

Inovasi Pengembangan Media Kartu *Kwartet* dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah bagi Mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari

Agung Nugroho

Prodi. Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Silampari,

agungaryonugroho886@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa dan sastra daerah di perguruan tinggi masih menghadapi kendala, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menarik, salah satunya melalui penggunaan media kartu kwartet. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu kwartet dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah bagi mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kwartet yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validitas media diperoleh melalui penilaian ahli yang menunjukkan kategori sangat layak, kepraktisan terlihat dari respon positif mahasiswa terhadap penggunaan media, dan efektivitas ditunjukkan oleh peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi bahasa dan sastra daerah. Simpulan penelitian ini adalah media kartu kwartet yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra daerah bagi mahasiswa.

Kata kunci: Media kartu kwartet, bahasa dan sastra daerah

ABSTRACT

Learning regional languages and literature in higher education still faces obstacles, particularly in the use of learning media that are less varied and less able to increase student engagement. This condition has an impact on low student interest and understanding of the material presented. Therefore, innovation in interactive and interesting learning media is needed, one of which is through the use of quartet cards. This study aims to develop quartet cards in learning regional languages and literature for students of the Indonesian Language and Literature Study Program at PGRI Silampari University. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design,

development, implementation, and evaluation. The subjects of the study were students of the Indonesian Language and Literature Study Program at PGRI Silampari University. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, and interviews, while data analysis used qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of the study indicate that the developed quartet cards media meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. The validity of the media was obtained through expert assessment which showed a very feasible category, practicality was seen from students' positive responses to the use of the media, and effectiveness was shown by an increase in students' understanding of the material of regional languages and literature. The conclusion of this research is that the quartet card media developed can be used as an innovative, interactive and fun learning media and is able to improve the quality of learning regional languages and literature for students.

Keywords: Quartet card media, regional languages and literature

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan komponen fundamental dalam sistem pendidikan yang berfungsi sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan tinggi saat ini, pengembangan kurikulum mengarah pada pendekatan Kurikulum Outcome-Based Education (KOBÉ) yang menekankan pada capaian pembelajaran (learning outcomes) sebagai indikator utama keberhasilan proses pendidikan. Kurikulum tidak bersifat statis, melainkan dinamis dan terus berkembang mengikuti tuntutan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, seluruh komponen pendidikan, termasuk dosen dan mahasiswa, dituntut untuk mampu beradaptasi terhadap perubahan tersebut agar proses pembelajaran tetap relevan, efektif, dan berorientasi pada hasil. Dalam Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya pada mata kuliah Bahasa dan Sastra Daerah, implementasi kurikulum KOBÉ diarahkan tidak hanya untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman teoretis, tetapi juga kemampuan aplikatif, seperti keterampilan menganalisis, mengapresiasi, dan melestarikan bahasa serta sastra daerah. Selain itu, mahasiswa juga dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif sebagai bagian dari capaian pembelajaran lulusan.

Sejalan dengan hal tersebut, beberapa penelitian menunjukkan pentingnya pengembangan pembelajaran berbasis capaian. Penelitian oleh Spady (1994) menegaskan bahwa pendekatan Outcome-Based Education berfokus pada hasil belajar yang harus dicapai oleh peserta didik secara nyata. Selanjutnya, penelitian oleh Harden (2007) menyatakan bahwa kurikulum berbasis outcome mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena menekankan ketercapaian kompetensi secara terukur. Dalam konteks Indonesia, penelitian oleh Slamet Widodo (2020) menunjukkan bahwa implementasi kurikulum berbasis capaian di perguruan tinggi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan kurikulum KOBÉ pada mata kuliah

Bahasa dan Sastra Daerah menjadi penting untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Suyono dan Hariyanto (2014), pembelajaran merupakan aktivitas yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai proses pendewasaan diri. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tidak terlepas dari berbagai permasalahan, salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini juga terjadi dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah di perguruan tinggi, yang sering kali masih menggunakan metode konvensional sehingga kurang mampu menarik minat dan partisipasi aktif mahasiswa.

Pembelajaran bahasa dan sastra daerah memiliki peran penting dalam melestarikan budaya lokal serta membangun identitas kebahasaan mahasiswa. Bahasa daerah tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pewarisan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang perlu dijaga keberlangsungannya. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa dan sastra daerah di perguruan tinggi sering kali dianggap kurang menarik karena materi yang disampaikan cenderung bersifat teoritis dan kurang didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Sejalan dengan hal tersebut, berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa. Penelitian oleh Munawaroh dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa daerah mampu meningkatkan daya ingat peserta didik serta menumbuhkan kecintaan terhadap bahasa daerah. Selain itu, penelitian oleh Agung dkk. (2022) menegaskan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis pembelajaran multibahasa dapat menjadi solusi dalam upaya revitalisasi bahasa daerah yang mulai terancam punah. Penelitian lain oleh Hafizin dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa. Lebih lanjut, studi terbaru menunjukkan bahwa tren pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal semakin meningkat karena dinilai efektif dalam mengintegrasikan budaya lokal ke dalam proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah agar mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman mahasiswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra daerah, penggunaan media yang inovatif sangat diperlukan untuk mengatasi kecenderungan pembelajaran yang bersifat teoritis. Salah satu media yang

dapat digunakan adalah kartu kwartet. Media kartu kwartet merupakan media berbasis permainan edukatif yang menggabungkan unsur visual, teks, dan aktivitas interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian terbaru menunjukkan bahwa media kartu kwartet memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian oleh Islamaya (2024) menunjukkan bahwa penggunaan kartu kwartet mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keaktifan, serta interaksi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Syahdan, Munirah, dan Rivai (2026) mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu kwartet berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 73,98 menjadi 84,45 setelah penggunaan media. Penelitian lain oleh Handayani (2025) juga menunjukkan bahwa media kartu kwartet yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan persentase validasi mencapai 95,7%, sehingga dinilai sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Lebih lanjut, penelitian oleh Zohiro dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kwartet yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran aktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa media kartu kwartet tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media kartu kwartet menjadi salah satu alternatif inovatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah di perguruan tinggi.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media kartu kwartet, penerapannya dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah di tingkat perguruan tinggi masih terbatas. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran bahasa dan sastra daerah pada mahasiswa masih cenderung menggunakan media konvensional, seperti buku teks, sehingga menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif mahasiswa, rendahnya minat belajar, serta kurang optimalnya pemahaman materi. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra daerah. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media kartu kwartet yang dirancang sesuai dengan karakteristik mahasiswa. Media ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi mahasiswa, serta mempermudah pemahaman terhadap materi bahasa dan sastra daerah. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada inovasi pengembangan media kartu kwartet dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah bagi mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media kartu kwartet dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah bagi mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari. Menurut Amin dan Mayasari (2015), penelitian

pengembangan merupakan proses sistematis untuk menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk, sedangkan Sugiyono (2017) menyatakan bahwa metode R&D digunakan untuk mengembangkan serta menguji keefektifan produk pendidikan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikemukakan oleh Hamzah (2019), karena memiliki langkah yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa dan materi bahasa dan sastra daerah; tahap desain untuk merancang media kartu kwartet; tahap pengembangan untuk menghasilkan produk dan melakukan validasi ahli; tahap implementasi untuk menguji coba media pada mahasiswa; serta tahap evaluasi untuk menilai dan merevisi produk agar layak digunakan.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari mahasiswa sebagai subjek penelitian serta validator ahli (ahli materi, bahasa, dan media), sedangkan data sekunder berasal dari dokumen kurikulum, literatur, dan penelitian relevan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, wawancara digunakan untuk menggali kebutuhan media, sedangkan angket digunakan untuk menilai validitas dan kepraktisan media menggunakan skala Likert dan Guttman (Hamzah, 2019). Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa setelah penggunaan media. Uji coba produk dilakukan melalui tahap validasi ahli, uji coba terbatas (one to one), dan uji coba kelompok untuk memperoleh data kelayakan dan kepraktisan media.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kevalidan dilakukan berdasarkan penilaian para ahli menggunakan skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan media (Arikunto dalam Lestari, 2021). Analisis kepraktisan diperoleh dari respon mahasiswa dan dosen menggunakan skala Guttman, yang kemudian dihitung persentasenya (Riduwan, 2017). Sementara itu, analisis keefektifan dilakukan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa (Meltzer). Suatu media dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga dapat mendukung pembelajaran bahasa dan sastra daerah secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang bertujuan menghasilkan media kartu kwartet dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah bagi mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari yang valid, praktis, dan efektif. Tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir.

Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran bahasa dan sastra daerah. Hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan

menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga kurang menarik dan kurang interaktif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebesar 76,04% mahasiswa membutuhkan media pembelajaran berbasis permainan seperti kartu kuartet untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih aktif dan kritis.

Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan media kartu kuartet berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan capaian pembelajaran mata kuliah bahasa dan sastra daerah. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi: (a) menentukan materi pembelajaran, (b) merancang desain kartu menggunakan aplikasi Canva, (c) menyusun tampilan visual, warna, gambar, dan isi materi sesuai struktur pembelajaran, (d) mencetak kartu dengan ukuran 10 × 6 cm menggunakan kertas foto tebal, serta (e) menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan angket kepraktisan.

Development

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk nyata berupa media kartu kuartet. Produk kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa: 1) Ahli media memperoleh nilai $V = 0,73$ (cukup tinggi), 2) Ahli bahasa memperoleh nilai $V = 0,85$ (tinggi), 3) Ahli materi memperoleh nilai $V = 1,00$ (tinggi). Rata-rata keseluruhan validasi adalah 0,82 yang termasuk kategori valid. Berdasarkan hasil tersebut, media kartu kuartet dinyatakan layak untuk diuji coba.

Implementation

Media yang telah direvisi kemudian diimplementasikan kepada mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari. Pembelajaran dilakukan menggunakan media kartu kuartet sesuai rancangan pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran, mahasiswa diberikan latihan soal untuk melihat pemahaman terhadap materi. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan pemahaman mahasiswa terhadap materi bahasa dan sastra daerah.

Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kepraktisan dan keefektifan media. Evaluasi dilakukan melalui angket respon mahasiswa dan dosen. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar revisi akhir produk. Media dinyatakan layak digunakan apabila tidak ditemukan kekurangan yang signifikan setelah proses evaluasi.

Penyajian Data Uji Coba

Uji coba produk dilakukan melalui tiga tahap, yaitu uji validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji efektivitas. Uji validasi dilakukan oleh ahli media, bahasa, dan materi. Selanjutnya uji kepraktisan dilakukan melalui uji coba dosen dan mahasiswa (one to one serta kelompok kecil). Subjek penelitian terdiri dari mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari dengan jumlah yang disesuaikan pada tahap uji coba. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa: 1) Kepraktisan dosen sebesar 95% (sangat praktis), 2) Uji one to one sebesar 87,77% (sangat praktis), 3) Uji kelompok kecil sebesar 94,21% (sangat praktis). Rata-

rata kepraktisan media adalah 94,34% dengan kategori sangat praktis, sehingga media mudah digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Analisis Data

Analisis data menunjukkan bahwa media kartu kwartet dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli memperoleh rata-rata 0,80 (valid). Hasil kepraktisan memperoleh rata-rata 92,66% (sangat praktis). Sedangkan hasil keefektifan berdasarkan pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan, yaitu: 1) Nilai rata-rata pretest: 47,82, 2) Nilai rata-rata posttest: 82,44, 3) Nilai N-Gain: 0,63 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu kwartet efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi bahasa dan sastra daerah.

Revisi Produk Akhir

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dari para ahli. Revisi ahli media mencakup kesesuaian warna dan penyederhanaan ilustrasi agar lebih kontekstual dengan budaya lokal. Revisi ahli bahasa mencakup perbaikan tata bahasa agar lebih efektif dan sesuai kaidah kebahasaan akademik. Sementara itu, ahli materi menyatakan bahwa isi materi sudah sesuai dengan capaian pembelajaran sehingga tidak dilakukan revisi besar pada aspek materi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media kartu kwartet dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah bagi mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari berhasil menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa sebanyak 76,04% mahasiswa membutuhkan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hafizin dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan literasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, penelitian Munawaroh dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan dan multimedia mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik secara signifikan.

Pada tahap pengembangan, media kartu kwartet memperoleh hasil validasi dengan rata-rata 0,82 (valid) yang menunjukkan bahwa produk layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Handayani (2025) yang menemukan bahwa media kartu kwartet memiliki tingkat validitas sangat tinggi dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Selain itu, penelitian Zohiro dkk. (2024) juga mengungkapkan bahwa media berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap implementasi dan evaluasi, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mahasiswa dengan nilai rata-rata pretest 47,82 meningkat menjadi posttest 82,44 dengan nilai N-Gain 0,63 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa media kartu kwartet efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Syahdan dkk. (2026) yang menyatakan bahwa media kartu kwartet secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan pembelajaran

aktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian Islamaya (2024) juga membuktikan bahwa penggunaan media kartu kuartet dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan menyenangkan. Dengan demikian, media kartu kuartet dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah di perguruan tinggi, khususnya dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu kuartet dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah bagi mahasiswa Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari berhasil menghasilkan produk yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Temuan pada tahap analisis menunjukkan bahwa 76,04% mahasiswa membutuhkan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman materi. Hal ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional perlu diinovasi dengan media yang lebih interaktif agar mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan diperoleh hasil validasi media dengan rata-rata 0,82 yang termasuk kategori valid, sehingga media kartu kuartet dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi dan evaluasi, terjadi peningkatan hasil belajar dari nilai rata-rata pretest 47,82 menjadi posttest 82,44 dengan N-Gain 0,63 (kategori sedang), yang menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa. Dengan demikian, media kartu kuartet dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran bahasa dan sastra daerah di perguruan tinggi karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, bermakna, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M., & Mayasari, T. (2015). *Penelitian pengembangan dalam pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Defingatun. (2020). Pengembangan kartu kuartet berbasis Team Assisted Individualization (TAI) pada muatan IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Hafizin, M., Hasanah, N., & Agustina, S. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap literasi membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal NUSRA: Penelitian dan Ilmu Pendidikan*.
- Hamzah, A. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara.

- Handayani, R. T. (2025). Pengembangan media kartu kuartet sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Handayani, R. T. (2025). Pengembangan media pembelajaran kartu kuartet materi kerajaan-kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPS kelas IV SD. *Jurnal Pendas*.
- Harden, R. M. (2007). Outcome-based education: The future is today. *Medical Teacher*, 29(7), 625-629.
- Islamaya, E. (2024). Kartu kuartet sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*.
- Lestari, F., dkk. (2021). Analisis validitas dan kepraktisan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains. *American Journal of Physics*, 70(12).
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., & Widiyani, A. E. Y. (2022). Pembelajaran bahasa daerah melalui multimedia interaktif pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi*.
- Riduwan. (2017). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Samsiyah, S. (2021). Efektivitas kartu kuartet terhadap kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV. *Jurnal Pendidikan*.
- Sari, K. S. D., Febrianto, P. T., Noviyanti, N. A., & Tsani, M. K. (2025). Tren penelitian media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPS (systematic literature review). *Jurnal Pendas*.
- Spady, W. G. (1994). *Outcome-based education: Critical issues and answers*. Arlington, VA: American Association of School Administrators.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syahdan, N. A. R., Munirah, & Rivai, I. N. A. (2026). Pengaruh media kartu kuartet terhadap hasil belajar pada pembelajaran PPKn materi keberagaman budaya peserta didik kelas V SDN Samata. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Widodo, S. (2020). Implementasi kurikulum berbasis outcome dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tinggi*.
- Zohiro, M. Q. A. B., Suryanti, N. M. N., Wahidah, A., Malik, I., & Haris, A. (2024). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model problem based learning berbantuan media kartu kuartet. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.