

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 10572/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 28 Juli 2025
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal

Yth.
SD Negeri 2 Kalibukbuk
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal, Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan observasi awal penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Ina Dewanthi
NIM : 2211031365
Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



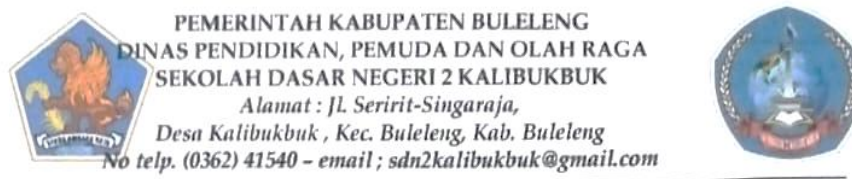
I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 2 Surat Balasan Telah Melakukan Observasi



SURAT KETERANGAN
NOMOR: 045.2/097/SDN2KBB/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desak Ketut Sitaasih S.Pd., M.Si
NIP : 19661228 199203 2 008
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 2 kalibukbuk

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini.

Nama : Ni Putu Ina Dewanthi
NIM : 2211031365
Jurusan/Fakultas : SI PGSD/Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan di atas telah melakukan Observasi awal dan pengumpulan data guna melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 16 Juni 2025
SD Negeri 2 kalibukbuk



Desak Ketut Sitaasih S.Pd., M.Si
NIP. 19661228 199203 2 008

Lampiran 3 Pertanyaan wawancara

PERTANYAAN WAWANCARA**Pertanyaan untuk Guru**

1. Bagaimana karakter umum siswa di kelas 5 dari segi sikap dan perilaku ? apakah menunjukkan pengelolaan emosi yang baik ibu/bapak ?
2. Bagaimana siswa merespon konflik atau perbedaan pendapat di antara teman ?
3. Apakah semua siswa mudah bekerja sama dalam kelompok atau ada siswa yang kesulitan bekerjasama dengan kelompok ?
4. Sejauh mana siswa menunjukkan sikap empati terhadap temannya ?
5. Bagaimana respon siswa terhadap kesalahan atau kegagalan dalam belajar atau ada siswa yang mudah menyerah dalam proses pembelajaran ?
6. Apakah siswa menunjukkan semangat dan inisiatif dalam proses pembelajaran ?
7. Sejauh mana siswa menunjukkan sikap percaya diri di dalam kelas ?
8. Apakah siswa bersikap terbuka terhadap kritik dan saran atau masih ada yang kurang bisa menerima saat dikritik atau diberikan saran ?
9. Apakah siswa menunjukkan sikap optimis dalam menyelesaikan tugas atau menghadap ujian ?
10. Apakah siswa menunjukkan inisiatif dan semangat dalam belajar tanpa harus diberikan arahan ?
11. Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas 5 ?
12. Apakah ibu/bapak menggunakan media pembelajaran seperti Augmented Reality (AR) dalam proses pembelajaran di kelas 5 ?
13. Bagaimana respon siswa bila dalam proses pembelajaran menggunakan media yang berbasis digital dan interaktif ?
14. Menurut ibu/Bapak apakah penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap perkembangan sikap dan karakter siswa ?
15. Apakah ibu/bapak terbuka untuk mencoba media pembelajaran baru yang menggabungkan teknologi dan nilai-nilai karakter dari ajaran Catur Paramita ?

Lampiran 4 Surat Pengantar uji Judges Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12771/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 06 Oktober 2025
Lampiran :-
Hal : Uji Judges

Yth.
Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Ina Dewanthi
NIM : 2211031365
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan
NIP. 198408202012121004



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 5 Surat Pengantar Validitas Media Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 500/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 12 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Ina Dewanthi
NIM : 2211031365
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon: (0362) 22570 Email: fi@undiksha.ac.id
Laman: www.fi.undiksha.ac.id

Nomor : 499/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 12 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

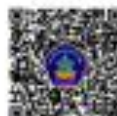
Yth.
Ni Komang Widiani, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Ina Dewanti
NIM : 2211031365
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Catatan:

- UU-ITU No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE
- Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tertera

Lampiran 6 Surat Pengantar Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 1200/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 23 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Kalibukbuk
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Ina Dewanthi
NIM : 2211031365
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,



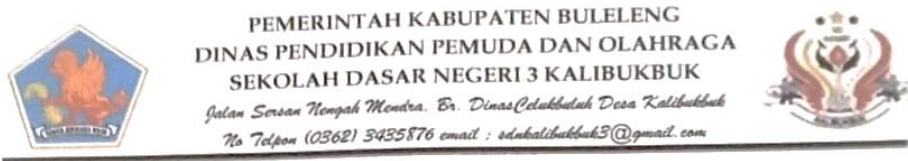
Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 7 Surat Keterangan Melakukan Penelitian



SURAT KETERANGAN NOMOR : 045.2/125/SDN3KLB/2025

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Negeri 3 Kalibukbuk, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng menerangkan bahwa :

Nama : Ni Putu Ina Dewanthi
 NIM : 2211031365
 Jurusan : Universitas Pendidikan Ganesha
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar Mahasiswa tersebut di atas sudah melaksanakan Kegiatan Observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2025 di SD Negeri 3 Kalibukbuk untuk melengkapi data syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kalibukbuk, 29 Juli 2025
 Kepala SD Negeri 3 Kalibukbuk


Nyoman Supitra, S.Pd.SD
 NIP. 197106201997031010

Lampiran 8 Hasil Penilaian Lembar Uji Judges

Judges I (Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.)

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN *SOSIAL-EMOSIONAL SKILL* SISWA SD**

A. Petunjuk Pengisian:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

Nomor Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/Saran
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	
Masukan secara umum:			

Singaraja, 9 Oktober 2025
 Judges I,

WEP
 Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19821113 2024212 001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN *SOSIAL-EMOSIONAL SKILL* SISWA SD**

A. Petunjuk Pengisian:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi ahli media dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

Nomor Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/Saran
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	
Masukan secara umum:			

Singaraja, 9 Oktober 2025
Judges 1,

W/P
 Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19821122024212001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN UJI PRAKTIKI OLEH GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN *SOSIAL-EMOSIONAL SKILL* SISWA SD**

A. Petunjuk Pengisian:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi uji praktisi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Praktisi

Nomor Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/Saran
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	
Masukan secara umum:			

Singaraja, 9 Oktober 2025
Judges 1,

WAP

Ni Wiyani Eka Widiaastini, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19821113 2024 212 001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN *SOSIAL-EMOSIONAL SKILL* SISWA SD**

A. Petunjuk Pengisian:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi peserta didik dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Peserta Didik

Nomor Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/Saran
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	
Masukan secara umum:			

Singaraja, 9 Oktober 2021
Judges 1,

Wof
Ni. Wayan Eka Widastini, S.Pd., M. Pd.
 NIP. 19821113 2021212001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN KUESIONER *POSITIVE MINDSET*
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN *SOSIAL-EMOSIONAL SKILL* SISWA SD**

A. Petunjuk Pengisian:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi tes hasil belajar dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Kuesioner *Positive Mindset*

Nomor Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/Saran
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	

Masukan secara umum:

Singaraja, 9 Oktober 2025
Judges 1,

W.P.
 Ni Wiyani Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198211132024212001

**LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN KUESIONER
SOSIAL-EMOSIONAL SKILL**

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

C. Petunjuk Pengisian:

- a. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi tes hasil belajar dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
- b. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

D. Lembar Validasi Instrumen Kuesioner Sosial-Emosional Skill

Nomor Butir	Penilaian Judges		Komentar/Saran
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	

Masukan secara umum:

Singaraja, 9 Oktober 2025
Judges 1,

WSP

Ni Wayan Ika Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

Judges II (I Nyoman Tri Esaputra, SE., M.Pd.)

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN *SOSIAL-EMOSIONAL SKILL* SISWA SD**


A. Petunjuk Pengisian:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

Nomor Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/Saran
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	
Masukan secara umum:			

Singaraja, 9 Oktober 2025
Judges 1,


I Nyoman Tri Esaputra, SE., M. Pd.
 NIP. 199405182024061001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN *SOSIAL-EMOSIONAL SKILL* SISWA SD**

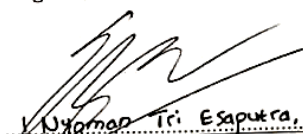
A. Petunjuk Pengisian:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi ahli media dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

Nomor Butir	Penilaian Judges		Komentar/Saran
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	
Masukan secara umum:			

Singaraja, 9 Oktober 2025
 Judges 1,


 Nyoman Tri Esaputra, SE., M.Pd.
 NIP 199405182024061001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN UJI PRAKTISI OLEH GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN *SOSIAL-EMOSIONAL SKILL* SISWA SD**

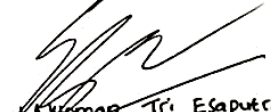
A. Petunjuk Pengisian:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi uji praktisi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Praktisi

Nomor Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/Saran
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	
Masukan secara umum:			

Singaraja, 9 Oktober 2025
Judges 1,


 Tri E Saputra, SE., M.Pd.
 NIP. 199405182024061001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN *SOSIAL-EMOSIONAL SKILL* SISWA SD**

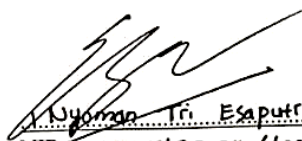
A. Petunjuk Pengisian:

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi peserta didik dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Peserta Didik

Nomor Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/Saran
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	
Masukan secara umum:			

Singaraja, 2 Oktober 2025
Judges 1,


 Y. Nyoman Tri Esaputra, SE., M. Pd.
 NIP. 197405182024061001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN KUESIONER *POSITIVE MINDSET*
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN SOSIAL-EMOSIONAL *SKILL* SISWA SD**

A. Petunjuk Pengisian:

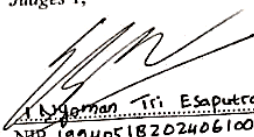
1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi tes hasil belajar dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

B. Lembar Validasi Instrumen Kuesioner *Positive Mindset*

Nomor Butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/Saran
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	

Masukan secara umum:

Singaraja, 2 Oktober 2023
Judges 1,


 I. Ngernan Tri Esaputra, SE, M. Pd.
 NIP. 199405182024061001

**LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN KUESIONER
SOSIAL-EMOSIONAL SKILL**

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

C. Petunjuk Pengisian:

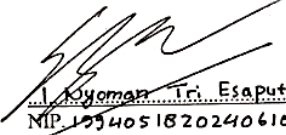
- a. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi tes hasil belajar dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
- b. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.

D. Lembar Validasi Instrumen Kuesioner Sosial-Emosional Skill

Nomor Butir	Penilaian Judges		Komentar/Saran
	Kurang Relevan	Sangat Relevan	
1		✓	
2		✓	
3		✓	
4		✓	
5		✓	
6		✓	
7		✓	
8		✓	
9		✓	
10		✓	
11		✓	
12		✓	
13		✓	
14		✓	
15		✓	

Masukan secara umum:

Singaraja, 9 Oktober 2025
Judges 1,


I. Nyoman Iri Esaputra, S.E., M.Pd.
NIP. 195405182024061601

Lampiran 9 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi dan Media

Lembar Hasil Penilaian Uji Materi

Validator I



LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN SOSIAL-EMOSIONAL *SKILL* SISWA SD**

Hari/Tanggal :

Validator : Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur validitas pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berlandaskan Ajaran *Catur Paramita* dalam Meningkatkan *Positive Mindset* dan Sosial-Emosional *Skill* Siswa SD

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen ini diisi oleh dosen yang memiliki keahlian pada bidang materi pembelajaran.
2. Penilaian kritik dan saran yang Bapak/Ibu berikan melalui kuesioner menjadi dasar untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian, dengan keterangan sebagai berikut.

1	=	Tidak Baik
2	=	Kurang Baik
3	=	Baik
4	=	Sangat Baik

4. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.
5. Jika terjadi perubahan jawaban ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dihubungkan dengan tanda (=).
6. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.
7. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir kuesioner.

C. Instrumen Penilaian

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A. Aspek Kurikulum					
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.				✓
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ada.				✓
B. Aspek Materi					
3.	Materi yang digunakan dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mudah dipahami.				✓
4.	Materi dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan tingkat perkembangan, minat dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.				✓
5.	Materi dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> disampaikan dengan cara yang mudah dipahami.				✓
6.	Ketepatan materi dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> dengan topik, <i>q</i> .				✓
7.	Materi dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> membantu dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa sebelumnya.				✓
8.	Materi media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> menambah dan memperluas pengetahuan siswa dibandingkan sebelumnya.				✓

C. Aspek Kebahasaan				
9.	Dalam penggunaan bahasa di media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.			✓
10.	Bahasa dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mudah dipahami karena sederhana, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda.			✓
11.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar.			✓
12.	Bahasa dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> digunakan secara konsisten sehingga tidak menimbulkan kebingungan.			✓
D. Aspek Evaluasi				
13.	Soal yang terdapat pada media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan materi pembelajaran yang telah disajikan.			✓
14.	Soal yang terdapat pada media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.			✓
15.	Kesesuain soal dengan tujuan pembelajaran.			✓

D. Catatan/Komentar/Saran:

Sertakan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran,
Daftar referensi dan pengembangan.

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, 15 Januari 2025

Validator,



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198211132024212001

Validator II

**LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
POSITIVE MINDSET DAN SOSIAL-EMOSIONAL *SKILL* SISWA SD**

Hari/Tanggal :
Validator : *Ni Romang Widiari, M. Pd.*

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur validitas pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berlandaskan Ajaran *Catur Paramita* dalam Meningkatkan *Positive Mindset* dan Sosial-Emosional *Skill* Siswa SD

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen ini diisi oleh dosen yang memiliki keahlian pada bidang materi pembelajaran.
2. Penilaian kritik dan saran yang Bapak/Ibu berikan melalui kuesioner menjadi dasar untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian, dengan keterangan sebagai berikut.

1	=	Tidak Baik
2	=	Kurang Baik
3	=	Baik
4	=	Sangat Baik

4. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.
5. Jika terjadi perubahan jawaban ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dihubungkan dengan tanda (=).
6. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.
7. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir kuesioner.

C. Instrumen Penilaian

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A. Aspek Kurikulum					
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.				✓
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ada.				✓
B. Aspek Materi					
3.	Materi yang digunakan dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mudah dipahami.				✓
4.	Materi dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan tingkat perkembangan, minat dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.				✓
5.	Materi dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> disampaikan dengan cara yang mudah dipahami.				✓
6.	Ketepatan materi dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> dengan topik.				✓
7.	Materi dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> membantu dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa sebelumnya.				✓
8.	Materi media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> menambah dan memperluas pengetahuan siswa dibandingkan sebelumnya.				✓

C. Aspek Kebahasaan					
9.	Dalam penggunaan bahasa di media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.				✓
10.	Bahasa dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mudah dipahami karena sederhana, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda.				✓
11.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar.				✓
12.	Bahasa dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> digunakan secara konsisten sehingga tidak menimbulkan kebingungan.				
D. Aspek Evaluasi					
13.	Soal yang terdapat pada media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan materi pembelajaran yang telah disajikan.				✓
14.	Soal yang terdapat pada media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.				✓
15.	Kesesuain soal dengan tujuan pembelajaran.				✓

D. Catatan/Komentar/Saran:

Tambahkan gambar pada contoh penuraan silas.
tambahkan / lengkapi kalimat pada aspek
Materi Pom G.

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, 29 Januari 2025

Validator,



Ni Komang Widiani, M.Pd.

NIP. 198705312025212032

Hasil Penilaian Uji Media

Validator I

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MEDIA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN SOSIAL-EMOSIONAL *SKILL* SISWA SD**

Hari/Tanggal :

Validator : Ni Komang Widiani, M.Pd.

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur validitas pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berlandaskan Ajaran *Catur Paramita* dalam Meningkatkan *Positive Mindset* dan Sosial-Emosional *Skill* Siswa SD

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen ini diisi oleh dosen yang memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran.
2. Penilaian kritik dan saran yang Bapak/Ibu berikan melalui kuesioner menjadi dasar untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian, dengan keterangan sebagai berikut.

1	=	Tidak Baik
2	=	Kurang Baik
3	=	Baik
4	=	Sangat Baik

4. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.
5. Jika terjadi perubahan jawaban ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dihubungkan dengan tanda (=).
6. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.
7. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir kuesioner.

C. Instrumen Penilaian

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A. Aspek Desain					
1.	Tampilan visual media/desain media yang menarik pada media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> .				✓
2.	Kombinasi warna dan ikon yang digunakan dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> terlihat serasi dan menarik.			✓	
3.	Dalam teks pada media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mudah dibaca karena ukuran huruf, jenis font, dan kontras warna dengan latar belakang sesuai.				✓
4.	Ketepatan pemilihan ukuran, font dan gambar media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> .				✓
5.	Kesesuaian tampilan visual dengan materi pada media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i>				✓
B. Aspek Pengoprasian					
6.	Kemudahan dalam penggunaan media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> .				✓
7.	Media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> dapat digunakan secara berulang.				✓
8.	Petunjuk penggunaan media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> disajikan dengan jelas, runtut, dan mudah dipahami pengguna.				✓

9.	Dalam langkah-langkah penggunaan media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mudah diikuti tanpa menimbulkan kebingungan.					✓
C. Aspek Kelayakan						
10.	Materi pembelajaran dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.					✓
11.	Materi pembelajaran dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakteristik siswa sekolah dasar.					✓
D. Aspek Kelayakan						
12.	Media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mampu memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan <i>positive mindset</i> dalam menghadapi tantangan belajar.					✓
13.	Media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mampu memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan keterampilan sosial-emosional, seperti kerjasama, empati, dan pengendalian diri.					✓
14.	Media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mampu membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.					✓
15.	Media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.					✓

D. Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, 23 Januari 2026

Validator,



Ni Komang Widiani, M.Pd.

NIP. 198705312025212032

|

Validator II

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MEDIA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN *SOSIAL-EMOSIONAL SKILL* SISWA SD**

Hari/Tanggal :

Validator : Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M. Pd.

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur validitas pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berlandaskan Ajaran *Catur Paramita* dalam Meningkatkan *Positive Mindset* dan *Sosial-Emosional Skill* Siswa SD

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen ini diisi oleh dosen yang memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran.
2. Penilaian kritik dan saran yang Bapak/Ibu berikan melalui kuesioner menjadi dasar untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian, dengan keterangan sebagai berikut.

1	=	Tidak Baik
2	=	Kurang Baik
3	=	Baik
4	=	Sangat Baik

4. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.
5. Jika terjadi perubahan jawaban ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dihubungkan dengan tanda (=).
6. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.
7. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir kuesioner.

C. Instrumen Penilaian

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A. Aspek Desain					
1.	Tampilan visual media/desain media yang menarik pada media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> .				✓
2.	Kombinasi warna dan ikon yang digunakan dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> terlihat serasi dan menarik.				✓
3.	Dalam teks pada media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mudah dibaca karena ukuran huruf, jenis font, dan kontras warna dengan latar belakang sesuai.				✓
4.	Ketepatan pemilihan ukuran, font dan gambar media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> .				✓
5.	Kesesuaian tampilan visual dengan materi pada media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i>				✓
B. Aspek Pengoprasian					
6.	Kemudahan dalam penggunaan media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> .				✓
7.	Media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> dapat digunakan secara berulang.				✓
8.	Petunjuk penggunaan media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> disajikan dengan jelas, runtut, dan mudah dipahami pengguna.				✓

9.	Dalam langkah-langkah penggunaan media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mudah diikuti tanpa menimbulkan kebingungan.					✓
C. Aspek Kelayakan						
10.	Materi pembelajaran dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.					✓
11.	Materi pembelajaran dalam media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakteristik siswa sekolah dasar.					✓
D. Aspek Kebermanfaatan						
12.	Media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mampu memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan <i>positive mindset</i> dalam menghadapi tantangan belajar.					✓
13.	Media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mampu memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan keterampilan sosial-emosional, seperti kerjasama, empati, dan pengendalian diri.					✓
14.	Media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mampu membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.					✓
15.	Media <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.					✓

D. Catatan/Komentar/Saran:

Secara umum sudah bagus sesuai dengan aspek
yang diteliti.

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, 29 Januari 2026

Validator,



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198211132024212001

Lampiran 10 Lembar Hasil Uji Kepraktisan Guru

LEMBAR PENILAIAN UJI PRAKTISI TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN *SOSIAL-EMOSIONAL SKILL* SISWA SD**

Hari/Tanggal : 26 Januari 2026
 Nama Guru : Komang Adi Suryanata, S.Pd.
 Sekolah : SD Negeri 2 Kalbukbuk

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur validitas pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berlandaskan Ajaran *Catur Paramita* dalam Meningkatkan *Positive Mindset* dan *Sosial-Emosional Skill* Siswa SD

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen ini diisi oleh guru.
2. Penilaian kritik dan saran yang Bapak/Ibu berikan melalui kuesioner menjadi dasar untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian, dengan keterangan sebagai berikut.

1	=	Tidak Baik
2	=	Kurang Baik
3	=	Baik
4	=	Sangat Baik

4. pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.
5. Jika terjadi perubahan jawaban ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dihubungkan dengan tanda (=).
6. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.
7. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir kuesioner.

C. Instrumen Penilaian

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A. Aspek Materi					
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				✓
2.	Materi dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> disampaikan dengan jelas sehingga mudah dimengerti.				✓
3.	Penyampaian materi dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> membantu siswa memahami isi pembelajaran dengan lebih mudah.				✓
4.	Dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> menggunakan ukuran font yang tepat sehingga memudahkan saya dalam membaca teks.				✓
5.	Jenis font yang digunakan dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> tepat dan tidak membingungkan.				✓
6.	Visualisasi dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan isi materi yang dipelajari.				✓
7.	<i>Visualisasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran augmented reality berlandaskan ajaran catur paramita membantu siswa memahami materi dengan baik.</i>				✓
B. Aspek Kebahasaan					
8.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> mudah dipahami.				✓
9.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sudah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar.				✓
10.	Struktur kalimat dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan aturan tata bahasa sehingga mudah dipahami.				✓

C. Aspek Media				
11.	Materi dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan psikologis siswa sekolah dasar.			✓
12.	Materi dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman belajar siswa sekolah dasar.		✓	
13.	Kesesuaian media untuk meningkatkan <i>positive mindset</i> dan sosial-emosional <i>skill</i> siswa sekolah dasar.			✓
14.	Kemenarikan media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> .			✓
D. Aspek Pengoprasikan				
15.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> .			✓

D. Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....


.....

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, 26 Januari 2026
Validator,


Komang Adi Suryanata, S.Pd.
NIP. 19920308 202221 1 006

Lampiran 11 Lembar Hasil Uji Kepraktisan Siswa

LEMBAR PENILAIAN RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*
BERLANDASKAN AJARAN *CATUR PARAMITA* DALAM MENINGKATKAN
***POSITIVE MINDSET* DAN *SOSIAL-EMOSIONAL SKILL* SISWA SD**

Nama : *Icmang Oricha wulandari*

Kelas : *-5*

No. Absen : *17*

Sekolah : *SDN 2 Katibulbule*

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur validitas pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berlandaskan Ajaran *Catur Paramita* dalam Meningkatkan *Positive Mindset* dan *Sosial-Emosional Skill* Siswa SD.

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen ini diisi oleh siswa kelompok kecil.
2. Penilaian kritik dan saran yang peserta didik berikan melalui kuesioner menjadi dasar untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk yang dikembangkan.
3. Rentang penilaian, dengan keterangan sebagai berikut.

1	=	Tidak Baik
2	=	Kurang Baik
3	=	Baik
4	=	Sangat Baik

4. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan.
5. Jika terjadi perubahan jawaban ke jawaban lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dihubungkan dengan tanda (=).
6. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah disediakan.
7. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir kuesioner.

C. Instrumen Penilaian

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A. Aspek Materi					
1.	Materi yang ada di dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> sesuai dengan pelajaran yang saya pelajari.			✓	
2.	Materi dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> disampaikan dengan jelas sehingga saya mudah dimengerti.				✓
3.	Media pembelajaran <i>augmented reality</i> membantu saya memahami isi pelajaran dengan lebih mudah.				✓
4.	Tulisan dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> mudah dibaca dikarenakan ukuran huruf pas.				✓
5.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> jelas dan tidak membingungkan.				✓
6.	Gambar yang ada di media pembelajaran <i>augmented reality</i> sesuai dengan isis materi yang dipelajari.				✓
7.	Gambar pada media pembelajaran <i>augmented reality</i> membantu saya lebih padam dengan materi.				✓
B. Aspek Kebahasaan					
8.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.				✓
9.	Bahasa yang digunakan sudah baik dan benar.				✓
10.	Kalimat dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> tersusun dengan baik sehingga mudah dimengerti.				✓
C. Aspek Media					
11.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> sesuai dengan tingkat pemahaman saya sebagai siswa.			✓	
12.	Materi dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> berlandaskan ajaran <i>catur paramita</i> sesuai dengan pengalaman belajar saya sehari-hari.				✓

13.	Media ini membuat saya lebih semangat, berpikir positif, dan belajar berhubungan baik dengan teman.				✓
14.	Media pembelajaran <i>augmented reality</i> ini menarik dan menyenangkan digunakan saat belajar.				✓
D. Aspek Pengoprasikan					
15.	Media pembelajaran <i>augmented reality</i> ini mudah digunakan saat belajar.				✓

D. Catatan/Komentar/Saran:

medianya menarik dan menyenangkan

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk digunakan.

Singaraja, 26 Januari 2020



Komang orichawulan dari

Lampiran 12 Lembar Kuesioner Pretest Siswa

Lembar Kuesioner *Positive Mindset***INSTRUMEN KUESIONER POSITIVE MINDSET**

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

Petunjuk Pengerjaan!

1. Tulislah terlebih dahulu nama, nomor absen, dan kelasmu.
2. Bacalah soal dengan teliti dan jika ada yang kurang jelas silakan ditanyakan.
3. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom yang paling sesuai denganmu.

Nama : Jede Mafin Putra Adhama
No. Absen : 4
Kelas : 5

No	Pertanyaan	(Sangat Setuju)	(Setuju)	(Ragu-Ragu)	(Tidak Setuju)	(Sangat Tidak Setuju)
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya bisa mengendalikan rasa marah atau sedih dengan baik.			✓		
2	Saya berusaha berpikir positif ketika menghadapi masalah.	✓				
3	Saya tidak larut terlalu lama dalam perasaan negatif.			✓		
4	Saya percaya diri bisa menyelesaikan tugas dengan baik.			✓		
5	Saya yakin bahwa setiap kesulitan pasti ada jalan keluarnya.	✓				

6	Saya tetap semangat mencoba meskipun pernah gagal.		✓			
7	Saya tetap tenang meskipun menghadapi tugas yang sulit.	✓				
8	Saya bisa fokus belajar walaupun sedang gugup.			✓		
9	Saat ada banyak tugas, saya bisa mengerjakan tugas tersebut satu-satu dengan sabar.			✓		
10	Saya bisa merasakan apa yang dirasakan teman saya.			✓		
11	Saya mau membantu teman yang sedang kesulitan.		✓			
12	Saya menghargai perasaan teman ketika dia sedang bercerita.	✓				
13	Saya berusaha menyelesaikan tugas sampai selesai walaupun sulit.		✓			
14	Saya tetap bersemangat belajar meskipun ada hambatan.			✓		
15	Saya selalu berusaha memberikan hasil terbaik dalam setiap tugas.	✓				

Lembar Kuesioner *Social-Emosional Skill*

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

Petunjuk Pengerjaan!

1. Tulislah terlebih dahulu nama, nomber absen, dan kelasmu.
2. Bacalah soal dengan teliti dan jika ada yang kurang jelas silakan ditanyakan.
3. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom yang paling sesuai denganmu.

Nama : ~~A~~ Martin
 No. Absen : 4
 Kelas : 5

No	Pertanyaan	(Sangat Setuju)	(Setuju)	(Ragu-Ragu)	(Tidak Setuju)	(Sangat Tidak Setuju)
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya bisa mengetahui kapan saya sedang merasa senang atau sedih.		✓			
2	Saya bisa menyadari ketika saya sedang marah atau kecewa.			✓		
3	Saya tahu apa yang membuat saya bersemangat belajar.	✓				
4	Saya bisa menenangkan diri saat ada teman yang membuat saya kesal.			✓		
5	Saya tidak mudah marah ketika ada perbedaan pendapat dengan teman.		✓			

6	Saya tetap bersikap baik walaupun sedang merasa kecewa.			✓		
7	Saya bisa merasakan kesedihan teman yang sedang mendapat masalah.			✓		
8	Saya ikut senang ketika teman berhasil meraih prestasi.		✓			
9	Saya berusaha menghibur teman yang sedang sedih.	✓				
10	Saya mendengarkan pendapat teman dengan penuh perhatian.		✓			
11	Saya menyampaikan pendapat dengan bahasa yang sopan.			✓		
12	Saya menghargai pendapat teman meskipun berbeda dengan pendapat saya.			✓		
13	Saya berpikir dulu sebelum melakukan sesuatu agar tidak menimbulkan masalah.			✓		
14	Saya memilih cara yang baik saat menyelesaikan masalah dengan teman.			✓		
15	Saya bisa menentukan pilihan yang benar tanpa merugikan orang lain.			✓		

Lampiran 13 Lembar Kuesioner Posttest Siswa

Lembar Kuesioner *Positive Mindset*

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

Petunjuk Pengerjaan!

1. Tulislah terlebih dahulu nama, nomor absen, dan kelasmu.
2. Bacalah soal dengan teliti dan jika ada yang kurang jelas silakan ditanyakan.
3. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom yang paling sesuai denganmu.

Nama : *401120105*No. Absen : *14*Kelas : *5A*

No	Pertanyaan	(Sangat Setuju)	(Setuju)	(Ragu-Ragu)	(Tidak Setuju)	(Sangat Tidak Setuju)
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya bisa mengendalikan rasa marah atau sedih dengan baik.	✓				
2	Saya berusaha berpikir positif ketika menghadapi masalah.	✓				
3	Saya tidak larut terlalu lama dalam perasaan negatif.	✓				
4	Saya percaya diri bisa menyelesaikan tugas dengan baik.		✓			
5	Saya yakin bahwa setiap kesulitan pasti ada jalan keluarnya.	✓				

6	Saya tetap semangat mencoba meskipun pernah gagal.	✓				
7	Saya tetap tenang meskipun menghadapi tugas yang sulit.		✓			
8	Saya bisa fokus belajar walaupun sedang gugup.	✓				
9	Saat ada banyak tugas, saya bisa mengerjakan tugas tersebut satu-satu dengan sabar.			✓		
10	Saya bisa merasakan apa yang dirasakan teman saya.	✓				
11	Saya mau membantu teman yang sedang kesulitan.		✓			
12	Saya menghargai perasaan teman ketika dia sedang bercerita.		✓			
13	Saya berusaha menyelesaikan tugas sampai selesai walaupun sulit.	✓				
14	Saya tetap bersemangat belajar meskipun ada hambatan.		✓			
15	Saya selalu berusaha memberikan hasil terbaik dalam setiap tugas.			✓		

Lembar Kuesioner *Social-Emosional Skill***INSTRUMEN KUESIONER SOSIAL-EMOSIONAL SKILL**

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

Petunjuk Pengerjaan!

1. Tulislah terlebih dahulu nama, nomor absen, dan kelasmu.
2. Bacalah soal dengan teliti dan jika ada yang kurang jelas silakan ditanyakan.
3. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom yang paling sesuai denganmu.

Nama : t g n g k a s
No. Absen : 14
Kelas : 5A

No	Pertanyaan	(Sangat Setuju)	(Setuju)	(Ragu-Ragu)	(Tidak Setuju)	(Sangat Tidak Setuju)
		SS	S	RR	TS	STS
1	Saya bisa mengetahui kapan saya sedang merasa senang atau sedih.		✓			
2	Saya bisa menyadari ketika saya sedang marah atau kecewa.		✓			
3	Saya tahu apa yang membuat saya bersemangat belajar.	✓				
4	Saya bisa menenangkan diri saat ada teman yang membuat saya kesal.			✓		
5	Saya tidak mudah marah ketika ada perbedaan pendapat dengan teman.	✓				

6	Saya tetap bersikap baik walaupun sedang merasa kecewa.	✓				
7	Saya bisa merasakan kesedihan teman yang sedang mendapat masalah.		✓			
8	Saya ikut senang ketika teman berhasil meraih prestasi.			✓		
9	Saya berusaha menghibur teman yang sedang sedih.	✓				
10	Saya mendengarkan pendapat teman dengan penuh perhatian.		✓			
11	Saya menyampaikan pendapat dengan bahasa yang sopan.		✓			
12	Saya menghargai pendapat teman meskipun berbeda dengan pendapat saya.	✓				
13	Saya berpikir dulu sebelum melakukan sesuatu agar tidak menimbulkan masalah.	✓				
14	Saya memilih cara yang baik saat menyelesaikan masalah dengan teman.		✓			
15	Saya bisa menentukan pilihan yang benar tanpa merugikan orang lain.	✓				

Lampiran 14 Hasil Kuesioner Pretest dan Posttest Siswa Kelompok Eksperimen

NO	Nama Siswa	<i>Positive Mindset</i>		<i>Social-Emosional Skill</i>	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Gede Angga Adi Pratama	48	60	51	63
2	Gede Ari Krisna Surya Putra	52	64	50	62
3	Gede Davian Meyndra Prasena	49	60	48	61
4	Gede Martin Putra Ardana	53	66	53	64
5	Gede Reza Aditya Yasa	51	63	50	62
6	I Gede Windhu Raditya	56	67	53	66
7	I Komang Agus Novendra	48	59	49	60
8	Kadek Andre Biliardana	55	68	54	67
9	Kadek Anggi Viantari Arsa	47	58	48	57
10	Kadek Diasmita Mas Wicahyani	52	64	51	63
11	Kadek Krisna Kartika Utama	50	62	52	64
12	Kadek Shantika Gana Putri	53	66	51	63
13	Kadek Verdha Surya Priandiyasa	50	63	53	65
14	Ketut Widi Artha Tangkas	49	60	48	59
15	Komang Andi Ari Darmawan	54	67	55	68
16	Komang Budi Putra Krisna	48	59	49	60
17	Komang Oricha Wulandari	52	64	51	63
18	Komang Yuda Sastrawan	53	65	50	61

Lampiran 15 Hasil Kuesioner Posttest dan Posttest Siswa Kelompok Kontrol

NO	Nama Siswa	<i>Positive Mindset</i>		<i>Social-Emosional Skill</i>	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Komang Yudha Permana	54	57	50	52
2	Luh Amila Juliani	52	53	51	53
3	Luh Putu Indah Sanita Putri	45	47	48	50
4	NI Kadek Anandita Desvina Purnama Dewi	51	53	52	54
5	Ni Kadek Putriani Dewi	50	52	49	51
6	Gede Feri Winata	53	55	55	56
7	Gede Govinda Dirgantara	48	50	47	49
8	Kadek Agastya Pradana Putra	54	55	53	55
9	Putu Ayu Meisya Anindya Sukreni	46	48	48	49
10	Putu Geya Arama Anindia	52	53	50	52
11	Putu Keneisha Alka Alindya	49	51	50	53
12	Putu Kenzo Raditya Rianda	51	53	49	51
13	Putu Krisnha	50	52	52	54
14	Putu Meisya Gesline	48	50	47	49
15	Putu Miska Kusuma Dewi	51	52	54	56
16	Putu nathania Kirana Maheswari Utami	47	49	44	46
17	Putu Wahyu Agustini	52	54	51	52

Lampiran 16 Modul Ajar

MODUL

Pendidikan Pancasila Pancasila Dalam Kehidupanku

Kelas V



MODUL AJAR	
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS III	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Ni Putu Ina Dewanthi
Satuan Pendidikan	: SD N 2 Kalibukbuk
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase	: C
Kelas/Semester	: V / Ganjil
Alokasi Waktu	: 4 kali pertemuan (8 x 35 menit)
B. 8 Dimensi Profil Kelulusan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Keimanan dan Ketakwaan 2. Kewargaan 3. Penalaran Kritis 4. Kreativitas 5. Kolaborasi 6. Kemandirian 7. Kesehatan 8. Komunikasi 	
C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudahkah kalian bangun tidur tepat waktu ? 2. Sudahkah kalian beribadah / berdoa pagi ini ? 3. Sudahkah kalian berolahraga ringan ? 4. Sudahkah kalian belajar atau membaca buku sebentar ? 5. Sudahkah kalian sarapan dengan makanan sehat ? 6. Sudahkah kalian membantu orang tua atau menyapa seseorang tadi pagi ? 7. Dan yang paling penting, tadi malam sudahkah kalian tidur cepat agar pagi ini segar ? 	

<p>D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Capaian Pembelajaran <p>Peserta didik mampu memahami kronologi sejarah kelahiran Pancasila; meneladani sikap para perumus Pancasila dan menerapkan di lingkungan masyarakat; menghubungkan sila-sila dalam Pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh, menguraikan makna nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi bangsa dan negara.</p> • Tujuan Pembelajaran <p>Setelah mengikuti pembelajaran melalui media pembelajaran yang menampilkan nilai-nilai Pancasila yang dikaitkan dengan Ajaran <i>Catur Paramita</i>, siswa diharapkan mampu untuk :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami secara umum proses lahirnya Pancasila dan mengenal Ajaran <i>Catur Paramita</i> sebagai nilai luhur yang sejalan dengan Pancasila. 2. Menghubungkan sila-sila dalam Pancasila, sebagai satu kesatuan nilai yang saling berkaitan dalam kehidupan bermasyarakat. 3. Menguraikan makna nilai-nilai Pancasila. 4. Menunjukkan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari, yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dan Ajaran <i>Catur Paramita</i>, seperti sikap menghargai, peduli, dan adil. • Topik Pembelajaran <p>Topik : A (Pancasila Dalam Kehidupanku)</p>
<p>E. Materi</p>
<p>Materi dalam modul ajar ini mencangkup beberapa materi yaitu sejarah lahirnya pancasila, contoh-contoh penerapan sila-sila pancasila, ajaran <i>Catur Paramita</i>, dan kaitan antara sila pancasila dengan ajaran <i>Catur Paramita</i>.</p>
<p>F. Sarana dan Prasarana</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Papan Tulis 2. Spidol 3. Leptop 4. Smart Phone

5. LKPD
6. Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>
G. Target Peserta Didik
- Peserta didik reguler - Siswa kelas V berjumlah 35 Orang
H. Model Pembelajaran (Praktik Pedagogis)
<ul style="list-style-type: none"> • Model Pembelajaran : Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) • Metode : Pengamatan, tanya jawab, ceramah, diskusi, penugasan. • Pendekatan : Deep Learning.
I. Pertanyaan Pemantik
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalian tahu, bagaimana Pancasila bisa lahir dan menjadi dasar negara ? 2. Menurut kalian, sikap apa saja di sekolah yang sudah mencerminkan nilai-nilai Pancasila ? 3. Jika melihat teman yang mengalami kesulitan, apa yang sebaiknya kita lakukan agar tetap adil dan saling menghargai ? 4. Dari contoh yang ditampilkan dalam media AR, nilai Pancasila apa yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah ? 5. Bagaimana perasaan kalian jika sikap saling peduli dan menghargai benar-benar diterapkan di kelas ?
J. Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan 1

BAGIAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan doa bersama. (Mindful Learning). 2. Lalu dilanjutkan dengan cek kehadiran yang dilakukan oleh guru . (Mindful Learning). 3. Guru menanyakan 7 kegiatan anak Indonesia Hebat . (Mindful Learning). Seperti : 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Apakah anak-anak sudah bangun tidur tepat waktu ? - Sudahkah anak-anak sembahyang atau berdoa pagi ini? - Sudahkah anak-anak berolahraga ringan ? - Apakah anak-anak sudah tidur lebih cepat, agar pagi ini segar ? <p>4. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan regulasi emosi terlebih dahulu dengan diam sejenak dan mengatur napas, hal ini dilakukan untuk mengasah kemampuan mengontrol emosi yang dimiliki siswa . (Mindful Learning).</p> <p>5. Guru mengajak peserta didik melakukan warming up yaitu dengan “tepuk semangat, tepuk perintah atau yang lainnya”, hal ini dapat membantu meningkatkan fokus siswa dalam proses pembelajaran . (Joyful Learning).</p> <p>6. Guru memberikan peserta didik pertanyaan pemantik yaitu (Apakah kalian tahu, bagaimana Pancasila bisa lahir dan menjadi dasar negara kita?) (Meaningful Learning).</p>	
<p>Inti</p>	<p>Sintak 1 : Menyampaikan Tujuan Pembelajaran dan Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> 7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang dilakukan hari ini (Meaningful Learning). 8. Guru menyampaikan motivasi untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran (Joyful Learning). <p>Sintak 2 : Menyampaikan Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> 9. Guru memberikan penjelasan mengenai materi lahirnya Pancasila dan Ajaran <i>Catur Paramita</i> (Meaningful Learning). 10. Guru menggunakan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> untuk mempermudah menjelaskan materi 	<p>45 menit</p>

	<p>pembelajaran (Joyful Learning).</p> <p>Sintaks 3 : Membentuk Kelompok</p> <p>11. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, tergantung jumlah peserta didik di dalam kelas. Dimana satu kelompok terdiri dari 3-4 orang. Guru meminta peserta didik memindai marker <i>Augmented Reality</i> yang menampilkan informasi singkat mengenai peristiwa lahirnya Pancasila.</p> <p>12. Peserta didik mengamati tayangan AR dan menyebutkan informasi penting yang diperoleh</p> <p>13. Guru mengenalkan ajaran <i>Catur Paramita</i> (maitri, karuna, mudita, upeksa) secara sederhana.</p> <p>14. Setelah peserta didik mengamati AR, guru membagikan LKPD kepada peserta didik (Joyful Learning).</p> <p>15. Guru menjelaskan tata cara pengisian LKPD (Meaningful Learning).</p> <p>Sintak 4 : Membimbing Kelompok dalam Belajar dan Bekerja</p> <p>16. Siswa mendiskusikan masalah yang terdapat pada LKPD bersama anggota kelompoknya (Meaningful Learning).</p> <p>17. Guru membimbing dan mendampingi peserta didik dalam mengerjakan LKPD dalam kelompok (Mindful Learning).</p> <p>Sintak 5 : Evaluasi</p> <p>18. Setelah menyelesaikan LKPD, masing-masing kelompok akan menyampaikan hasil diskusi LKPD yang sudah dikerjakan. (Meaningful Learning).</p> <p>19. Guru memandu dan memberikan penguatan dalam diskusi (Mindful Learning).</p> <p>Sintak 6 : Memberikan Apresiasi atau Reward</p> <p>20. Guru memberikan apresiasi atau penghargaan kepada</p>	
--	---	--

	seluruh kelompok yang sudah menyelesaikan tugas dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Joyful Learning).	
Penutup	<p>21. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran hari ini (Meaningful Learning).</p> <p>22. Guru mengkonfirmasi apakah ada pertanyaan untuk materi pembelajaran hari ini (Mindful Learning).</p> <p>23. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi singkat mengenai nilai keteladanan yang dapat diterapkan di sekolah. (Mindful Learning).</p> <p>24. Guru menjelaskan mengenai materi atau apa saja yang dipersiapkan untuk pembelajaran selanjutnya.</p> <p>25. Guru mengakhiri kegiatan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas (Mindful Learning).</p>	15 menit

Pertemuan 2		
BAGIAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<p>1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan doa bersama. (Mindful Learning).</p> <p>2. Lalu dilanjutkan dengan cek kehadiran yang dilakukan oleh guru. (Mindful Learning).</p> <p>3. Guru menanyakan 7 kegiatan anak Indonesia Hebat. (Mindful Learning). Seperti :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apakah anak-anak sudah bangun tidur tepat waktu ? - Sudahkah anak-anak sembahyang atau berdoa pagi ini? - Sudahkah anak-anak berolahraga ringan ? - Apakah anak-anak sudah tidur lebih cepat, agar pagi ini segar ? 	10 menit

	<p>4. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan regulasi emosi terlebih dahulu dengan diam sejenak dan mengatur napas, hal ini dilakukan untuk mengasah kemampuan mengontrol emosi yang dimiliki siswa . (Mindful Learning).</p> <p>5. Guru mengajak peserta didik melakukan warming up yaitu dengan “Pacu Jalur”, hal ini dapat membantu meningkatkan fokus siswa dalam proses pembelajaran . (Joyful Learning).</p> <p>6. Guru memberikan peserta didik pertanyaan pemantik yaitu (Jika melihat teman yang mengalami kesulitan, apa yang sebaiknya kita lakukan agar tetap adil dan saling menghargai?) (Meaningful Learning).</p>	
<p>Inti</p>	<p>Sintak 1 : Menyampaikan Tujuan Pembelajaran dan Motivasi</p> <p>7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang dilakukan hari ini (Meaningful Learning).</p> <p>8. Guru menyampaikan motivasi untuk meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran (Joyful Learning).</p> <p>Sintak 2 : Menyampaikan Materi</p> <p>9. Guru menggunakan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> untuk mempermudah menjelaskan materi pembelajaran (Joyful Learning).</p> <p>Sintaks 3 : Membentuk Kelompok</p> <p>10. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, tergantung jumlah peserta didik di dalam kelas. Dimana satu kelompok terdiri dari 3-4 orang. Guru meminta peserta didik memindai marker <i>Augmented Reality</i> yang menampilkan keterkaitan sila Pancasila dengan ajaran <i>Catur Paramita</i>.</p> <p>11. Peserta didik mengamati tayangan AR dan</p>	<p>45 menit</p>

	<p>menyebutkan informasi penting yang diperoleh.</p> <p>12. Setelah peserta didik mengamati AR, guru membagikan LKPD kepada siswa (Joyful Learning).</p> <p>13. Guru menjelaskan tata cara pengisian LKPD (Meaningful Learning).</p> <p>Sintak 4 : Membimbing Kelompok dalam Belajar dan Bekerja</p> <p>14. Peserta didik mendiskusikan masalah yang terdapat pada LKPD bersama anggota kelompoknya (Meaningful Learning).</p> <p>15. Guru membimbing dan mendampingi peserta didik dalam mengerjakan LKPD dalam kelompok (Mindful Learning).</p> <p>Sintak 5 : Evaluasi</p> <p>16. Setelah menyelesaikan LKPD, masing-masing kelompok akan menyampaikan hasil diskusi LKPD yang sudah dikerjakan. (Meaningful Learning).</p> <p>17. Guru memandu dan memberikan penguatan dalam diskusi (Mindful Learning).</p> <p>Sintak 6 : Memberikan Apresiasi atau Reward</p> <p>18. Guru memberikan apresiasi atau penghargaan kepada seluruh kelompok yang sudah menyelesaikan tugas dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Joyful Learning).</p>	
Penutup	<p>19. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran hari ini (Meaningful Learning).</p> <p>20. Guru mengkonfirmasi apakah ada pertanyaan untuk materi pembelajaran hari ini (Mindful Learning).</p> <p>21. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi singkat. (Mindful Learning).</p> <p>22. Guru menjelaskan mengenai materi atau apa saja yang dipersiapkan untuk pembelajaran selanjutnya.</p>	15 menit

	23. Guru mengakhiri kegiatan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas (Mindful Learning).	
Pertemuan 3		
BAGIAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan doa bersama. (Mindful Learning). 2. Lalu dilanjutkan dengan cek kehadiran yang dilakukan oleh guru . (Mindful Learning). 3. Guru menanyakan 7 kegiatan anak Indonesia Hebat . (Mindful Learning). Seperti : <ul style="list-style-type: none"> - Apakah anak-anak sudah bangun tidur tepat waktu ? - Sudahkah anak-anak sembahyang atau berdoa pagi ini? - Sudahkah anak-anak berolahraga ringan ? - Apakah anak-anak sudah tidur lebih cepat, agar pagi ini segar ? 4. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan regulasi emosi terlebih dahulu dengan diam sejenak dan mengatur napas, hal ini dilakukan untuk mengasah kemampuan mengontrol emosi yang dimiliki siswa . (Mindful Learning). 5. Guru mengajak peserta didik melakukan warming up yaitu dengan “Tepuk Semangat”, hal ini dapat membantu meningkatkan fokus siswa dalam proses pembelajaran . (Joyful Learning). 6. Guru memberikan peserta didik pertanyaan pemantik yaitu (Apa saja contoh penerapan sila-sila Pancasila?) (Meaningful Learning). 	10 menit
Inti	Sintak 1 : Menyampaikan Tujuan Pembelajaran dan Motivasi	45 menit

	<p>7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang dilakukan hari ini (Meaningful Learning).</p> <p>8. Guru menyampaikan motivasi untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran (Joyful Learning).</p> <p>Sintak 2 : Menyampaikan Materi</p> <p>9. Guru menggunakan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> untuk mempermudah menjelaskan materi pembelajaran (Joyful Learning).</p> <p>Sintaks 3 : Membentuk Kelompok</p> <p>10. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, tergantung jumlah peserta didik di dalam kelas. Dimana satu kelompok terdiri dari 3-4 orang. Guru meminta peserta didik memindai marker <i>Augmented Reality</i> yang menampilkan contoh penerapan sila-sila Pancasila dan studi kasus.</p> <p>11. Peserta didik mengamati tayangan AR dan menyebutkan informasi penting yang diperoleh.</p> <p>12. Setelah peserta didik mengamati AR, guru membagikan LKPD kepada peserta didik (Joyful Learning).</p> <p>13. Guru menjelaskan tata cara pengisian LKPD (Meaningful Learning).</p> <p>Sintak 4 : Membimbing Kelompok dalam Belajar dan Bekerja</p> <p>14. Peserta didik mendiskusikan masalah yang terdapat pada LKPD bersama anggota kelompoknya (Meaningful Learning).</p> <p>15. Guru membimbing dan mendampingi peserta didik dalam mengerjakan LKPD dalam kelompok (Mindful Learning).</p> <p>Sintak 5 : Evaluasi</p>	
--	---	--

	<p>16. Setelah menyelesaikan LKPD, masing-masing kelompok akan menyampaikan hasil diskusi LKPD yang sudah dikerjakan. (Meaningful Learning).</p> <p>17. Guru memandu dan memberikan penguatan dalam diskusi (Mindful Learning).</p> <p>Sintak 6 : Memberikan Apresiasi atau Reward</p> <p>18. Guru memberikan apresiasi atau penghargaan kepada seluruh kelompok yang sudah menyelesaikan tugas dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Joyful Learning).</p>	
Penutup	<p>19. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran hari ini (Meaningful Learning).</p> <p>20. Guru mengkonfirmasi apakah ada pertanyaan untuk materi pembelajaran hari ini (Mindful Learning).</p> <p>21. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi singkat. (Mindful Learning).</p> <p>22. Guru menjelaskan mengenai materi atau apa saja yang dipersiapkan untuk pembelajaran selanjutnya.</p> <p>23. Guru mengakhiri kegiatan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas (Mindful Learning).</p>	15 menit
Pertemuan 4		
BAGIAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<p>1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan doa bersama. (Mindful Learning).</p> <p>2. Lalu dilanjutkan dengan cek kehadiran yang dilakukan oleh guru. (Mindful Learning).</p> <p>3. Guru menanyakan 7 kegiatan anak Indonesia Hebat. (Mindful Learning). Seperti :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apakah anak-anak sudah bangun tidur tepat waktu ? - Sudahkah anak-anak sembahyang atau berdoa pagi 	10 menit

	<p>ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sudahkah anak-anak berolahraga ringan ? - Apakah anak-anak sudah tidur lebih cepat, agar pagi ini segar ? <p>4. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan regulasi emosi terlebih dahulu dengan diam sejenak dan mengatur napas, hal ini dilakukan untuk mengasah kemampuan mengontrol emosi yang dimiliki siswa . (Mindful Learning).</p> <p>5. Guru mengajak peserta didik melakukan warming up yaitu dengan “bermain udara darat laut”, hal ini dapat membantu meningkatkan fokus siswa dalam proses pembelajaran . (Joyful Learning).</p> <p>6. Guru memberikan peserta didik pertanyaan pemantik yaitu (Bagaimana perasaan kalian jika sikap saling peduli dan menghargai benar-benar diterapkan dikelas?) (Meaningful Learning).</p>	
Inti	<p>Sintak 1 : Menyampaikan Tujuan Pembelajaran dan Motivasi</p> <p>7. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang dilakukan hari ini (Meaningful Learning).</p> <p>8. Guru menyampaikan motivasi untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran (Joyful Learning).</p> <p>Sintak 2 : Menyampaikan Materi</p> <p>9. Guru menggunakan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> untuk mempermudah menjelaskan materi pembelajaran (Joyful Learning).</p> <p>Sintaks 3 : Membentuk Kelompok</p> <p>10. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, tergantung jumlah peserta didik di dalam kelas. Dimana satu kelompok terdiri dari 3-4 orang. Guru</p>	45 menit

	<p>meminta peserta didik memindai kembali marker <i>Augmented Reality</i>.</p> <p>11. Peserta didik diajak mengamati kembali media AR</p> <p>12. Setelah selesai mengamati kembali, peserta didik diajak menyusun rencana aksi sederhana penerapan nilai Pancasila di sekolah bersama anggota kelompoknya di LKPD yang sudah disediakan.</p> <p>13. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik (Joyful Learning).</p> <p>14. Guru menjelaskan tata cara pengisian LKPD (Meaningful Learning).</p> <p>Sintak 4 : Membimbing Kelompok dalam Belajar dan Bekerja</p> <p>15. Peserta didik mendiskusikan masalah yang terdapat pada LKPD bersama anggota kelompoknya (Meaningful Learning).</p> <p>16. Guru membimbing dan mendampingi peserta didik dalam mengerjakan LKPD dalam kelompok (Mindful Learning).</p> <p>Sintak 5 : Evaluasi</p> <p>17. Setelah menyelesaikan LKPD, masing-masing kelompok akan menyampaikan hasil diskusi LKPD yang sudah dikerjakan. (Meaningful Learning).</p> <p>18. Guru memandu dan memberikan penguatan dalam diskusi (Mindful Learning).</p> <p>Sintak 6 : Memberikan Apresiasi atau Reward</p> <p>19. Guru memberikan apresiasi atau penghargaan kepada seluruh kelompok yang sudah menyelesaikan tugas dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Joyful Learning).</p>	
Penutup	20. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran hari ini (Meaningful Learning) .	15 menit

	<p>21. Guru mengkonfirmasi apakah ada pertanyaan untuk materi pembelajaran hari ini (Mindful Learning).</p> <p>22. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi singkat. (Mindful Learning).</p> <p>23. Guru menghakhiri kegiatan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas (Mindful Learning).</p>	
K. Pemahaman Bermakna		
<p>Dengan memahami nilai-nilai sila Pancasila dan Ajaran <i>Catur Paramita</i>, diharapkan peserta didik mampu mengembangkan <i>Positive Mindset</i> dan mengendalikan <i>social-emosionalnya</i>.</p>		
L. Asesmen Pembelajaran		
<p>1. Asesmen Awal Pembelajaran</p> <p>Bentuk Penilaian : Lisan</p> <p>Instrumen Penilaian : Non-Tes</p> <p>Bentuk Penilaian : Lisan</p> <p>2. Asesmen Proses Pembelajaran</p> <p>➤ Penilaian Afektif (Sikap)</p> <p>Bentuk Penilaian : Non-Tes</p> <p>Instrumen Penilaian : Lembar Ceklis</p> <p>Bentuk Penilaian : Observasi (Terlampir)</p> <p>➤ Penilaian Psikomotor (Keterampilan)</p> <p>Bentuk Penilaian : Non-Tes (LKPD)</p> <p>Instrumen Penilaian : Lembar Ceklis</p> <p>Bentuk Penilaian : Observasi (Terlampir)</p> <p>3. Asesmen Akhir Pembelajaran</p> <p>Bentuk Penilaian : Non-tes</p> <p>Instrumen Penilaian : Rencana Aksi</p> <p>Bentuk Penilaian : Observasi dan refelesi (Terlampir)</p>		
M. Refleksi		
<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi Siswa <p>1. Bagaimana proses pembelajaran hari ini apakah menyenangkan atau bosan ?</p> <p>.....</p>		

2. Apakah ada yang belum kamu pahami mengenai pembelajaran hari ini?

.....

• **Refleksi Guru**

1. Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajar

.....

2. Kesulitan yang saya alami dan solusinya

.....

3. Rencana pembelajaran kedepannya

.....

O. Pengayaan dan Remedial

❖ **Pengayaan**

Pengayaan ini dilakukan untuk siswa yang telah menguasai materi hak dan kewajiban lebih cepat, sehingga mereka dapat memperdalam pemahaman melalui kegiatan observasi, proyek mini, dan percobaan sederhana.

❖ **Remedial**

Remidial ini akan diberikan kepada siswa yang membutuhkan bimbingan dalam memahami materi atau pelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai capaian pembelajaran.

P. Glosarium

Augmented Reality : Media yang menampilkan visual 3D.

Catur Paramita : Empat landasan perilaku mulia dan berbudi pekerti

Q. Daftar Pustaka

Indra, A. D., Azis, A., & Dewi, L. G. M. W. (2023). Pendidikan Pancasila: SD/MI Kelas V (Edisi Kurikulum Merdeka) [Buku sekolah elektronik]. Buku Sekolah Elektronik (BSE). <https://epaper.myedisi.com/bse/370021/index.html>

Indra, A. D., Azis, A., & Dewi, L. G. M. W. (2023). Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V (Kurikulum Merdeka). Perpustakaan SDN 248 Sindangsari/FlipHTML5.

https://fliphtml5.com/ijrhw/upta/Buku_Panduan_Guru_Pendidikan_Pancasila_-_Kelas_5_%28Kumer%29/107/

Anturan, 26 Januari 2026
Guru Kelas V



Komang Adi Suryanata, S. Pd.
NIP. 19920308 2022 21 1006

Mahasiswa



Ni Putu Ina Dewanthi
NIM. 2211031365

Mengetahui
Kepala SD N 2 Kalibukbuk



Desak Ketut Ina Dewanthi, S. Pd. M. Si.
NIP. 19661228 199203 2008

LAMPIRAN MODUL

24																				
25																				
26																				
27																				
28																				
29																				
30																				
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				

Rubrik Penilaian Afektif

No	Aspek	Skor			
		4	3	2	1
1	Kedisipinan Siswa	Siswa menunjukkan sikap disiplin dengan sangat baik.	Siswa menunjukkan sikap disiplin dengan baik.	Siswa menunjukkan sikap disiplin dengan cukup baik.	Siswa menunjukkan sikap disiplin dengan kurang baik.

2	Tanggung Jawab	Siswa menunjukkan sikap tanggung jawab dengan sangat baik.	Siswa menunjukkan sikap tanggung jawab dengan baik.	Siswa menunjukkan sikap tanggung jawab dengan cukup baik.	Siswa menunjukkan sikap tanggung jawab dengan kurang baik.
3	Kerjasama	Siswa menunjukkan sikap kerjasama dengan sangat baik.	Siswa menunjukkan sikap kerjasama dengan baik.	Siswa menunjukkan sikap kerjasama dengan cukup baik.	Siswa menunjukkan sikap kerjasama dengan kurang baik.
4	Sopan Santun	Siswa menunjukkan sikap sopan santun dengan sangat baik.	Siswa menunjukkan sikap sopan santun dengan baik.	Siswa menunjukkan sikap sopan santun dengan cukup baik.	Siswa menunjukkan sikap sopan santun dengan kurang baik.
5	Percaya Diri	Siswa menunjukkan sikap percaya diri dengan sangat baik.	Siswa menunjukkan sikap percaya diri dengan baik.	Siswa menunjukkan sikap Percaya diri dengan cukup baik.	Siswa menunjukkan sikap percaya diri dengan kurang baik.

Skor tertinggi = 24

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100 = \text{Skor Akhir}$$

Rubrik Penilaian						
No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1
1	Pemahaman Konsep	Menjawab dan mengisi LKPD sesuai materi hak dan kewajiban	Semua jawaban benar dan lengkap	Sebagian besar jawaban benar	Hanya separuh jawaban benar	Banyak jawaban salah atau kosong
2	Kerjasama	Bekerjasama dalam kelompok dengan baik	Aktif berkontribusi dan menghargai teman	Bekerjasama dengan sedikit bantuan	Kurang aktif / pasif	Tidak bekerjasama/ mengganggu kelompok
3	Kerapian	Menulis dan mengisi LKPD dengan rapi	LKPD dibuat dengan rapi dan teratur	LKPD dibuat cukup rapi, sedikit coretan	LKPD dibuat kurang rapi dan banyak coretan	LKPD dibuat tidak rapi /tidak selesai
4	Sikap (tanggung Jawab)	Menyelesaikan dan mengisi LKPD dengan rapi	Menyelesaikan LKPD tepat waktu	Sangat bertanggung jawab dan disiplin	Cukup disiplin	Sering diingatkan/perlu diingatkan

5	Presentasi	Menyelesaikan LKPD tepat waktu	Menjelaskan dengan jelas, percaya diri, dan sopan	Menjelaskan dengan baik tapi kurang percaya diri	Penjelasan kurang jelas	Tidak mau menjelaskan
---	------------	--------------------------------	---	--	-------------------------	-----------------------

Skor tertinggi = 24

Skor Akhir = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100 = \text{Skor Akhir} =$

Pertemuan 1

Nama Kelompok :

Amati media AR yang ditampilkan, kemudian jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas.



Sebutkan satu peristiwa penting dalam proses lahirnya Pancasila ?



Siapa salah satu tokoh perumus Pancasila yang ada di media AR



Sikap baik apa yang ditunjukkan oleh tokoh tersebut ?



Nilai Catur Paramita apa yang sesuai dengan sikap tersebut ?

**Pancasila
dalam
Kehidupan
U**

Pertemuan 2

Nama Kelompok :

Buatkan contoh-contoh penerapan sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari !!!



Sila 1



Sila 2



Sila 3



Sila 4



Sila 5

Pertemuan 3

Nama Kelompok :

Jawablah setiap studi kasus di media AR, pada kolom di bawah ini dengan singkat dan tepat !!!



Sila 1



Sila 2



Sila 3



Sila 4



Sila 5

Pertemuan 4

Nama Kelompok :

Buatkanlah rencana aksi sederhana penerapan nilai Pancasila di sekolah pada kolom di bawah ini !!!

❖ Asesmen pada akhir pembelajaran (Asesmen Sumatif)

Lembar Observasi Pemahaman Nilai Pancasila (Data Pendukung)

Identitas Observasi

Nama Sekolah : SD N 2 Kalibukbuk
 Kelas/Semester : 5
 Mata pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Materi : Bab 1 Pancasila dalam kehidupanku
 Media : *Augmented Reality*
 Observer : Guru/Peneliti

Petunjuk Pengisian

Observer memberikan tanda (√) pada kolom skor sesuai dengan tingkat ketercapaian indikator pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan Skor

4 = Sangat tampak
 3 = Tampak
 2 = Kurang tampak
 1 = Tidak Tampak

Tabel Lembar Observasi Pemahaman

No	Indikator Pemahaman Nilai Pancasila	4	3	2	1
1	Peserta didik mampu menyebutkan contoh penerapan nilai Pancasila yang ditampilkan melalui media AR.				

2	Peserta didik mampu mengidentifikasi sila Pancasila yang sesuai dengan contoh pada media AR.				
3	Peserta didik mampu mengaitkan contoh penerapan nilai Pancasila dengan ajaran <i>Catur Paramita</i> .				
4	Peserta didik mampu memberikan pendapat saat diskusi studi kasus berbasis AR.				
5	Peserta didik menunjukkan pemahaman melalui sikap dan respon selama pembelajaran				

Lampiran 17 Analisis Data Uji validitas Isi dan Reliabilitas Instrumen

Uji Validitas dan Reliabilitas *Positive Mindset*

NO	Responden	Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Positive Mindset</i>															Total		
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15			
1	R1	4	4	5	5	4	5	4	3	4	3	3	4	4	4	4	5	5	64
2	R2	3	4	3	5	5	5	4	3	3	5	4	4	4	3	4	3	4	58
3	R3	3	4	3	5	5	5	5	4	3	4	5	3	3	4	4	5	5	61
4	R4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	65
5	R5	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	5	5	51
6	R6	4	5	4	3	5	5	2	4	3	3	5	4	5	5	5	5	5	61
7	R7	3	4	5	4	5	4	4	4	3	3	5	4	5	4	5	4	5	62
8	R8	5	4	3	3	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	62
9	R9	2	4	4	4	5	5	4	3	4	2	3	4	4	5	5	5	5	57
10	R10	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	62
11	R11	4	4	5	5	5	5	2	1	5	4	5	5	5	5	5	5	5	65
12	R12	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	63
13	R13	3	2	3	5	5	5	4	3	3	4	4	5	4	3	5	5	5	58
14	R14	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	35
15	R15	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	70
16	R16	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	55
17	R17	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	72
18	R18	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	50
19	R19	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	65
20	R20	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	35
21	R21	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	70
22	R22	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	55
23	R23	5	5	3	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	69
24	R24	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	50
25	R25	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	65
26	R26	5	4	5	5	4	5	3	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	68
27	R27	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	50
28	R28	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	64
29	R29	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	40
30	R30	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	72
31	R31	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	55
32	R32	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	70
33	R33	4	5	3	4	5	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	5	5	57
R Hitung		0.821	0.657	0.723	0.816	0.65	0.778	0.607	0.578	0.779	0.7	0.786	0.764	0.786	0.787	0.729	0.729	0.729	
R Tabel		0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	0.344	
Keterangannya		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
Varians		0.892	0.648	0.835	0.938	0.672	0.705	0.83	0.881	0.735	0.877	0.82	0.718	0.75	0.735	0.705	0.705	0.705	93.8295
Total Varians		11.73863636																	
Reliabilitas		0.93789646																	

Uji Validitas dan Reliabilitas *Social-Emosional Skill*

No	Responden	Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Social-Emosional Skill</i>															
		Butir Pernyataan															
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total
1	R1	4	3	4	5	5	3	3	5	4	5	5	5	5	5	4	65
2	R2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	2	60
3	R3	3	4	3	5	5	5	5	4	3	4	5	3	3	4	5	61
4	R4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	68
5	R5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4	4	3	57
6	R6	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	2	3	5	62
7	R7	5	3	4	4	3	2	4	5	3	3	5	5	5	5	3	59
8	R8	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	3	4	5	5	3	66
9	R9	4	5	5	3	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	3	55
10	R10	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	63
11	R11	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	4	3	3	5	5	65
12	R12	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	5	58
13	R13	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	3	60
14	R14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
15	R15	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
16	R16	4	2	5	1	4	3	4	5	5	4	5	4	3	5	5	59
17	R17	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	55
18	R18	5	4	5	3	5	5	5	4	5	4	4	3	5	4	3	64
19	R19	3	4	5	3	5	4	4	3	4	4	5	4	3	4	3	58
20	R20	2	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	46
21	R21	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	3	4	5	64
22	R22	3	5	3	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	60
23	R23	3	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	69
24	R24	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	35
25	R25	4	4	5	4	3	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	64
26	R26	3	4	5	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	56
27	R27	4	4	4	1	4	1	4	4	2	4	3	5	5	5	2	52
28	R28	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	62
29	R29	2	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	4	4	4	3	61
30	R30	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	69
31	R31	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	54
32	R32	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	63
33	R33	4	4	3	3	3	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	61
R Hitung		0,53	0,47	0,45	0,65	0,64	0,5	0,59	0,58	0,7	0,72	0,52	0,49	0,38	0,61	0,59	
R Tabel		0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	0,34	
Keterangan		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
Varians		0,88	0,59	0,59	1,11	0,71	0,95	0,65	0,42	0,62	0,47	0,72	0,56	0,75	0,55	1,02	48,8598
Jumlah Varians		10,57007576															
Reliabilitas		0,8396415															

Lampiran 18 Analisis Data Uji Kesetaraan
 Uji Kesetaraan *Positive Mindset*

		Independent Samples Test					t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		Levene's Test for Equality of Variances								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Pretest Positive Mindset	Equal variances assumed	.014	.906	1.042	33	.305	.935	.897	-.891	2.760
	Equal variances not assumed			1.041	32.816	.305	.935	.898	-.892	2.761

Uji Kesetaraan *Social-Emosional Skill*

		Independent Samples Test					t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		Levene's Test for Equality of Variances								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Pretest Social-Emosional Skill	Equal variances assumed	.763	.389	1.068	33	.293	.889	.832	-.804	2.582
	Equal variances not assumed			1.060	29.822	.298	.889	.839	-.825	2.602

Lampiran 19 Analisis Data Uji Validitas Media

Hasil Validator Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
A.	Aspek Kurikulum		
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.	4	4
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ada.	4	4
B.	Aspek Materi		
3.	Materi yang digunakan dalam media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> mudah dipahami.	4	4
4.	Materi dalam media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> sesuai dengan tingkat perkembangan, minat dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.	4	4
5.	Materi dalam media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> disampaikan dengan cara yang mudah dipahami.	4	4
6.	Ketepatan materi dalam media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> dengan topik.	4	4
7.	Materi dalam media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> membantu dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa sebelumnya.	4	4
8.	Materi media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i>	4	4

	menambah dan memperluas pengetahuan siswa dibandingkan sebelumnya.		
C.	Aspek Kebahasaan		
9.	Dalam penggunaan bahasa di media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.	4	4
10.	Bahasa dalam media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> mudah dipahami karena sederhana, jelas, dan tidak menimbulkan makna ganda.	4	4
11.	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar.	4	4
12.	Bahasa dalam media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> digunakan secara konsisten sehingga tidak menimbulkan kebingungan.	4	4
D.	Aspek Evaluasi		
13.	Soal yang terdapat pada media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> sesuai dengan materi pembelajaran yang telah disajikan.	4	4
14.	Soal yang terdapat pada media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.	4	4

15.	Kesesuain soal dengan tujuan pembelajaran.		
Jumlah		60	60
Total		120	

Hasil Validator Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
A.	Aspek Desain		
1.	Tampilan visual media/desain media yang menarik pada media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> .	4	4
2.	Kombinasi warna dan ikon yang digunakan dalam media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> terlihat serasi dan menarik.	4	3
3.	Dalam teks pada media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> mudah dibaca karena ukuran huruf, jenis font, dan kontras warna dengan latar belakang sesuai.	4	4
4.	Ketepatan pemilihan ukuran, font dan gambar media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> .	4	4
5.	Kesesuaian tampilan visual dengan materi pada media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i>	4	4
B.	Aspek Pengoprasian		
6.	Kemudahan dalam penggunaan media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> .	4	4

7.	Media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> dapat digunakan secara berulang.	4	4
8.	Petunjuk penggunaan media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> disajikan dengan jelas, runtut, dan mudah dipahami pengguna.	4	4
9.	Dalam langkah-langkah penggunaan media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> mudah diikuti tanpa menimbulkan kebingungan.	4	4
C.	Aspek Kelayakan		
10.	Materi pembelajaran dalam media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	4	4
11.	Materi pembelajaran dalam media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakteristik siswa sekolah dasar.	4	4
D.	Aspek Kebermanfaatan		
12.	Media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> mampu memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan <i>Positive Mindset</i> dalam menghadapi tantangan belajar.	4	4
13.	Media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> mampu memberikan	4	4

	pengalaman belajar yang dapat meningkatkan keterampilan <i>social-emotional</i> , seperti kerjasama, empati, dan pengendalian diri.		
14.	Media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> mampu membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.	4	4
15.	Media <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.	4	4
Jumlah		60	59
Total		119	

Ahli	Butir	Skor		Total Skor	ΣX $\Sigma x = \frac{\text{Total Skor}}{2}$	Mean $M = \frac{\Sigma x}{n}$	Kriteria
		Judges I	Judges II				
		Ahli Materi	1-15				
Ahli Media	1-15	60	59	119	59,5	3,96	Sangat Valid

Lampiran 20 Analisis Data Uji Kepraktisan Guru Dan Siswa

Tabel Uji Kepraktisan Guru

No	Pernyataan	Skor
A.	Aspek Materi	
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4
2.	Materi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> disampaikan dengan jelas sehingga mudah dimengerti.	4
3.	Penyampaian materi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> membantu siswa memahami isi pembelajaran dengan lebih mudah.	4
4.	Dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> menggunakan ukuran font yang tepat sehingga memudahkan saya dalam membaca teks.	4
5.	Jenis font yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> tepat dan tidak membingungkan.	4
6.	Visualisasi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> sesuai dengan isi materi yang dipelajari.	4

7.	<i>Visualisai yang ditampilkan dalam media pembelajaran Augmented Reality berlandaskan ajaran Catur Paramita membantu siswa memahami materi dengan baik.</i>	4
B.	Aspek Kebahasaan	
8.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> mudah dipahami.	4
9.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> sudah sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar.	4
10.	Struktur kalimat dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> sesuai dengan aturan tata bahasa sehingga mudah dipahami.	4
C.	Aspek Media	
11.	Materi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan psikologis siswa sekolah dasar.	4
12.	Materi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman belajar siswa sekolah dasar.	3
13.	Kesesuaian media untuk meningkatkan <i>Positive Mindset</i> dan <i>Social-Emosional Skill</i> siswa sekolah dasar.	4

14.	Kemenarikan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> .	4
D.	Aspek Pengoprasikan	
15.	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> .	4
Jumlah		59

Data Hasil Uji Kepraktisan Siswa

Tabel Uji Kepraktisan Perorangan

NO	Pernyataan	Skor		
		Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3
A.	Aspek Materi			
1.	Materi yang ada di dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan pelajaran yang saya pelajari.	3	4	4
2.	Materi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> disampaikan dengan jelas sehingga saya mudah dimengerti.	4	3	4
3.	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> membantu saya memahami isi pelajaran dengan lebih mudah.	4	4	4
4.	Tulisan dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah dibaca dikarenakan ukuran huruf pas.	4	4	4

5.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas dan tidak membingungkan.	4	4	4
6.	Gambar yang ada di media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan isi materi yang dipelajari.	4	4	4
7.	Gambar pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> membantu saya lebih padam dengan materi.	4	4	4
B. Aspek Kebahasaan				
8.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	4	4	4
9.	Bahasa yang digunakan sudah baik dan benar.	4	4	4
10.	Kalimat dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> tersusun dengan baik sehingga mudah dimengerti.	4	3	4
C. Aspek Media				
11.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan tingkat pemahaman saya sebagai siswa.	3	4	4
12.	Materi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> sesuai dengan pengalaman belajar saya sehari-hari.	4	4	3
13.	Media ini membuat saya lebih semangat, berpikir positif, dan belajar berhubungan baik dengan teman.	4	3	4
14.	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> ini menarik dan menyenangkan digunakan saat belajar.	4	4	4
D. Aspek Pengoperasian				

15.	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> ini mudah digunakan saat belajar.	4	4	4
Jumlah		58	57	59
Total		174		

Uji Kepraktisan Kelompok Kecil

NO	Pernyataan	Skor					
		Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	Siswa 6
A.	Aspek Materi						
1.	Materi yang ada di dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan pelajaran yang saya pelajari.	4	4	4	3	4	4
2.	Materi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> disampaikan dengan jelas sehingga saya mudah dimengerti.	4	4	4	4	4	4
3.	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> membantu saya memahami isi pelajaran dengan lebih mudah.	4	3	4	4	3	4
4.	Tulisan dalam media pembelajaran	3	4	4	4	4	4

	<i>Augmented Reality</i> mudah dibaca dikarenakan ukuran huruf pas.						
5.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas dan tidak membingungkan.	4	4	4	4	4	3
6.	Gambar yang ada di media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan isi materi yang dipelajari.	3	4	4	4	4	4
7.	Gambar pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> membantu saya lebih padam dengan materi.	3	4	4	4	4	3
B. Aspek Kebahasaan							
8.	Bahasa yang digunakan mudah saya pahami.	4	4	4	4	4	4
9.	Bahasa yang digunakan sudah baik dan benar.	3	4	4	4	4	4
10.	Kalimat dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> tersusun dengan baik sehingga mudah dimengerti.	3	4	4	4	3	4
C. Aspek Media							

11.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan tingkat pemahaman saya sebagai siswa.	4	4	4	4	4	4
12.	Materi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berlandaskan ajaran <i>Catur Paramita</i> sesuai dengan pengalaman belajar saya sehari-hari.	4	4	4	4	4	3
13.	Media ini membuat saya lebih semangat, berpikir positif, dan belajar berhubungan baik dengan teman.	4	3	4	3	4	4
14.	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> ini menarik dan menyenangkan digunakan saat belajar.	4	4	4	4	3	4
D. Aspek Pengoprasikan							
15.	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> ini mudah digunakan saat belajar.	4	4	4	4	3	4
Jumlah		55	58	60	58	56	57
Total		344					

Lampiran 1 Perhitungan Analisis Data Uji Kepraktisan

1. Analisis Data Uji Kepraktisan Oleh Guru

Setelah mendapatkan data uji kepraktisan oleh guru, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah analisis data menggunakan rumus presentase. Dari data uji kepraktisan guru diperoleh jumlah skor penilaian sebesar 59 dengan skor maksimal ideal sebesar 60, sehingga perhitungan presentase skor kepraktisan oleh guru dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase} = \frac{59}{60} \times 100 \% = 98,3 \%$$

2. Analisis Data Uji Kepraktisan Perorangan

Setelah memperoleh data uji kepraktisan perorangan, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menganalisis data tersebut menggunakan rumus presentase yang bisa dilihat sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase Responden 1} = \frac{58}{60} \times 100 \% = 96,6 \%$$

$$\text{Presentase Responden 2} = \frac{57}{60} \times 100 \% = 95 \%$$

$$\text{Presentase Responden 3} = \frac{59}{60} \times 100 \% = 98,3 \%$$

Setelah mendapatkan presentase dari masing-masing responden, selanjutnya akan menghitung presentase total dari uji kepraktisan perorangan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$F = \text{Res 1} + \text{Res 2} + \text{Res 3} = 96,6\% + 95\% + 98,3\% = 289,9\%$$

$$P = \frac{F}{n}$$

$$P = \frac{289,9}{3} = 96,6 \%$$

3. Analisis Data Uji Kepraktisan Kelompok Kecil

Langkah selanjutnya yang dilakukan setelah uji kepraktisan perorangan adalah uji kepraktisan kelompok kecil. Tahap berikutnya akan dilakukan analisis data menggunakan rumus presentase yang bisa dilihat sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Presentase Responden 1} = \frac{55}{60} \times 100 \% = 91,6 \%$$

$$\text{Presentase Responden 2} = \frac{58}{60} \times 100 \% = 96,6 \%$$

$$\text{Presentase Responden 3} = \frac{60}{60} \times 100 \% = 100 \%$$

$$\text{Presentase Responden 4} = \frac{58}{60} \times 100 \% = 96,6 \%$$

$$\text{Presentase Responden 5} = \frac{56}{60} \times 100 \% = 93,3 \%$$

$$\text{Presentase Responden 6} = \frac{57}{60} \times 100 \% = 95 \%$$

Setelah mendapatkan presentase dari masing-masing responden, selanjutnya akan menghitung presentase total dari uji kepraktisan perorangan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{n}$$

$$P = \frac{573,1}{6} = 95,5 \%$$

Lampiran 21 Analisis Data Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Positive Mindset	Eksperimen	.169	18	.190	.940	18	.294
	Kontrol	.147	17	.200 [*]	.977	17	.920
Social Emosional Skill	Eksperimen	.119	18	.200 [*]	.985	18	.988
	Kontrol	.105	17	.200 [*]	.965	17	.733

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 22 Analisis Data Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest Positive Mindset	Based on Mean	1.250	1	33	.272
	Based on Median	1.200	1	33	.281
	Based on Median and with adjusted df	1.200	1	32.962	.281
	Based on trimmed mean	1.250	1	33	.272
Posttest Social- Emosional Skill	Based on Mean	.000	1	33	.986
	Based on Median	.000	1	33	.991
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	32.732	.991
	Based on trimmed mean	.002	1	33	.965

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelompok

Lampiran 23 Analisis Data Uji MANOVA

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
Kelompok Penelitian	1	Eksperimen	18
	2	Kontrol	17

Descriptive Statistics

	Kelompok Penelitian	Mean	Std. Deviation	N
Posttest Positive Mindset	Eksperimen	63.0556	3.13373	18
	Kontrol	52.0000	2.62202	17
	Total	57.6857	6.29085	35
Posttest Social Emosional Skill	Eksperimen	62.6667	2.80755	18
	Kontrol	51.8824	2.73593	17
	Total	57.4286	6.11308	35

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.998	8031.682 ^b	2.000	32.000	<.001
	Wilks' Lambda	.002	8031.682 ^b	2.000	32.000	<.001
	Hotelling's Trace	501.980	8031.682 ^b	2.000	32.000	<.001
	Roy's Largest Root	501.980	8031.682 ^b	2.000	32.000	<.001
Kelompok	Pillai's Trace	.819	72.494 ^b	2.000	32.000	<.001
	Wilks' Lambda	.181	72.494 ^b	2.000	32.000	<.001
	Hotelling's Trace	4.531	72.494 ^b	2.000	32.000	<.001
	Roy's Largest Root	4.531	72.494 ^b	2.000	32.000	<.001

a. Design: Intercept + Kelompok

b. Exact statistic

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Posttest Positive Mindset	1068.598 ^a	1	1068.598	127.331	<.001
	Posttest Social Emosional Skill	1016.807 ^b	1	1016.807	132.227	<.001
Intercept	Posttest Positive Mindset	115736.027	1	115736.027	13790.812	<.001
	Posttest Social Emosional Skill	114719.207	1	114719.207	14918.283	<.001
Kelompok	Posttest Positive Mindset	1068.598	1	1068.598	127.331	<.001
	Posttest Social Emosional Skill	1016.807	1	1016.807	132.227	<.001
Error	Posttest Positive Mindset	276.944	33	8.392		
	Posttest Social Emosional Skill	253.765	33	7.690		
Total	Posttest Positive Mindset	117813.000	35			
	Posttest Social Emosional Skill	116702.000	35			
Corrected Total	Posttest Positive Mindset	1345.543	34			
	Posttest Social Emosional Skill	1270.571	34			

a. R Squared = .794 (Adjusted R Squared = .788)

b. R Squared = .800 (Adjusted R Squared = .794)

Lampiran 24 Analisis Data Uji *Effect Size* (Cohen's *d*)

Berikut ini adalah analisis data mean dan standar deviasi menggunakan SPSS, sebagai berikut.

		Report			
Kelompok Penelitian		Pretest Positive Mindset	Posttest Positive Mindset	Pretest Social- Emosional Skill	Posttest Social- Emosional Skill
Eksperimen	Mean	51.1111	63.0556	50.8889	62.6667
	N	18	18	18	18
	Std. Deviation	2.63213	3.13373	2.11128	2.80755
Kontrol	Mean	50.1765	52.0000	50.0000	51.8824
	N	17	17	17	17
	Std. Deviation	2.67477	2.62202	2.78388	2.73593
Total	Mean	50.6571	57.6857	50.4571	57.4286
	N	35	35	35	35
	Std. Deviation	2.65621	6.29085	2.46556	6.11308

Setelah menentukan mean dan standar deviasi kelompok eksperimen dan kontrol dari variabel *Positive Mindset* dan *Social-Emosional Skill* siswa, dilanjutkan dengan uji *Effect Size* dengan rumus *Cohen's d*. Adapun analisis datanya dapat dilihat sebagai berikut ini.

1. Variabel *Positive Mindset*

a. Kelompok Eksperimen

Sebelum menghitung nilai *Cohen's d*, terlebih dahulu menghitung standar deviasi gabungan yang dilakukan dengan rumus :

$$SD_{\text{pooled}} = \sqrt{\frac{SD_{pre}^2 + SD_{post}^2}{2}}$$

$$SD_{\text{pooled}} = \sqrt{\frac{(2,632)^2 + (3,133)^2}{2}}$$

$$SD_{\text{pooled}} = 2,90$$

Selanjutnya, nilai *Cohen's d* dihitung dengan rumus :

$$d = \frac{M_{post} - M_{pre}}{SD_{pooled}}$$

$$d = \frac{63,055 - 51,11}{2,90}$$

$$d = 4,12$$

Dari hasil diatas, nilai *effect size* sebesar 4,12 termasuk dalam kategori tinggi.

b. Kelompok Kontrol

Sebelum menghitung nilai Cohen's d, terlebih dahulu menghitung standar deviasi gabungan yang dilakukan dengan rumus :

$$SD_{pooled} = \frac{\sqrt{SD_{pre}^2 + SD_{post}^2}}{2}$$

$$SD_{pooled} = \frac{\sqrt{(2,674)^2 + (2,622)^2}}{2}$$

$$SD_{pooled} = 2,65$$

Selanjutnya, nilai Cohen's d dihitung dengan rumus :

$$d = \frac{M_{post} - M_{pre}}{SD_{pooled}}$$

$$d = \frac{52,00 - 50,175}{2,65}$$

$$d = 0,69$$

Dari hasil diatas, nilai *effect size* sebesar 0,69 termasuk dalam kategori sedang.

2. Variabel *Social-Emosional Skill*

a. Kelompok Eksperimen

Sebelum menghitung nilai Cohen's d, terlebih dahulu menghitung standar deviasi gabungan yang dilakukan dengan rumus :

$$SD_{pooled} = \frac{\sqrt{SD_{pre}^2 + SD_{post}^2}}{2}$$

$$SD_{pooled} = \frac{\sqrt{(2,111)^2 + (2,807)^2}}{2}$$

$$SD_{pooled} = 2,49$$

Selanjutnya, nilai Cohen's d dihitung dengan rumus :

$$d = \frac{M_{post} - M_{pre}}{SD_{pooled}}$$

$$d = \frac{62,666 - 50,888}{2,49}$$

$$d = 4,73$$

Dari hasil diatas, nilai *effect size* sebesar 4,73 termasuk dalam kategori tinggi.

b. Kelompok Kontrol

Sebelum menghitung nilai Cohen's d, terlebih dahulu menghitung standar deviasi gabungan yang dilakukan dengan rumus :

$$SD_{pooled} = \frac{\sqrt{SD_{pre}^2 + SD_{post}^2}}{2}$$

$$SD_{pooled} = \frac{\sqrt{(2,783)^2 + (2,735)^2}}{2}$$

$$SD_{pooled} = 2,76$$

Selanjutnya, nilai Cohen's d dihitung dengan rumus :

$$d = \frac{M_{post} - M_{pre}}{SD_{pooled}}$$

$$d = \frac{51,882 - 50,00}{2,76}$$

$$d = 0,68$$

Dari hasil diatas, nilai *effect size* sebesar 0,69 termasuk dalam kategori sedang.

Hasil Analisis Uji *Effect Size*

Keterangan	Variabel			
	<i>Positive Mindset</i>		<i>Social-Emosional Skill</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Ekperimen	Kontrol
N	18	17	18	17
Mean Pretest	51,11	50,176	50,888	50,00
SD Pretest	2,632	2,674	2,111	2,783
Mean Posttest	63,055	52,00	62,666	51,882
SD Posttest	3,133	2,622	2,807	2,735
Peningkatan	11,945	1,824	11,778	1,882
<i>Cohen's d</i>	4,12	0,69	4,73	0,68
Kategori	Tinggi	Sedang	Tinggi	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh bahwa nilai effect size pada kelompok eksperimen untuk kedua variabel berada pada kategori tinggi, sedangkan pada kelompok kontrol berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Maka dapat disimpulkan media pembelajaran *Augmented Reality* berlandaskan ajaran *Catur Paramita* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan *Positive Mindset* dan *Social-Emosional Skill*.

Lampiran 25 Dokumentasi Uji *Judjes*

Dokumentasi Judges I



Dokumentasi Judges II



Lampiran 26 Dokumentasi Uji Materi dan Media

Validator I



Validator II



Lampiran 27 Dokumentasi Uji Kepraktisan

Uji Kepraktisan Oleh Guru



Uji Kepraktisan Siswa



Lampiran 28 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Wawancara Guru



Observasi



Penyebaran Kuesioner



Penyebaran Pretest



Implementasi Media



Implementasi Media



Implementasi Media



Penyebaran Posttest



Lampiran 29 Sertifikat HKI



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: EC002026053732, 23 April 2026
Pencipta	
Nama	: Ni Putu Ina Dewanthi, Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. dkk
Alamat	: Banjar Jasan, Desa Sebatu, Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar, Bali, Tegallalang, Kab. Gianyar, Bali, 80511
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha, Ni Putu Ina Dewanthi dkk
Alamat	: Jalan Udayana No 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuasri, Kota Singaraja, Provinsi Bali, Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81116
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Alat Peraga
Judul Ciptaan	: Media Pembelajaran Augmented Reality Berlandaskan Ajaran Catur Paramita dengan Marker Poster untuk Siswa Sekolah Dasar.
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 23 Februari 2026, di Singaraja
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor Pencatatan	: 001206172

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Agung Damarsasongko,SH.,MH.
NIP. 196912261994031001



Disclaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.





LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Ni Putu Ina Dewanthi	Banjar Jasan, Desa Sebatu, Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar, Bali Tegallalang, Kab. Gianyar
2	Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.	Jln. Toya Anakan IV/C Baktiseraga, Kec. Buleleng, Kab. Buleleng, Bali Buleleng, Kab. Buleleng
3	Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.	BTN, Banyuning Indah Block C. No. 21, Kelurahan Banyuning, Kec. Buleleng, Kab. Buleleng, Bali. Buleleng, Kab. Buleleng

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha	Jalan Udayana No 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuasri, Kota Singaraja, Provinsi Bali Buleleng, Kab. Buleleng
2	Ni Putu Ina Dewanthi	Banjar Jasan, Desa Sebatu, Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar, Bali Tegallalang, Kab. Gianyar
3	Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.	Jln. Toya Anakan IV/C Baktiseraga, Kec. Buleleng, Kab. Buleleng, Bali Buleleng, Kab. Buleleng
4	Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.	BTN, Banyuning Indah Block C. No. 21, Kelurahan Banyuning, Kec. Buleleng, Kab. Buleleng, Bali. Buleleng, Kab. Buleleng



 **Balai Besar Sertifikasi Elektronik**

Disclaimer:

1. Dalam hal permohonan memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Ina Dewanthi lahir di Gianyar pada tanggal 22 Juni 2003. Penulis merupakan anak dari pasangan Bapak I Made Suenan dan Ibu Desak Made Dewantari. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini, penulis tinggal di Banjar Jasan, Desa Sebatu, Kecamatan Tegallalang, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Sebatu pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Tegallalang dan lulus pada tahun 2019. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Tegallalang dan lulus pada tahun 2022, Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah dasar. Sejak tahun 2022 hingga penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berlandaskan Ajaran *Catur Paramita* dalam Meningkatkan *Positive Mindset* dan *Social-Emosional Skill* Siswa SD”, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.