

Pengembangan Media Kartu Kuartet *Augmented Reality* Bermuatan Kearifan Lokal Sasambo Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 44 Ampenan

Eka Putra Ismail*, Siti Istiningsih, Ilham Handika

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram,
Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: putraismaileka@gmail.com

Article History

Received : January 13th, 2026

Revised : January 22th, 2026

Accepted : February 18th, 2026

Abstract: Peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia bertumpu pada pendidikan sebagai sebuah fondasi utama. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa kartu kuartet *Augmented Reality* bermuatan kearifan lokal SASAMBO pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 44 Ampenan, mengetahui prosedur pengembangan, tingkat kevalidan dan kelayakannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ASSURE (*Analyze Learner Characteristics, State Standard and Objectives, Select Methode, Media, and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 44 Ampenan dengan melibatkan peserta didik kelas V. Validasi media melibatkan 2 ahli media memperoleh tingkat kevalidan sangat tinggi dari hasil keseluruhan yaitu 0,84 dan 2 ahli materi memperoleh tingkat kevalidan sangat tinggi dari hasil keseluruhan yaitu 0,95. Kelayakan media melibatkan uji kelompok kecil memperoleh presentase sangat layak sebesar 91,5%, uji kelompok besar memperoleh presentase sangat layak sebesar 95,3%, dan respon guru memperoleh presentase sangat layak sebesar 96,6%. Oleh karena itu dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian bahwa kartu kuartet *Augmented Reality* bermuatan kearifan lokal SASAMBO pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 44 Ampenan valid dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Keywords: Kearifan Lokal Sasambo, Media Kartu Kuartet, Pendidikan Pancasila SD, Teknologi *Augmented Reality*.

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia bertumpu pada pendidikan sebagai sebuah fondasi utama. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mendefinisikan pendidikan sebagai suatu proses terencana yang bertujuan mewujudkan iklim belajar sehingga memungkinkan berkembangnya potensi peserta didik secara menyeluruh. Pada tataran ideal, pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan adalah sebuah proses yang bukan sekadar mencetak calon tenaga profesional, melainkan lebih jauh lagi memungkinkan setiap pelajar untuk memahami jati diri mereka, termasuk dengan mengenali kekayaan budaya yang beragam di lingkungannya (Handayani *et al.*, 2025).

Pada kenyataan di lapangan dalam proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan

pancasila khususnya materi keberagaman budaya belum terlihat inovatif, kreatif dan menarik. Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan di SDN 44 Ampenan dalam proses pembelajaran cenderung sebagian besar berpusat pada guru, dimana guru hanya melakukan penjelasan secara lisan dan peserta didik hanya mendengarkan saja, yang mengakibatkan tidak adanya interaksi yang memadai dan timbal balik antar guru dengan peserta didik. Selain itu, ketergantungan guru pada buku LKS sebagai sumber utama pembelajaran yang pada kenyataannya materi keberagaman budaya, isi materi dari LKS tersebut adalah contoh budaya dari luar tempat tinggal peserta didik, yang seharusnya peserta didik harus mengenal identitas budaya diri sendiri terlebih dahulu. Situasi ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga menimbulkan rasa bosan pada peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini dibuktikan oleh hasil sumatif awal pada materi keberagaman budaya, yang memperlihatkan bahwa peserta didik belum mencapai KKM. Nilai rata-rata keseluruhan hanya 35,1 dengan nilai tertinggi 58,3 dan terendah 8,3, yang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan masih rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu inovasi yang dapat membuat peserta didik bisa belajar mengenai keragaman budaya berbasis kearifan lokal sasambo walaupun objek tidak dapat terlihat dengan nyata (Handika & Fauzi, 2022). Pada saat ini, sesuai dengan tuntutan zaman, media yang dapat diterapkan oleh guru adalah media yang diintegrasikan dengan teknologi atau digital (Pebriana *et al.*, 2025). *Augmented Reality* adalah suatu teknologi yang bisa memperlihatkan objek baik dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi (Yeremia *et al.*, 2025). Media yang dipilih untuk dikombinasikan dengan *Augmented Reality* adalah media kuartet karena sifatnya yang menarik, edukatif, variatif, kolaboratif, interaktif, dan rekreatif.

Pada media kuartet *Argumented reality* ini akan diselipkan nilai-nilai kearifan lokal SASAMBO, yang mengombinasikan elemen keberagaman budaya yang ada di Suku Sasak, Samawa, dan Mbojo. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual. Hal ini, dapat mendorong peserta didik untuk mengenal dan memahami keberagaman budaya di Indoensia khususnya di Nusa Tenggara Barat atau SASAMBO (Sasak, Samawa, dan Mbojo) yang belum banyak diteliti pada penelitian sejenis (Andriana *et al.*, 2025).

Adapun keterbaruan pada penelitian yang akan dilakukan yang terdapat pada. (1) Bentuk atau tampilan media pada *Augmented Reality* yang akan dikembangkan berbentuk dua dimensi. (2) Penelitian ini akan berfokus pada pada konten materi keberagaman budaya kearifan lokal SASAMBO. (3) Isi dari materi yang akan digunakan pada penelitian ini meliputi bentuk keberagaman budaya seperti rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional, permainan tradisional, senjata tradisional, alat musik tradisional, dan tarian tradisional, terutama pada daerah tempat tinggal yaitu Nusa Tenggara Barat. (4) Penambahan atau pengombinasian kuartet dengan kartu spesial. (5) Penambahan isi konten materi dan audio pada objek media di dalam *Augmented Reality*.

Adanya keterbaruan ini diantisipasi secara signifikan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila khususnya materi keberagaman budaya menjadi lebih relevan, kontekstual, intraktif, dan menyenangkan. Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya lokal SASAMBO serta mendorong partisipasi aktif (Istiningsih., *et al* 2022). Oleh karena itu, peserta didik diharapkan mampu menggapai capaian dan tujuan belajar secara maksimal. Merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media kartu kuartet *Augmented Reality* bermuatan kearifan lokal SASAMBO pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN 44 Ampenan. Dengan tujuan untuk mengetahui prosedur pembuatan media, kevalidan dan kelayakan media yang dikembangkan.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*), yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk. Menurut Smaldino *et al.*, (2011), Penelitian *Research and Development* (R&D) dalam bidang pendidikan merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menciptakan dan menguji keabsahan produk-produk pendidikan. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan berbasis model ASSURE. Menurut Smaldino *et al.*, (2011), model tersebut terdiri dari enam tahap utama: (1) Menganalisis Peserta Didik (*Analyze Learner Characteristics*), (2) Menentukan Tujuan (*State Objectives*), (3) Memilih Metode, Media, dan Bahan (*Select Methode, Media, and Materials*), (4) Pemanfaatan Media dan Bahan (*Utilize Media and Materials*), dan (5) Melibatkan Peran Peserta Didik (*Require Learner Participation*), (6) Menilai dan Memperbaiki (*Evaluate and Revise*).

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 44 Ampenan yang terdiri dari 35 peserta didik. Penelitian ini menggunakan empat instrument penilaian utama: angket validasi ahli materi yang dilakukan oleh 2 validator, validasi ahli media yang dilakukan oleh 2 validator, respon guru, dan respon peserta didik kelas V SDN 44 Ampenan yang terdiri dari kelompok kecil sejumlah 8 peserta didik dan kelompok besar sejumlah 35 peserta didik. Masing-masing angket memiliki peran spesifik,

mulai dari menilai seluruh komponen yang terdapat dalam produk media, hingga mengukur respons pengguna (guru dan peserta didik) terhadap media kartu kuartet *Augmented Reality* bermuatan kearifan lokal Sasambo. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah skala *Likert* dengan rentang penilaian 1 sampai 5. Proses analisis mencakup pengujian kevalidan dan kelayakan. Data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi kemudian dianalisis dengan formula Aiken, (1985) dengan rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{\sum S}{n(C - 1)}$$

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

| Tingkat | Kriteria |
|-------------|---------------|
| 0,8-1 | Sangat Tinggi |
| 0,6-0,799 | Tinggi |
| 0,4-0,599 | Cukup |
| 0,2 – 0,399 | Rendah |
| <0,2 | Sangat Rendah |

Sumber: (Aiken, 1985)

Data penilaian yang diperoleh dari tanggapan guru dan peserta didik kemudian dapat diolah dengan menerapkan formula perhitungan nilai rata-rata. Perhitungan ini mengacu pada standar evaluasi yang telah dirumuskan oleh (Hardiana *et al.*, 2023) dengan ketentuan sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kelayakan

| Presentase % | Kriteria |
|--------------|--------------------|
| 81 – 100% | Sangat Layak |
| 61 – 80% | Layak |
| 41 – 60% | Cukup Layak |
| 21 – 40% | Tidak Layak |
| 0 – 20% | Sangat Tidak Layak |

Sumber: Arikunto, (2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model ASSURE yaitu menganalisis peserta didik (*Analyze Learner Characteristics*), menentukan standar dan tujuan (*State Standard and Objectives*), memilih metode, media, dan materi (*select method, media,*

and materials), pemanfaatan media dan materi (*Utilize Media and Materials*), melibatkan peran peserta didik (*Require Learner Participation*), menilai dan memperbaiki (*Evaluate and Revise*). Adapun hasil pengembangan media pada setiap tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis Peserta Didik (*Analyze Learner Characteristics*)

Pada tahapan pertama dalam model ASSURE adalah menganalisis karakter peserta didik. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan ketika melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik yaitu, Analisis karakteristik umum peserta didik dilakukan untuk mengidentifikasi latar belakang serta masalah fundamental yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penyebaran angket analisis kebutuhan, diperoleh data bahwa mayoritas peserta didik kelas V SDN 44 Ampenan berada pada kisaran usia 10-11 tahun, dengan latar belakang agama Islam dan Hindu, serta berasal dari beragam suku seperti Sasak, Bali, Samawa, dan Jawa. Hasil analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa 67% peserta didik kelas V menganggap materi "Keberagaman Budaya di Nusa Tenggara Barat" sulit untuk dipahami. Selain itu, 58% peserta didik menyatakan bahwa materi tersebut tidak perlu dikhawatirkan atau ditakuti. Sebanyak 80% peserta didik menyatakan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan sajian visual, teks, dan audio secara bersamaan.

2. Menentukan Standar dan Tujuan (*State Standard and Objectives*)

Standar dalam konteks ini merujuk pada kompetensi baru yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dirancang. Adapun tujuan pembelajaran mencakup Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Materi mengenai keberagaman kebudayaan, yang dikembangkan dalam Kurikulum Merdeka, tercakup dalam elemen Bhinneka Tunggal Ika atau pada Bab 3 Fase C. Penentuan tujuan pembelajaran tersebut dapat dikembangkan dengan menerapkan rumus ABCD, yang merupakan akronim dari empat komponen utama: *Audience* (Peserta Didik), *Behavior* (Perilaku), *Condition* (Kondisi), dan *Degree* (Tingkat Kemampuan) (Khasanati 2023).

Tabel 3. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

| Capaian Pembelajaran | Tujuan Pembelajaran |
|--|--|
| Peserta didik menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. | Peserta didik dapat mengidentifikasi identitas masyarakat sesuai budaya dan suku yang ada di Nusa Tenggara Barat melalui kegiatan bermain kartu kuartet AR dengan benar. |
| | Peserta didik dapat mengategorikan keberagaman budaya yang ada di Nusa Tenggara Barat setelah bermain kartu kuartet AR dengan tepat. |

3. Memilih Metode, Media, dan Materi (*Select Methode, Media, and Materials*)

Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah "Keberagaman Budaya di Nusa Tenggara Barat". Pemilihan materi ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik yang teridentifikasi melalui hasil

wawancara dan analisis angket kebutuhan, serta diselaraskan dengan capaian tujuan pembelajaran. Perancangan desain kartu kuartet menggunakan aplikasi *Canva* dan *Pinterest*, sementara visualisasi objek *Augmented Reality* pada kartu kuartet dikembangkan melalui aplikasi *Assemblr Edu*.



Gambar 1. Media Kartu Kuartet AR

Setelah proses desain selesai, dilakukan pencetakan media dengan spesifikasi bahan sebagai berikut: kartu kuartet dicetak pada kertas *art paper glossy 260 gsm*, panduan penggunaan permainan menggunakan kertas *art paper glossy 120 gsm*, dan kemasan dicetak dengan kertas *art paper 260 gsm*. Selain itu, media Kartu Kuartet AR ini dirancang dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Students Teams Achievement Divisions (STAD)*. Menurut Wijaya *et al.*, (2018), model STAD merupakan model pembelajaran berkelompok yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antar peserta didik untuk saling memotivasi serta membantu dalam penguasaan materi guna mencapai hasil belajar yang optimal.

4. Pemanfaatan Media dan Materi (*Utilize Media and Materials*)

Tahap keempat dalam proses ini merupakan implementasi dari media, serta materi yang telah ditetapkan. Sebelum dapat diterapkan secara penuh, dilakukan terlebih dahulu serangkaian uji validasi oleh para ahli. Tujuan dari uji validasi ini adalah untuk menilai tingkat validitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Berikut adalah temuan yang diperoleh dari hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh ahli tersebut. Pengembangan media Kartu Kuartet AR SASAMBO divalidasi oleh 2 ahli media yang merupakan dosen PGSD Universitas Mataram, yakni Gozin Najah Rusyada, M.Pd yang memberikan saran yaitu QR Marker agar mudah dipindai. Sedangkan Ni

Made Yeni Suranti, M.Pd memberikan saran yaitu petunjuk permainan menggunakan warna yang cerah dan komponen objek yang lebih *real*. Masukan dan komentar ini digunakan untuk menyempurnakan media agar kualitasnya lebih optimal hasil dari validasi ahli media yang dihitung menggunakan rumus aiken V dari kedua validator memperoleh hasil tingkat kevalidan sangat tinggi dari hasil keseluruhan yaitu 0,84 dari nilai maksimal indeks aiken 1. dengan rincian perbutir soal terdapat 6 butir soal dengan hasil yang tinggi dan 9 butir soal hasilnya sangat tinggi. Butir soal 1-6 meliputi aspek tampilan media, 7-11 penyajian media, dan 12-15 bahan media.

Pada aspek materi, validasi dilakukan oleh 2 ahli materi. Validator pertama merupakan dosen Program Studi PGSD pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Mataram yaitu Muhammad Sobri, M.Pd. Adapun validator kedua adalah guru kelas V di SDN 44 Ampenan yaitu Lina Wahyuni,

S.Pd. Hasil dari validasi ahli materi yang dihitung menggunakan rumus aiken V dari kedua validator memperoleh hasil tingkat kevalidan sangat tinggi dari hasil keseluruhan yaitu 0,95 dari nilai maksimal indeks aiken 1. dengan rincian perbutir soal terdapat 1 butir soal dengan hasil yang tinggi dan 13 butir soal hasilnya sangat tinggi. Butir soal 1-2 meliputi aspek relevansi materi, 3-9 kelayakan materi, dan 10-14 bahasa.

5. Melibatkan Peran Peserta didik (*Require Learner Participation*)

a. Uji Kelompok Kecil

Uji coba media Kartu Kuartet AR pada kelompok kecil dilaksanakan terhadap 8 peserta didik kelas V di SDN 44 Ampenan. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai respon pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, yang dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| Responden | Total Skor | Skor Maksimal | Presentase |
|----------------------------------|---------------------|---------------|---------------|
| Peserta Didik 1 | 48 | 50 | 96% |
| Peserta Didik 2 | 43 | 50 | 86% |
| Peserta Didik 3 | 46 | 50 | 92% |
| Peserta Didik 4 | 46 | 50 | 92% |
| Peserta Didik 5 | 48 | 50 | 96% |
| Peserta Didik 6 | 47 | 50 | 94% |
| Peserta Didik 7 | 44 | 50 | 88% |
| Peserta Didik 8 | 44 | 50 | 88% |
| Total Skor yang Diperoleh | 366 | 400 | 91.5 % |
| Kategori | Sangat Layak | | |

Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan media Kartu Kuartet AR berdasarkan uji coba kelompok kecil pada peserta didik kelas V SDN 44 Ampenan mencapai skor 366 dari skor maksimal 400. Capaian ini setara dengan persentase sebesar 91,5% yang tergolong dalam kategori sangat layak berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil. Dengan demikian, media Kartu Kuartet AR dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada tahap uji coba kelompok besar.

b. Uji Kelompok Besar

Media Kartu Kuartet AR yang telah melewati tahap uji coba kelompok kecil kemudian diujicobakan pada kelompok besar atau uji coba lapangan sesungguhnya. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh umpan balik langsung berupa tanggapan dari peserta didik terhadap Kartu Kuartet AR yang dikembangkan. Subjek dalam uji coba lapangan ini adalah peserta didik kelas V SDN 44 Ampenan yang berjumlah 35 orang.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

| Responden | Total Skor | Skor Maksimal | Presentase |
|-----------------|------------|---------------|------------|
| Peserta Didik 1 | 49 | 50 | 98% |
| Peserta Didik 2 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 3 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 4 | 50 | 50 | 100% |

| Responden | Total Skor | Skor Maksimal | Presentase |
|----------------------------|---------------------|----------------------|-------------------|
| Peserta Didik 5 | 42 | 50 | 84% |
| Peserta Didik 6 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 7 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 8 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 9 | 49 | 50 | 98% |
| Peserta Didik 10 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 11 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 12 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 13 | 48 | 50 | 96% |
| Peserta Didik 14 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 15 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 16 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 17 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 18 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 19 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 20 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 21 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 22 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 23 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 24 | 50 | 50 | 100% |
| Peserta Didik 25 | 43 | 50 | 86% |
| Peserta Didik 26 | 38 | 50 | 76% |
| Peserta Didik 27 | 47 | 50 | 94% |
| Peserta Didik 28 | 47 | 50 | 94% |
| Peserta Didik 29 | 48 | 50 | 96% |
| Peserta Didik 30 | 44 | 50 | 88% |
| Peserta Didik 31 | 45 | 50 | 90% |
| Peserta Didik 32 | 43 | 50 | 86% |
| Peserta Didik 33 | 47 | 50 | 94% |
| Peserta Didik 34 | 44 | 50 | 88% |
| Peserta Didik 35 | 34 | 50 | 68% |
| Skor yang diperoleh | 1668 | 1750 | 95,3% |
| Kategori | Sangat Layak | | |

Berdasarkan hasil uji coba besar yang dilaksanakan terhadap 35 peserta didik kelas V SDN 44 Ampenan, terkumpul data tanggapan mereka terhadap media Kartu Kuartet AR. Dari keseluruhan responden, peserta didik lebih banyak memberikan skor tertinggi, yaitu 50, yang mengindikasikan tingkat penerimaan yang sangat positif terhadap media tersebut, dengan rincian sebanyak 20 peserta didik memberikan skor maksimal 50 dengan capaian persentase (100%) dengan kategori sangat layak. Selain itu, 2 peserta didik memberikan skor 49 (98%), 12 peserta didik memberikan skor 42-48 (84%-96%) dengan kategori sangat layak dan satu peserta didik memberikan skor 34 (68%) dengan kategori layak. Secara keseluruhan, media Kartu Kuartet AR memperoleh rata-rata persentase tanggapan

sebesar 95,3%, yang tergolong dalam kategori Sangat Layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran peserta didik pada materi keberagaman budaya di NTB.

6. Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*)

Setelah melakukan pengenalan dan mengumpulkan tanggapan peserta didik terhadap media Kartu Kuartet AR, tahap berikutnya adalah pengisian angket respon oleh guru wali kelas V. Hal ini bertujuan untuk memperoleh persepsi, umpan balik, serta saran perbaikan terhadap Kartu Kuartet AR yang dikembangkan. Data hasil tanggapan guru terhadap media Kartu Kuartet AR tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Respon Guru

| No | Aspek Penilaian | Total Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kategori |
|----|-----------------|------------|---------------|------------|--------------|
| 1. | Materi | 19 | 20 | 95% | Sangat Layak |
| 2. | Media | 29 | 30 | 96,6% | Sangat Layak |
| | Jumlah | 48 | 50 | 96% | Sangat Layak |

Berdasarkan Tabel 6 hasil respon guru diuraikan berdasarkan aspek-aspek penilaian. Pada aspek materi, diperoleh skor 19 dari skor maksimal 20 dengan persentase 95% yang tergolong dalam kategori sangat layak. Sementara itu, pada aspek media, diperoleh skor 29 dari skor maksimal 30 dengan persentase 96,6% yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Jika diakumulasikan memperoleh skor 96% termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu kuartet AR ini telah memenuhi seluruh aspek yang ditetapkan, layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila pada materi keberagaman budaya di NTB.

Jean Piaget dalam teori konstruktivisme menjelaskan bahwa belajar adalah proses dimana peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya sendiri. Penerapan di kelas dilakukan dengan mendorong peserta didik untuk berpikir dan bekerja secara mandiri, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna. Jean Piaget menekankan tiga prinsip utama pembelajaran, yaitu pentingnya keaktifan peserta didik, pembelajaran melalui interaksi sosial, dan pembelajaran yang berpusat pada pengalaman langsung peserta didik. Oleh karena itu, guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk membantu peserta didik di dalam proses pembelajaran sekaligus membangun pengetahuannya. Nurlaila *et al.*, (2018), menjelaskan tentang media kartu kuartet untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran berinteraksi sosial dan keaktifan peserta didik., karena Jean Piaget berpendapat bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya sendiri.

Media Kartu Kuartet AR dapat menjadi pilihan yang tepat untuk digunakan dalam memperkenalkan dan membangun pengetahuan peserta didik terkait dengan materi keberagaman budaya SASAMBO. Karena Kartu Kuartet AR ini dilengkapi dengan gambar objek yang lengkap, objek yang berbentuk AR yang dapat dipindai kemudian dapat mengakses materi secara lengkap yang didukung dengan *background* tradisional untuk menambah nuansa kearifan

lokal yang menarik. Sejalan dengan hal tersebut, proses pengimplementasian Media Kartu Kuartet AR untuk memperkenalkan dan membangun pemahaman peserta didik pada materi keberagaman budaya SASAMBO melalui pengintegrasian dalam proses pembelajaran. Ayriza *et al.*, (2018), telah mengembangkan Media Kartu Kuartet sebagai pendamping dalam proses pembelajaran dan menghasilkan kevalidan dan kelayakan yang tinggi, berdasarkan hasil dari ujinya. Hal ini jelas membuktikan kevalidan dan kelayakan Media Kartu Kuartet untuk dikembangkan sebagai media dalam memperkenalkan dan membangun pemahaman peserta didik pada materi keberagaman budaya SASAMBO.

Media Kartu Kuartet AR yang dikembangkan terdapat 28 kartu yang terdiri dari 7 seri kartu kuartet dan 4 anggota dalam satu seri, dilengkapi dengan 3 kartu spesial, panduan penggunaan, dan kemasan. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, peserta didik dapat mengetahui keberagaman kebudayaan yang ada di NTB atau suku SASAMBO seperti macam-macam makanan khas, tarian tradisional, permainan tradisional, pakaian adat tradisional, rumah adat, senjata tradisional, dan alat musik tradisional. Kartu Kuartet AR ini disajikan dengan menarik dan full color dengan Bahasa yang mudah dipahami yang akan mempermudah peserta didik dalam menyerap materi-materi tersebut Sulastri *et al.*, (2020).

Kelebihan media pembelajaran Kartu Kuartet AR bermuatan kearifan lokal SASAMBO ini adalah dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun sehingga bersifat *fleksibel*. Media ini juga terdapat marker yang dapat dipindai yang akan muncul *Augemented Reality* untuk memperoleh materi lebih lanjut dan mempunyai sound untuk menambah nuansa kearifan lokal. Meningkatkan jiwa sosial karena dimanikan secara kolektif atau berkelompok. Penggunaannya mudah tanpa keahlian khusus. Memperkaya pemahaman terhadap keberagaman budaya yang ada di Nusa Tenggara Barat. Media Kartu Kuartet AR ini nantinya akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi (Wahyuni & Pratiwi, 2025). Kekurangan

media media pembelajaran Kartu Kuartet AR bermuatan kearifan lokal SASAMBO ini adalah berfokus pada keberagaman budaya di Nusa Tenggara Barat tanpa menyeluruh/ Se-Indonesia. Jika tidak memiliki *handphone* maka tidak bisa mengakses materi lebih lanjut karena terdapat pada objek *Augmented Reality* tersebut.

KESIMPULAN

Media pembelajaran Kartu Kuartet AR dilaksanakan secara sistematis melalui enam tahapan model ASSURE. Proses ini dimulai dari analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, dilanjutkan dengan menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas. Tahap selanjutnya adalah pemilihan metode pembelajaran STAD dan perancangan media yang memanfaatkan aplikasi digital seperti *Canva* dan *Assemblr Edu* untuk membuat kartu fisik bermuatan kebudayaan NTB. Media kemudian divalidasi oleh ahli, diuji coba kepada peserta didik dalam kelompok kecil dan besar, serta dievaluasi dan direvisi berdasarkan masukan yang diterima. Keseluruhan tahapan ini menunjukkan pendekatan pengembangan yang terstruktur dan berorientasi pada pengguna, memastikan media yang dihasilkan tidak hanya edukatif tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil validasi dan uji coba, media pembelajaran Kartu Kuartet AR terbukti memiliki kualitas yang sangat baik. Secara teoritis, media ini dinyatakan sangat valid oleh para ahli, dengan skor indeks Aiken 0,84 dari ahli media dan 0,95 dari ahli materi. Secara praktis, media ini juga dinyatakan sangat layak berdasarkan respon pengguna langsung. Peserta didik memberikan tanggapan sangat positif dengan rata-rata kelayakan 91,5% pada uji kelompok kecil dan 95,3% pada uji kelompok besar, sementara guru memberikan penilaian kelayakan tertinggi sebesar 96%. Dengan demikian, Kartu Kuartet AR telah memenuhi standar kevalidan akademis dan kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing I Dr. Siti Istiningih, M.Pd dan dosen pembimbing II Dr. Ilham Handika, M.Pd karena telah meluangkan banyak waktunya untuk membantu, memberi arahan, dan dukungan dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Ucapan terima

kasih pula untuk guru, peserta didik, dan untuk semua pihak yang telah terlibat dalam proses penelitian.

REFERENSI

- Aiken, L. . (1985). Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(131–142).
- Andriana, R. I., Erfan, M., & Handika, I. (2025). Pengembangan Media Monopoli Bermuatan Kearifan Lokal Sasambo untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV SDN 26 Cakranegara. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 387–403.
- Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Ayriza, Y., Setiawati, F. A., Triyanto, A., Gunawan, N. E., Anwar, M. K., & Budiarti, N. D. (2018). Quartet Cards As the Media of Career Exploration For Lower-grade Primary School Students. *REiD (Research and Evaluation in Education)*, 3(2), 174–182.
- Handayani, R. T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Kerajaan-Kerajaan Di Nusantara Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 387–398.
- Handika, I., & Fauzi, A. (2023). Development of Natural Sciences Learning Videos Based on Local Wisdom of Sasambo (Sasak, Samawa, Mbojo) for Elementary School Students. *Progres Pendidikan*, 4(2), 84–92.
- Hardiana, B. N., Tahir, M., & Istiningih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak pada Materi Bahasa Indonesia Kelas II SDN 7 Sakra. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 210–220.
- Istiningih, S., Marijo, M. O. D. S. F., Angga, P. D., & Nurawanti, I. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Pop Up Box Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Cerita Fiksi Untuk Pendidikan Inklusi Kelas IV SD Negeri 1 Darek. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 15–22.

- Khasanati, D. (2023). Analisis Kemampuan Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *ELSCO: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 9–17.
- Nurlaila, Tulloh, R. R., & Iswati, N. (2018). Quartet Card Game Improves Knowledge, Behavior And Attitude of Children About Dental Care And Oral Health. *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 13(1), 44–49.
- Pebriana, P. H., Rosidah, A., & Nurhaswinda. (2025). Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital. *Journal of Human And Education*, 5(1), 137–148.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*. KENCANA.
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanah, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Peserta didik Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.26874>
- Wahyuni, L. T., & Pratiwi, E. Y. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Kwartet Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Sejarah Lahirnya Pancasila Kelas V Di SD Negeri Sukosari Jogotero. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3), 221–231.
- Wijaya, H., & Arismundar. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial. *JURNAL JAFFRAY*, 16(2), 175–196. <https://doi.org/10.25278/jj71.v16i2.302>
- Yeremia, D. A., Christian, J., & Chang, T. (2025). Analisis Implementasi *Augmented Reality* Pada Bidang Pendidikan: Systematic Literature Review. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(10), 343–348.