

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan era serta rekayasa menghadirkan transformasi dalam segala bidang kehidupan, baik itu cara berpakaian, berbicara ataupun berpikir seseorang. Perubahan zaman dan teknologi yang terjadi ini juga berpengaruh terhadap terciptanya teknologi-teknologi baru dalam bidang pendidikan (Mulyani & Haliza, 2021). Dalam dunia pendidikan saat ini siswa diharapkan tidak hanya memiliki kecerdasan akademik tetapi juga dari cara berpikir dan kecerdasan emosional. Di mana kecerdasan emosional muncul sebagai elemen penting dalam membantu siswa beradaptasi dengan perubahan teknologi dan sosial yang selalu berubah-ubah (Arjuna *et al.*, 2023). Harapannya, setiap siswa sekolah dasar memiliki *Positive Mindset* yang dapat mendorong mereka untuk terus belajar dan berkembang untuk menghadapi setiap tantangan yang ada dengan sifat optimis dan percaya diri. *Positive Mindset* atau berpikir positif merupakan suatu sikap mental yang mengarahkan seseorang untuk berpikir ke arah yang baik (positif) dan menjauhi pikiran-pikiran negatif (Muslimin, 2021).

Wisudayanti (2020), selain *Positive Mindset*, keterampilan *social-emosional* yang baik juga penting dikembangkan, keterampilan *social-emosional* terdiri dari dua unsur penting yaitu empati dan kontrol. Perkembangan *social-emosional* akan

mempengaruhi keberhasilan anak kedepannya, dikarenakan emosional akan berperan penting dalam interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, perkembangan *social-emosional* juga memungkinkan anak untuk berperilaku sesuai dengan norma sosial dan berinteraksi di dalam lingkungan masyarakat (Afiah, 2023). Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan diharapkan mampu mendukung dan menunjang pembelajaran yang terjadi khususnya dalam mengembangkan *Positive Mindset* dan keterampilan *social-emosional*.

Melalui perkembangan sains wawasan serta rekayasa dimana tersedia masa kini media konvensional mulai tergeser secara perlahan dan semakin jarang digunakan sebagai sumber belajar, karena banyak digantikan oleh media-media baru yang berbasis teknologi (Utami & Nugroho, 2023). Media ini adalah suatu sarana yang membantu murid guna menguasai bahan pengajaran secara optimal (Widiana, 2022). Pemakaian sarana pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi dalam meningkatkan anak dalam proses pembelajaran (Swastini *et al.*, 2026). Suatu sarana atas rekayasa yang tepat dimanfaatkan pada pengajaran ialah *Augmented Reality* yang bisa memberi pengalaman yang kian aplikatif serta menyenangkan. Lalu pemakaian *Augmented Reality* ini juga bisa digabungkan dengan nilai-nilai kebudayaan seperti ajaran *Catur Paramita*. Hal tersebut akan membuat pembelajaran tidak hanya terfokus pada akademik saja tetapi membantu membentuk *Positive Mindset* dan *social-emosional* siswa juga menerapkan nilai-nilai budaya yang ada.

Penetapan *Positive Mindset* serta *social-emosional* amat krusial yang ditetapkan demi murid sekolah dasar. Tetapi faktanya, *Positive Mindset* dan *social-*

*emosional* tetap rumit dipakai pada murid. Berlandaskan perolehan wawancara yang dijalankan pada wali kelas V di SD Negeri 2 Kalibukbuk, dikatakan bahwa siswa masih sulit menerapkan pola pikir positif (*Positive Mindset*). Hal tersebut ditunjukkan dari siswa yang masih kurang percaya diri dan mudah menyerah dalam proses pembelajaran. Selain masih ada siswa yang minim responsif saat menampung evaluasi serta masukan dari temannya. Dari penyebaran kuesioner untuk siswa kelas V pada SD Negeri 2 Kalibukbuk, menandakan *Positive Mindset* siswa masih tergolong rendah, dengan presentase sebesar 58%.

Lalu atas perolehan wawancara bersama wali kelas V di SD Negeri 2 Kalibukbuk menunjukkan adanya kesulitan dalam pengelolaan *social-emosional* siswa, hal tersebut terlihat dari masih terdapat siswa yang kesulitan dalam menerima perbedaan pendapat di antara temannya dan kesulitan bekerja sama dalam kelompok. Temuan tersebut diperkuat dari hasil perskoran kuesioner yang sudah disebar pada siswa kelas V di SD tersebut, yang menunjukkan presentase sebesar 56% dan berada pada kategori rendah.

Penelitian Faizah *et al.* (2020), menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar masih belum memiliki kesadaran dan keterampilan yang baik dalam mengontrol aspek *social-emosional*, bahkan ketika telah memasuki fase B atau C, yang berdampak pada perilaku yang tidak terkendali dan cenderung impulsif. Kondisi ini dikarenakan sejumlah unsur diantaranya pembelajaran yang tetap bersifat teoritis serta sulit dipahami oleh siswa karena disampaikan secara abstrak; kurangnya pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk menumbuhkan pola pikir positif dan kemampuan mengelola emosi; serta penggunaan media pembelajaran yang tetap tradisional layaknya proyektor, *powerpoint*, erta buku teks, tanpa memakai

teknologi modern misal *Augmented Reality* (AR). Hasil penyebaran kuesioner kepada siswa kelas V di SD Negeri 2 Kalibukbuk menunjukkan data sebesar 72% siswa tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti AR. Namun, hingga saat ini, penerapan media pembelajaran berbasis AR di sekolah tersebut masih belum dilakukan.

Pemilihan subjek penelitian di kelas V sekolah dasar didasarkan pada alasan bahwasanya peserta didik di tingkat tersebut telah memasuki di fase kemajuan intelektual serta kemasyarakatan dimana lebih kompleks dibandingkan kelas sebelumnya. Pada tahapan ini, siswa mulai dihadapkan pada tantangan akademik dan sosial yang lebih tinggi, sehingga dituntut untuk memiliki kepercayaan diri, pola pikir *positive*, keterampilan sosial, dan kemampuan mengelola emosi. Oleh karena itu, kelas V menjadi waktu yang tepat untuk memberikan intervensi atau upaya peningkatan *Positive Mindset* dan *social-emosional* sebelum mereka menghadapi tantangan di kelas VI maupun jenjang pendidikan selanjutnya.

Dari penjelasan di atas ada perbedaan diantara keadaan sempurna yang diinginkan serta kenyataan yang berlangsung pada lokasi. Harapannya siswa memiliki pola pikir yang *positive* dan memiliki keterampilan *social-emosional* yang baik, yang didukung oleh media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Akan tetapi faktanya tetap sejumlah murid yang menghadapi hambatan pada membangun *Positive Mindset* serta kesulitan dalam mengelola emosi dan interaksi sosialnya. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran karakter, serta belum terdapat media pembelajaran berbasis teknologi yang khusus mengembangkan pola pikir positif dan keterampilan *social-emosional* siswa Sekolah Dasar.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, penulis mengusulkan studi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berlandaskan Ajaran *Catur Paramita* dalam Meningkatkan *Positive Mindset* dan *Social-Emosional Skill* Siswa SD”. Perkembangan media pembelajaran atas *Augmented Reality* dengan berlandaskan *Catur Paramita* ini memiliki beberapa keunggulan didalamnya, yaitu aplikatif dan imersif, di mana *Augmented Reality* ini akan menciptakan suatu pengalaman belajar yang lebih konkret serta mampu memikat minat murid. Hal tersebut berguna guna menambah antusias siswa saat memahami konsep *Positive Mindset* dan keterampilan *social-emosionalnya*; mendorong pola pikir positif, dengan menyajikan sebuah cerita dan simulai yang aplikatif menggunakan *Augmented Reality* dapat membantu siswa belajar menghadapi tantangan dengan baik dan tangguh; mengembangkan keterampilan sosial emosional.

Melalui interaksi dalam media *Augmented Reality* yang berlandaskan *Catur Paramita*, siswa dapat belajar berempati, mengelola emosi, berkomunikasi dengan baik dengan orang lain, dan mengintegrasikan nilai budaya. Selain itu, dengan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berlandaskan *Catur Paramita* ini dapat memberikan dasar filosofis yang kuat dalam pembentukan pola pikir yang positif dan keterampilan *social-emosional*.

Beberapa penelitian sebelumnya turut memperkuat pentingnya pengembangan ini. Salah satu penelitian yang menyebutkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* mampu menunjang pesertadidik kelas V guna memahami bangun ruang serta belajar wujud jaring-jaring, sudut, serta pula bisa menghitung volume serta luas permukaan objek bangun ruang melalui objek bangun ruang 3D (Irmayanti *et al.*, 2022). Namun penelitian ini terbatas pada penerapan *Augmented*

*Reality* di pembelajaran Matematika, tepatnya bahasan bangun ruang, sampai belum mengkaji efektivitas penggunaan AR untuk pengembangan aspek non-kognitif seperti *Positive Mindset* atau keterampilan *social-emosional* siswa.

*Augmented Reality* menunjukkan kapasitas tinggi selaku sarana pengajaran yang kreatif serta efisien khususnya di bidang pengajaran biologi layaknya susunan pencernaan insan, di mana *Augmented Reality* ini sanggup menampilkan penggambaran tiga dimensi dimana memikat serta mampu mengoptimalkan penguasaan peserta didik dengan bahan pembelajaran lewat mengalami gambar yang menarik (Resti *et al.*, 2023). Tetapi penelitian ini belum mengintegrasikan penggunaan AR untuk membangun kemampuan *social-emosional* peserta didik.

Selain itu, perkembangan *social-emosional* siswa dapat mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam mengeksplorasi aspek sosial dan emosionalnya. Perihal ini terlihat perolehan atau outputnya saat mereka bisa mengatasi beragam persoalan dimana dialami pada hidup nyata baik lingkungan sekolah maupun masyarakat (Firmansyah, 2021). Namun, penelitian ini belum mengaitkannya dengan pemanfaatan media inovatif seperti *Augmented Reality*.

Keterampilan *social-emosional* sangat esensial pada lingkungan pekerjaan serta pada hidup pribadi karena bergungsi besar saat meraih kesuksesan. Di mana kemampuan ini tidak hanya membantu individu memahami, mengekspersikan dan mengelola emosinya, tetapi juga mendukung dalam menjalin hubungan, berkomunikasi dan menyelesaikan konflik atau permasalahan yang terjadi (Rasyidin & Flurentin, 2022). Akan tetapi, penelitian ini masih bersifat teoritis tanpa mengimplementasikan langsung di lingkungan sekolah dasar. Berdasarkan keterbatasan-keterbatasan tersebut, diperlukan upaya pengembangan media

pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang bukan sekadar meningkatkan aspek kognitif, namun pula mampu menumbuhkan pola pikir *positive* serta keterampilan *social-emotional* siswa, khususnya di kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan pada penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk menumbuhkan *Positive Mindset* dan keterampilan sosial emosional siswa SD, dalam penelitian ini berlandaskan ajaran *Catur Paramita* sebagai pendekatan budaya dalam meningkatkan pendidikan karakter. Penelitian ini menawarkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan aplikatif bagi siswa sekolah dasar. Sasaran mengenai riset itu ialah guna menyusun media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang berlandaskan ajaran *Catur Paramita* untuk menumbuhkan *Positive Mindset* dan keterampilan *social-emotional* siswa SD, menganalisis efektivitas media pembelajaran ini dalam membentuk pola pikir positif dan keterampilan sosial siswa, memberikan rekomendasi bagi guru, dan sekolah dalam mengimplemnetasikan pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk pendidikan karakter.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat dilatar belakang ini, hingga dipandang perlu guna menjalankan riset dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berlandaskan Ajaran *Catur Paramita* dalam Meningkatkan *Positive Mindset* dan *Social-Emosional Skill* Siswa SD”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan diatas, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif, dari pengamatan dimana sudah dilaksanakan ditemukan pengajaran yang yang tetap cenderung menggunakan metode ceramah, di mana guru menjadi pusat informasi. Hal tersebut menyebabkan keterkaitan murid pada tahap pengajaran menjadi kecil. Sementara, kurangnya penggunaan metode mendorong partisipasi aktif siswa, seperti simulasi pembelajaran, permainan edukatif atau penggunaan media pembelajaran interaktif, menyebabkan terjadinya suasana yang monoton dan kurang memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Minimnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan karakter. Sumber daya teknologi yang terdapat masa kini belum dipakai dengan baik guna menunjang pendidikan karakter. Hal tersebut, terlihat dari pembelajaran karakter masih dilakukan dengan metode konvensional, tanpa mengintegrasikan media dan teknologi digital yang selaras bersama kemajuan serta peningkatan digital masa kini. Penggunaan teknologi digital ini memiliki potensi dalam menyampaikan pesan karakter melalui teknik yang kian memikat serta membahagiakan demi siswa.
- 3) Kurangnya integrasi nilai-nilai kebudayaan pada pembelajaran. Integrasi nilai-nilai budaya lokal pada pembelajaran belum banyak diterapkan, sehingga menyebabkan siswa kurang memahami serta menghayati nilai-nilai kebudayaan lokal yang sudah diwariskan secara turun-temurun.

- 4) Kurangnya kesadaran siswa dalam mengembangkan *Positive Mindset*, yang terlihat dari observasi dan juga wawancara yang sudah dilakukan, pada SD Negeri 2 Kalibukbuk. Di temukan sebagian siswa di sekolah tersebut masih memiliki sikap menyerah, kurang percaya diri, merasa rendah diri, dan kurang mampu dalam melihat tantangan sebagai peluang untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa *Positive Mindset* atau pola pikir positif siswa belum tertanam kuat dalam diri siswa.
- 5) Dari temuan pengamatan yang dijalankan di SD Negeri 2 Kalibukbuk ditemukan siswa masih belum mampu berpikir positif dan mengelola emosi secara optimal. Perihal itu tampak dari murid yang mudah marah, kecewa, dan cemas. Selain itu, kemampuan siswa dalam menjalin hubungan sosial yang baik dengan lingkungannya juga masih terbatas, terkadang siswa masih sulit mendengarkan pendapat orang lain, sulit bekerjasama dengan orang lain, dan masih sulit menyelesaikan konflik secara damai.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi permasalahan yang menandakan ruang lingkup riset yang meluas, dibutuhkan batasan permasalahan guna menyentuh perolehan yang lebih terfokus dan baik. Pusat batasan permasalahan ini diarahkan ke rendahnya *Positive Mindset* serta keterampilan *social-emosional* murid sekolah dasar, tepatnya pada tahap pembelajaran yang kurang melibatkan prinsip watak dan pengalaman belajar bermakna. Kondisi tersebut dipengaruhi minimnya dorongan media pembelajaran yang interaktif serta edukatif, dimana semestinya mampu memacu kemajuan pola nalar konstruktif serta kecakapan *social-emosional* murid.

Berhubungan batasan permasalahan itu, lalu opsi solusi yang bisa dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang berlandaskan ajaran *Catur Paramita* sebagai upaya untuk meningkatkan *Positive Mindset* dan *Social-Emosional Skill* siswa SD secara kontekstual dan menyenangkan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan identifikasi serta batasan masalah yang sudah dilakukan diatas, lalu didapatkan rumusan masalah pada riset ini ialah.

- 1) Bagaimana rancangan bangun media *Augmented Reality* (AR) yang berlandaskan ajaran *Catur Paramita* untuk menumbuhkan *Positive Mindset* dan keterampilan *social-emosional* siswa SD?
- 2) Bagaimana validitas media *Augmented Reality* berlandaskan ajaran *Catur Paramita* dalam meningkatkan *Positive Mindset* dan *Social-Emosional Skill* siswa SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan media *Augmented Reality* berlandaskan ajaran *Catur Paramita* dalam meningkatkan *Positive Mindset* dan *Social-Emosional Skill* siswa kelas V SD?
- 4) Bagaimana efektivitas media *Augmented Reality* berlandaskan ajaran *Catur Paramita* dalam meningkatkan *Positive Mindset* dan *Social-Emosional Skill* siswa SD?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berlandaskan rumusan masalah yang ada, berikut tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang berlandaskan ajaran *Catur Paramita* ialah.

- 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang berlandaskan ajaran *Catur Paramita* untuk menumbuhkan *Positive Mindset* dan keterampilan *social-emosional* siswa SD.
- 2) Untuk menganalisis validitas media pembelajaran *Augmented Reality* berlandaskan ajaran *Catur Paramita* dalam meningkatkan *Positive Mindset* dan *Social-Emosional Skill* siswa SD.
- 3) Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran *Augmented Reality* berlandaskan ajaran *Catur Paramita* dalam meningkatkan *Positive Mindset* dan *Social-Emosional Skill* siswa SD.
- 4) Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* berlandaskan ajaran *Catur Paramita* dalam meningkatkan *Positive Mindset* dan *Social-Emosional Skill* siswa SD.

### 1.6 Manfaat Pengembangan

- 1) Manfaat Teoritis

Berlandaskan teoritis, keluaran riset tersebut diinginkan mampu berkontribusi jangka panjang dalam peningkatan teori pembelajaran, tepatnya dibagian ilmu dasaran. Dimana studi ini bermanfaat guna memperbanyak kajian ilmiah terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang berlandaskan nilai-nilai *Catur Paramita* dalam upaya meningkatkan

*Positive Mindset* dan keterampilan *social-emotional* murid sekolah dasar. Sementara, riset ini pula berharap bisa dijadikan acuan serta memperluas wawasan pada peningkatan media pembelajaran berbasis teknologi yang berorientasi pada pembentukan karakter siswa lewat pendekatan budaya lokal.

## 2) Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berlandaskan ajaran *Catur Paramita* dapat membantu siswa dalam meningkatkan *Positive Mindset* dan keterampilan *social-emotional* secara menyenangkan dan interaktif. Di mana dengan adanya teknologi *Augmented Reality* dan nilai-nilai *Catur Paramita*, diharapkan siswa lebih termotivasi, dapat berpikir *positive*, dan mampu berinteraksi serta bekerjasama dengan lebih baik lagi, saat di lingkungan sekolah ataupun luar sekolah.

### b. Bagi Guru

Media pembelajaran *Augmented Reality* bisa dijadikan inovasi saat mengajarkan karakter, khususnya dalam menanamkan prinsip etika serta kemasyarakatan bagi murid lewat metode yang menarik dan kontekstual. Selain itu, guru juga terbantu dalam menampilkan materi secara visual dan aplikatif.

### c. Bagi Sekolah

Temuan riset pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* atas ajaran *Catur Paramita*, bisa berkontribusi pada perkembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang sejalan nilai-nilai kearifan lokal, sehingga dapat mendukung terciptanya lingkungan belajar yang berkarakter.

### d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berlandaskan ajaran *Catur Paramita*, dapat menjadi referensi atau dasar pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya yang menggabungkan prinsip-prinsip kebudayaan setempat serta peningkatan watak, terutama dalam konteks pendidikan dasar.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam produk yang akan diterapkan ini bernama “*Catur Paramita-AR*” di mana produk “*Catur Paramita-AR*” digunakan untuk meningkatkan *Positive Mindset* dan keterampilan *social-emosional* siswa sekolah dasar melalui ajaran *Catur Paramita* dengan materi Pendidikan Pancasila yang bisa diakses melalui smartphone, laptop, dan tablet. Media “*Catur Paramita-AR*” yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan alat bantu fisik berupa poster yang berfungsi sebagai penampil marker untuk memicu tampilan objek AR.

Produk “*Catur Paramita-AR*” dikembangkan dengan *marker-based tracking*. *Marker-based tracking* adalah jenis *Augmented Reality* yang paling sering digunakan karena metode pengembangannya cukup sederhana. Teknologi ini menggunakan gambar atau penanda tertentu sebagai pemicu untuk menampilkan objek 3D. Kamera akan memindai marker yang telah diatur sebelumnya, dan jika berhasil dikenali, maka objek digital akan muncul di layar. Pengembangan media jenis ini biasanya menggunakan aplikasi seperti *assembler edu* untuk menggabungkan marker dengan objek yang akan ditampilkan. Selain itu, media ini juga menggunakan aplikasi lain seperti *canva* untuk mendesign poster atau gambar yang ada dalam media tersebut.

Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbentuk poster bergambar yang memuat nilai-nilai *Catur Paramita* dan dikaitkan dengan materi “Pancasila dalam kehidupanku” di matapelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Media ini bertujuan untuk mengembangkan *Positive Mindset* dan *social emosional skill* siswa lewat penghayatan mempelajari dimana komunikatif serta bermakna. Dalam media ini materi dikemas dalam lima bagian gambar pada poster yang mewakili setiap sila Pancasila. Masing-masing bagian memiliki marker AR yang saat dipindai menampilkan objek 3D, lalu disamping objek tersebut terdapat materi contoh penerapan sila Pancasila, kaitan sila Pancasila dengan ajaran *Catur Paramita* dan studi kasus sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Cara penggunaannya dengan membuka camera atau google lensa di perangkat *smart phone* atau tablet dan mengarahkan kamera ke gambar atau marker pada poster. Setelah marker terbaca, akan muncul tampilan visual berupa objek 3D dan beberapa materi yang bisa dibaca dengan mengklik judul yang sudah tertera di samping gambar 3D tersebut.

Dalam media ini, poster digunakan semata-mata sebagai media cetak pendukung agar proses pemindaian marker lebih mudah dilakukan oleh siswa, bukan sebagai media utama pembelajaran, sehingga penggunaan poster ini tidak memengaruhi fokus dan ruang lingkup skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berlandaskan Ajaran *Catur Paramita* dalam Meningkatkan *Positive Mindset* dan *Social Emotional Skill* Siswa SD,” karena inti dari media pembelajaran tetap terletak pada aplikasi *Augmented Reality* yang *inovatif* dan berbasis nilai karakter. Media ini berharap mampu memberi kegunaan baik demi murid sekolah dasar, seperti menaikkan motivasi belajar,

menumbuhkan sikap saling menghargai dalam keberagaman, serta mengembangkan kemampuan berpikir positif dan kecerdasan emosional melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

### 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat asumsi serta keterbatasan pengembangan pada media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang berlandaskan ajaran *Catur Paramita* ini, sebagai berikut.

#### 1) Asumsi Pengembangan

- a) Guru memiliki pemahaman mendasar mengenai penggunaan teknologi digital, sehingga guru dapat menggunakan media *Augmented Reality* (AR) ini dengan bimbingan yang minimal.
- b) Siswa SD memiliki akses koneksi yang memadai dan ke perangkat digital yang mendukung penggunaan *Augmented Reality* (AR) seperti smartphone, laptop, dan tablet.
- c) *Positive Mindset* dan *Social-Emosional Skill* siswa sekolah dasar kelas V bisa ditingkatkan.

#### 2) Keterbatasan Pengembangan

- a) Keperluan pembinaan demi pendidik serta murid, dimana kecakapan serta penguasaan pendidik serta murid saat memanfaatkan media *Augmented Reality* (AR) ini masih perlu dikembangkan agar penggunaannya bisa secara maksimal.

- b) Ketergantungan pada perangkat teknologi, di mana tidak semua sekolah atau siswa memiliki perangkat yang sesuai dengan media *Augmented Reality* (AR) ini, sehingga penggunaannya bisa terbatas.
- c) Keterbatasan dalam interaksi fisik, di mana meskipun pemakaian media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) ini mampu memberi pengalaman interaktif, namun diperlukan aktivitas langsung di dunia nyata dalam mendukung pembelajaran *Positive Mindset* dan keterampilan *social-emotional* anak sekolah dasar.

### 1.9 Definisi Istilah

#### 1) *Positive Mindset*

*Positive Mindset* merupakan suatu cara berpikir yang berfokus pada sisi baik dari setiap situasi dan berusaha melihat peluang atau solusi daripada terjebak dalam perasaan negatif yang timbul (Subarna, 2023).

#### 2) *Social-Emosional Skill*

Keterampilan *social-emosional* merupakan suatu kemampuan yang merujuk pada cara seseorang saat mengidentifikasi, menghayati, mengatur perasaan, serta membentuk relasi kemasyarakatan dimana harmonis dengan lingkungannya atau orang lain (Putri *et al.*, 2023).

#### 3) *Catur Paramita*

*Catur Paramita* adalah empat macam perilaku yang berbudi luhur yang dapat menolong manusia untuk mencapai tujuan hidupnya (Suartini, 2021). Di mana *Catur Paramita* ini adalah ajaran kebajikan dalam ajaran dharma yang

menekankan empati nilai utama dalam membangun karakter dan kehidupan yang harmonis.

4) *Augmented Reality*

*Augmented Reality* (AR) ialah suatu teknologi dimana menggabung lingkungan konkret dengan elemen virtual yang ditampilkan secara real time dan berbentuk 3D yang ditampilkan melalui perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, laptop (Sari *et al.*, 2022).

