

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*  
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM  
MENINGKATKAN *POSITIVE MINDSET* DAN *SOCIAL-EMOSIONAL*  
*SKILL* SISWA SD**

Oleh

Ni Putu Ina Dewanthi, NIM 2211031365

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pola pikir positif dan keterampilan sosial-emosional siswa akibat dominasi pembelajaran konvensional yang kurang inovatif dalam menginternalisasi nilai karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji validitas dan kepraktisan, serta menganalisis efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berlandaskan ajaran *Catur Paramita* dalam meningkatkan *positive mindset* dan *social-emotional skill* siswa sekolah dasar. Menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan desain model ADDIE, penelitian ini melibatkan 35 siswa kelas V, guru kelas, serta ahli media dan materi sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, kuesioner, dan tes yang kemudian dianalisis menggunakan uji statistik MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media AR yang dikembangkan terqualifikasi sangat valid dengan skor ahli materi 4,00 dan ahli media 3,96. Media ini juga dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dengan skor respon guru 98,3%, uji perorangan 96,6 %, dan uji kelompok kecil 95,5 %. Secara signifikan, penggunaan media ini terbukti efektif meningkatkan *positive mindset* dan keterampilan sosial-emosional siswa secara simultan, hal ini dibuktikan dengan hasil nilai Pillai's Trace sebesar 0,819 ( $p < 0,05$ ). Implikasinya, integrasi teknologi imersif dengan nilai kearifan lokal dapat menjadi solusi strategis dalam penguatan karakter di era digital. Simpulannya, media AR berbasis *Catur Paramita* merupakan instrumen inovatif yang mampu mentransformasi pemahaman etika abstrak menjadi pengalaman konkret yang menguatkan resiliensi psikologis siswa.

**Kata Kunci :** *Augmented Reality*, *Catur Paramita*, Pola Pikir Positif, Keterampilan Sosial Emosional, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*  
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM  
MENINGKATKAN *POSITIVE MINDSET* DAN *SOCIAL-EMOSIONAL*  
*SKILL* SISWA SD**

Oleh

Ni Putu Ina Dewanthi, NIM 2211031365

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

**ABSTRAK**

This research is motivated by the low levels of *Positive Mindset* and social-emotional skills among students due to the dominance of non-innovative conventional learning in internalizing character values. This study aims to develop, validate, test the practicality, and analyze the effectiveness of *Augmented Reality* (AR) learning media based on *Catur Paramita* teachings in enhancing the *Positive Mindset* and social-emotional skills of elementary school students. Employing Research and Development (R&D) with the ADDIE model design, this study involved 35 fifth-grade students, classroom teachers, as well as media and material experts as research subjects. Data were collected through observation techniques, questionnaires, and tests, then analyzed using the MANOVA statistical test. The results of the study show that the developed AR media is classified as highly valid, with an expert validity score of 4,00 from the material expert and 3,96 from the media expert. The media is also considered practical for use in learning, with a teacher response score of 98,3%, an individual trial score of 96,6%, and a small group trial score of 95,5 %. Furthermore, the use of this media is proven to be significantly effective in improving student's positive mindset and social-emotional skills simultaneously, as indicated by a Pillai's Trace value of 0,819 ( $p < 0,05$ ). The implication is that integrating immersive technology with local wisdom values can be a strategic solution for character building in the digital era. In conclusion, *Catur Paramita*-based AR media is an innovative instrument capable of transforming abstract ethical understanding into concrete experiences that strengthen students' psychological resilience.

**Keywords :** *Augmented Reality, Catur Paramita, Positive Mindset, Social Emotional Skills, Character Education, Elementary School.*