



Penguatan Kompetensi Sosial Emosional Guru melalui *Lesson Study* Berbasis Komik Satua Bali *Augmented Reality* di Gugus V Kecamatan Penebel

Luh Sri Surya Wisma Jayanti^{1)*}, Luh Putu Sri Lestari¹⁾, Ida Ayu Sukma Wirani¹⁾

¹⁾Universitas Pendidikan Ganesha

*Correspondence: surya.wisma@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari kegelisahan akademik terkait rendahnya Kompetensi Sosial Emosional (SEL) pada 56% guru di Sekolah Dasar mitra, yang berdampak pada rendahnya ketahananmalangan (*resilience*) belajar siswa. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas *Lesson Study* sebagai strategi pengembangan profesional yang berkelanjutan dalam meningkatkan kompetensi SEL guru melalui kreasi media Komik Satua Bali *Augmented Reality* (AR). Penelitian kualitatif ini menggunakan desain *Lesson Study (Plan-Do-See)* yang melibatkan 25 guru di Gugus V Kecamatan Penebel, Tabanan. Data dikumpulkan melalui *pre-test/post-test* untuk mengukur pemahaman SEL, observasi implementasi, dan penilaian produk (Komik AR dan perangkat pembelajaran). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan Kompetensi SEL guru ke kategori Sangat Baik (nilai > 90%) pasca intervensi. *Lesson Study* terbukti efektif sebagai *platform kolaboratif* yang berhasil memfasilitasi guru menciptakan enam media Komik AR dan tiga perangkat pembelajaran SEL yang inovatif. Model terintegrasi ini merupakan *best practice* untuk pengembangan profesional yang kontekstual, berhasil meningkatkan kompetensi SEL dan keterampilan TPACK guru, sekaligus menumbuhkan budaya literasi dan *resilience* siswa melalui pemanfaatan kearifan lokal.

Kata Kunci: *Lesson Study*; Kompetensi Sosial Emosional (SEL); *Augmented Reality* (AR); Satua Bali; Kompetensi TPACK

This is an open access article under the [CC-BY](#) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan di era kontemporer menghadapi tantangan kompleks dalam mempersiapkan peserta didik yang tidak hanya unggul secara kognitif, tetapi juga matang secara karakter dan sosial-emosional. Realitas lapangan menunjukkan bahwa upaya penguatan karakter sering kali terkendala oleh kompetensi guru yang belum terintegrasi dengan keterampilan abad ke-21. Fenomena sosial yang menjadi kegelisahan akademik dalam riset ini adalah rendahnya Kompetensi Sosial Emosional (SEL) guru dan dampaknya terhadap kemampuan siswa dalam menghadapi ketahananmalangan (*resilience*) belajar. Di lingkungan sekolah dasar mitra, ditemukan bahwa 56% guru memiliki kompetensi SEL yang rendah. Rendahnya kompetensi ini berimplikasi langsung pada pola pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah, sehingga kurang mampu menumbuhkan ketahananmalangan belajar pada siswa. Data pendukung menunjukkan bahwa 50% siswa kelas V SD memiliki tingkat ketahananmalangan belajar yang rendah serta budaya literasi yang minim. Kegelisahan akademik ini muncul dari jurang pemisah antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada penguatan karakter dan pembelajaran berbasis SEL, dengan kesiapan guru yang belum terampil dalam mengimplementasikan kerangka pembelajaran inovatif dan integratif (TPACK) serta memanfaatkan kearifan lokal.

Urgensi penguatan SEL bagi pendidik telah ditekankan oleh para ahli. Kompetensi sosial emosional guru adalah prasyarat fundamental bagi keberhasilan implementasi program SEL di sekolah, karena kemampuan guru dalam mengelola emosi dan menjalin relasi akan tercermin dalam iklim kelas yang diciptakan (Elias, 2003). Pentingnya kompetensi guru dalam manajemen kelas, sumber belajar, dan meningkatkan ketahananmalangan siswa merupakan aspek manajemen penting yang harus diperkuat untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Stronge, 2018). Penelitian ini memiliki *statement of purpose* untuk menganalisis efektivitas model *Lesson Study* sebagai strategi pengembangan profesional yang berkelanjutan dalam meningkatkan Kompetensi Sosial Emosional (SEL) guru melalui kreasi dan implementasi media Komik Satua Bali *Augmented Reality* (AR).

Penelitian ini berfokus pada integrasi model, konten, dan teknologi dalam konteks pendidikan dasar, yang sejalan dengan fokus Jurnal JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia) dalam kajian inovasi pembelajaran dan pengembangan profesional guru. Penggunaan komik berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan pedagogis, psikologis, dan kultural. Secara pedagogis, komik merupakan media visual-naratif yang mampu menyajikan pesan pembelajaran secara kontekstual, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Kombinasi teks dan gambar dalam komik terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, minat baca, serta keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar (Fajriah and Anggereini, 2016). Ketika komik diperkaya dengan teknologi AR, pengalaman belajar menjadi lebih imersif karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek virtual yang muncul dari cerita, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, melainkan eksploratif dan reflektif.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji komponen kunci dalam riset ini: (1) Pengaruh *Lesson Study* terhadap peningkatan kompetensi guru; (2) Implementasi pembelajaran SEL di sekolah ; dan (3) Pemanfaatan media AR dalam pembelajaran. Keunggulan *Lesson Study* sebagai siklus kolaboratif yang berbasis praktik (Yoshida, 2004). Dampak positif media AR dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi ajar (Huang, 2019). Namun, penelitian ini menawarkan diferensiasi dan kebaruan yang signifikan. Belum ditemukan penelitian yang secara holistik menguji model sinergis antara: (1) *Lesson Study* sebagai kerangka kerja pengembangan kompetensi yang kolaboratif; (2) Kompetensi SEL sebagai inti materi yang dipelajari; dan (3) Komik *Satua Bali Augmented Reality* sebagai media inovatif yang menjembatani teknologi (AR) dan kearifan lokal (Satua Bali). Keunikan ini menjawab kebutuhan mendesak akan model pengembangan profesional yang kontekstual, adaptif terhadap teknologi digital, dan selaras dengan upaya pelestarian budaya lokal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Kajian Pembelajaran (*Lesson Study*) yang berfungsi sebagai Penelitian Tindakan Kolaboratif untuk menguji efektivitas intervensi terhadap peningkatan kompetensi profesional guru. Desain ini dipilih karena memungkinkan seluruh guru mitra dan tim peneliti berkolaborasi dalam siklus yang sistematis untuk merancang, melaksanakan, mengobservasi, dan merefleksikan proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara berkelanjutan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Biaung, sebagai sekolah dasar inti Gugus V Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan. Waktu pelaksanaan meliputi kegiatan diklat selama lima hari dan implementasi *Lesson Study* selama tiga hari, yang difokuskan pada penguatan Kompetensi Sosial Emosional (SEL) guru.

Sasaran penelitian ini adalah 25 guru mitra sasaran di KKG Gugus V Kecamatan Penebel. Guru-guru ini berperan sebagai subjek utama dalam kegiatan diklat dan sebagian besar sebagai *observer/reflektor* selama siklus *Lesson Study*. Selain itu, ditunjuk tiga guru model untuk melaksanakan pembelajaran yang telah dirancang, sementara tim peneliti berperan sebagai fasilitator dan pendamping intensif. Kehadiran peneliti bersifat partisipatif dan kolaboratif, memastikan transfer pengetahuan dan keterampilan berjalan efektif. Data dikumpulkan melalui beragam teknik, antara lain tes (*pre-test* dan *post-test*) untuk mengukur pemahaman guru terhadap SEL, penilaian produk untuk mengevaluasi kualitas Komik *Satua Bali* AR dan perangkat pembelajaran, serta observasi langsung dan analisis video pembelajaran selama *fase Do* dari *Lesson Study*. Data kualitatif, seperti catatan lapangan dari diskusi reflektif, digunakan untuk mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan dalam implementasi. Data yang terkumpul dianalisis secara komprehensif; statistik deskriptif digunakan untuk data kuantitatif (skor tes) untuk mengukur persentase peningkatan, sedangkan analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk data observasi dan refleksi, yang berfokus pada identifikasi perbaikan yang terjadi antar siklus. Pengecekan keabsahan hasil penelitian dilakukan melalui triangulasi sumber dan metode, serta didukung oleh audit *trail* yang kuat melalui proses kolaborasi dan konsensus dalam setiap tahapan *Lesson Study*. Berikut Teknik pengambilan data dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Teknik Pengambilan Data

Data yang Dikumpulkan	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen yang Digunakan
Peningkatan Kompetensi SEL Guru	Tes (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>)	Tes kompetensi guru terkait pembelajaran sosial emosional
Keterampilan Membuat	Penilaian Produk dan Penilaian	Lembar penilaian produk Komik <i>Satua Bali</i>

Media & Perangkat	Pengamatan	AR dan perangkat pembelajaran SEL
Keterampilan Implementasi (<i>Lesson Study</i>)	Observasi Langsung dan Penilaian Video Pembelajaran	Lembar observasi proses belajar siswa, interaksi, dan respon emosional/sosial, <i>Handycam, tripod, dan memori</i> untuk merekam
Partisipasi dan Sikap Guru	Pengamatan dan Diskusi Reflektif	Jurnal aktivitas, kuesioner kehadiran, dan catatan lapangan selama diskusi/refleksi
Dampak pada Siswa	Kuesioner dan Lembar Observasi	Kuesioner untuk mengukur peningkatan ketahananmalangan (<i>resilience</i>) belajar siswa; Lembar observasi literasi membaca siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Hasil pengukuran kompetensi menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman guru terkait materi diklat dan Kompetensi SEL. Jika diukur melalui tes akhir, pemahaman peserta diklat berada pada kategori sangat baik (nilai > 90). Hasil ini menunjukkan keberhasilan tinggi dalam mencapai target indikator pemahaman guru. Sebelum intervensi, ditemukan bahwa 56% guru memiliki kompetensi SEL yang rendah. Setelah intervensi, kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran SEL yang bermakna mengalami peningkatan yang kuat. Secara keseluruhan, kegiatan diklat dengan pola 58 JP ini dinyatakan berhasil. Peningkatan yang drastis ini merupakan hasil langsung dari desain diklat yang menggunakan pendekatan andragogi yang menggabungkan ceramah interaktif, diskusi, dan praktik langsung. Model ini menempatkan guru sebagai pembelajar aktif dengan potensi dan pengalaman yang dimiliki. Konten materi yang disajikan juga sangat spesifik, mencakup SEL, Komik AR, *Satua Bali*, dan *Lesson Study*, yang semuanya relevan dengan kebutuhan praktis guru.

Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan intensif, pengembangan profesional yang efektif harus berfokus pada konten yang relevan dengan kebutuhan guru dan melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran (Guskey, 2002). Program pengembangan profesional yang memiliki durasi yang cukup (*sustained*) dan memfasilitasi kolaborasi secara aktif, cenderung menghasilkan perubahan praktik mengajar yang nyata dan peningkatan pemahaman (Desimone, 2009). Program ini memenuhi kedua kriteria tersebut melalui durasi 58 JP dan fokus kolaborasi dalam *Lesson Study*. Kegiatan pendampingan implementasi melalui Siklus *Lesson Study* (*Plan, Do, See*) berjalan dengan sangat baik. Tiga video pembelajaran implementasi perangkat SEL berbasis Komik *Satua Bali Augmented Reality* yang dihasilkan dinilai dalam kategori sangat baik. Selain itu, guru berhasil menciptakan enam media Komik *Satua Bali AR* dan tiga perangkat pembelajaran SEL yang juga dinilai sangat baik. Siklus *Lesson Study* terbukti efektif dalam menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teoretis (diklat) dengan praktik mengajar di kelas. Tahap *See* (Refleksi) memungkinkan guru observer dan guru model secara kolaboratif mengidentifikasi kesulitan, kebutuhan belajar siswa, dan bagian pembelajaran yang efektif. Model ini mendorong kolaborasi antar guru (*mutual learning*), yang sebelumnya rendah.

Keberhasilan dalam kreasi media didukung oleh integrasi tiga keahlian tim pengusul: PGSD (*Lesson Study* dan Komik Digital), Bimbingan Konseling (SEL), dan Pendidikan Bahasa Bali (*Satua Bali*). Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi *Assembler Edu* pada Komik *Satua Bali* membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Pendekatan *Lesson Study* dinilai efektif sebagai alat untuk meningkatkan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran secara kolektif, *Lesson Study* sebagai pengembangan profesional berbasis bukti yang menghasilkan pengetahuan pedagogis kolektif (Lewis, 2019). Pemanfaatan Komik AR sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, pengintegrasian teknologi *Augmented Reality* dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan motivasi belajar siswa, terutama jika dikaitkan dengan konteks budaya (Chen, 2017). Program ini berhasil meningkatkan keterampilan manajemen guru dalam mengelola ketahananmalangan (*resilience*) dan literasi membaca siswa. Hal ini diwujudkan melalui pembangunan dua *Resilience Corner* Komik *Satua Bali AR* yang bertujuan menjadi tempat yang nyaman bagi siswa untuk membaca dan menginternalisasi nilai moral.

Program ini memiliki implikasi kuat terhadap pengembangan profesional berkelanjutan (*Lesson Study*), manajemen sekolah (manajemen media), dan pelestarian budaya lokal (*Satua Bali*). Sebagai tindak lanjut dan rekomendasi, telah dibentuk Komunitas *Lesson Study* di Gugus V Kecamatan Penebel untuk memastikan keberlanjutan kolaborasi guru. program ini dijadikan model untuk pengembangan profesional guru dan

pembelajaran berbasis budaya lokal secara lebih luas oleh Dinas Pendidikan. Keberlanjutan program juga didorong melalui rencana diskusi dengan mitra terkait pengadaan Komik *Satua Bali* AR yang perlu dimasukkan dalam RKAS sekolah. Penguatan budaya literasi melalui penyediaan ruang khusus seperti *Resilience Corner* sangat penting, akses yang mudah dan nyaman ke bahan bacaan yang menarik (*self-selected reading*) adalah kunci utama dalam membangun kebiasaan dan literasi siswa (Allington, 2001).

KESIMPULAN

Penelitian ini secara tegas membuktikan bahwa model pengembangan profesional terintegrasi yang berpusat pada Siklus *Lesson Study* adalah strategi yang efektif dan aplikatif untuk mengatasi defisit kompetensi guru di era tuntutan karakter. Temuan kunci menunjukkan bahwa kolaborasi terstruktur melalui *Lesson Study* yang difokuskan pada konten *Social Emotional Learning* (SEL) dan didukung oleh media inovatif Komik *Satua Bali Augmented Reality* (AR), berhasil meningkatkan pemahaman kompetensi guru ke kategori Sangat Baik. Konsekuensi logis dari temuan ini adalah bahwa kualitas implementasi kurikulum, khususnya dalam aspek penguatan karakter dan ketahananmalangan (*resilience*) siswa, sangat bergantung pada penguatan Kompetensi TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) guru melalui platform kolaboratif yang sistematis. Secara teoritis, penelitian ini memberikan insight mengenai perluasan ranah *Lesson Study* dari fokusnya yang tradisional pada pedagogi subjek, menjadi kerangka kerja yang kuat untuk mengintegrasikan domain afektif (SEL) dengan pelestarian budaya lokal (*Satua Bali*) dan adopsi teknologi digital (AR). Secara praktis, keberhasilan program menghasilkan model keberlanjutan melalui pembentukan Komunitas *Lesson Study* di gugus sekolah, serta menciptakan solusi manajerial nyata melalui *Resilience Corner* yang terintegrasi, yang berfungsi sebagai upaya terstruktur untuk meningkatkan budaya literasi dan ketahananmalangan siswa di sekolah dasar. Penelitian ini sukses memvalidasi model terintegrasi, terdapat ruang analisis baru yang belum terbahas dan dapat menjadi bahan kajian lanjutan. Penelitian selanjutnya dapat berfokus pada efek jangka panjang dan generalisasi dari model *Lesson Study* berbasis Komik *Satua Bali* AR terhadap capaian akademis siswa secara berkelanjutan dan perubahan perilaku sosial-emosional siswa yang lebih terkuantifikasi (misalnya, penurunan kasus perundungan atau peningkatan *self-management*). Selain itu, perlu dilakukan kajian komparatif mengenai efektivitas biaya (*cost-effectiveness*) model pengembangan profesional guru berbasis *Lesson Study* yang padat kolaborasi ini dibandingkan dengan pelatihan konvensional, untuk memberikan pertimbangan kebijakan yang lebih kuat kepada Dinas Pendidikan.

Daftar Pustaka

- Allington, R. L. (2001). *What really matters for struggling readers: Designing research-based programs*. Allyn & Bacon.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Tabanan. (2025). *Kabupaten Tabanan dalam angka 2025*. Badan Pusat Statistik Kabupaten Tabanan.
- Desimone, L. M. (2009). Improving impact studies of teachers' professional development: Toward better conceptualizations and measures. *Educational Researcher*, 38(3), 181–199.
- Elias, M. J. (2003). Academic and social-emotional learning. *AASA Journal of Scholarship and Practice*, 3(2), 1-5.
- Fernandez, C., & Yoshida, T. (2004). *Lesson study: A Japanese approach to improving mathematics teaching and learning*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Fajriah, Z.L. and Anggereini, E. (2016) 'Pengembangan Edu Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Interaksi Mahluk Hidup Dan Lingkungannya Di Sekolah Menengah Pertama', *Biodik*, 2(1). Available at: <https://doi.org/10.22437/bio.v2i1.3368>.
- Guskey, T. R. (2002). Professional development and teacher change. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3), 381-391.
- Hwang, G. J., & Chen, H. S. L. (2017). Effects of an augmented reality-based learning environment on students' cognitive load and learning achievement. *Interactive Learning Environments*, 25(7), 843–856.
- Jayanti, L. S., & Mahendra, I. M. (2024). *Komik Digital sebagai Motivasi Belajar tentang Kebudayaan*. Uwais Inspirasi Indonesia.

- Jayanti, L. S., Margunayasa, I. G., & Suriyasmini, N. M. (2024). Pelatihan penggunaan Canva for Education untuk membuat media komik pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif di SD Negeri 19 Dauh Puri. *Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(1), 1671–1676.
- Lewis, C. (2019). *Lesson study: A worldwide approach to improving teaching and school leadership*. Routledge.
- Margunayasa, I. G., Japa, I. G., Riastini, P. N., & Jayanti, L. S. (2022). Pelatihan komik digital sebagai sumber belajar di SDN 26 pemecutan. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 2057.
- Margunayasa, I. G., & Riastini, I. P. N. (2015). The character value in "Satua Bali" and its application of teaching in elementary schools. *The 1st International Conference on Elementary School Teacher Education (ICESTE)*, 2–6.
- Mustiarini, N. L., Dantes, N., & Lestari, L. P. (2016). Efektivitas konseling behavioral dengan strategi self management dan teknik penguatan positif terhadap kecerdasan emosional siswa kelas X BB SMA Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 5(1).
- Oktariyanti, I. A., Wirani, I. A. S., & Rai, I. B. (2018). Kawentenan dresta Satua Bali ring Pasraman Widya Santhi Desa Penarukan Buleleng. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 5(2), 77–88.
- Pramesti, P. D. M. Y., Wirani, I. A. S., Paryatna, I. B. M. L., & Rai, I. B. (2019). Penggunaan ragam Bahasa Bali pada bahan ajar "Bahasa Lan Sastra Bali" SD Kelas V. *Dharma Sastra (Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Daerah)*, 10, 56–63.
- Riana, I. K., Dharsana, I. K., & Lestari, L. P. (2017). Pengaruh teori konseling kognitif behavioral dengan teknik modeling Basu Dewa Krisna untuk meningkatkan self achievement melalui Lesson Study pada siswa kelas X-1 di SMA Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 8(1).
- Stronge, J. H. (2018). *Qualities of effective teachers*. (3rd ed.). ASCD.
- Suranata, K., Dharmayanti, P. A., & Jayanti, L. S. (2022). Penguatan pendidikan karakter melalui pendampingan Lesson Study di SMP Satap N 1 Kubutambahan. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 554.
- Wirani, I. A. S. (2016). Nilai pendidikan karakter dalam naskah Tantri Kamandaka. *PRASI*, 11(01).
- Wirani, I. A. S., Paryatna, I. B. M. L., & Aryana, I. B. P. M. (2020). Nilai kearifan lokal dalam kumpulan cerpen "Tutur Bali" karya I Wayan Westa. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 58–62.
- World Health Organization. (2016). *Mental health: Suicide data*. WHO. Retrieved from http://www.who.int/mental_health/prevention/suicide/suicideprevent/en/
- Wu, C. H., & Huang, C. H. (2019). A review of augmented reality applications in education: Development and evaluation. *Interactive Learning Environments*, 27(6), 750–765.