabel Kolinearitas antara Prestasi Belajar dan Karakter Mandiri Pada kelas Kontrol	228
Tabel 4.15 Kontribusi Pengetahuan Awal terhadap Karakter Mandiri.....	230
Tabel 4.16 Hasil Uji Model Regresi Pada Variabel Karakter Mandiri.....	230
Tabel 4.17 Kontribusi Pengetahuan Awal terhadap Prestasi Belajar.....	231
Tabel 4.18 Hasil Uji Model Regresi Pada Variabel Prestasi Belajar.....	231
Tabel 4.19 Hasil Uji Kesetaraan Pengetahuan Awal	232
Tabel 4.20 Deskripsi Data pada Variabel Prestasi Belajar dan Karakter Mandiri.....	233
Tabel 4.21 Hasil Uji Multivariat	235
Tabel 4.22 <i>Tests of Between-Subjects Effects</i>	236
Tabel 4.23 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Fase C Kelas V SD	237
Tabel 4.24 <i>Levene's Test of Equality of Error Variances(a)</i>	239
Tabel 4.25 Hasil Uji Berpasangan.....	240
Tabel 4.26 Langkah Pembelajaran Konvensional	243
Tabel 4.27 Langkah Pembelajaran dengan Media <i>Augmented Reality Satua Bali</i> berorientasi <i>Tri Kaya Parisudha</i>	245
Tabel 4.28 Keterkaitan Fitur Media AR <i>Satua Bali</i> dengan Landasan Teoretis..	251

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Glosarium	311
Lampiran 2 Pengantar Judges	312
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	313
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	319
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Media	326
Lampiran 6 Instrumen Validasi Uji Kelompok Kecil	333
Lampiran 7 Instrumen Validasi Uji Perorangan.....	357
Lampiran 8 Surat Izin Pengambilan Data	381
Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian	386
Lampiran 10 Instrumen Soal Tes Karakter Mandiri.....	391
Lampiran 11 Instrumen Soal Tes Prestasi Belajar.....	397
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	403
Lampiran 13 Modul Ajar.....	408
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa	418
Lampiran 15 Hasil Uji Validitas Ahli Materi	419
Lampiran 16 Hasil Uji Validitas Ahli Media.....	420
Lampiran 17 Tabulasi Data Uji Kelompok Kecil.....	421
Lampiran 18 Tabulasi Data Uji Perorangan.....	422
Lampiran 19 Tabulasi Data Uji Efektivitas.....	423
Lampiran 20 Hasil Uji SPSS.....	427
Lampiran 21 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).....	437
Lampiran 22 Buku Panduan <i>Augmented Reality Satua Bali</i> Untuk Siswa	438
Lampiran 23 Buku Panduan <i>Augmented Reality Satua Bali</i> Untuk Guru	443
Lampiran 24 <i>Augmented Reality Satua Bali</i> berorientasi <i>Tri Kaya Parisudha</i> ..	452