Analisis Kebutuhan Barter (*Biology Kwartet Card*) Terhadap Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah

Analysis of Barter (*Biology Kwartet Card*) Requirement on Biology Learning of Secondary School

Muh. Wahyudi Jasman*, Dinda Marzuki, Nur Aisyah Ainun, Miftahul Jannah Arsyad
Jurusan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Makassar
email:wahyudiibio@yahoo.com

Abstract: *Learning method in school is less interesting and tend to be bored for students. Students difficulties in understanding biology lesson and the lack of interactive learning media that easy to understand becomes a basic to design a biology learning media. Biology Kwartet Card is a children game that can be utilized as a learning media and support its learning process. This research is observational developmental by using the model of ADDIE who is drawn the line at only phase analysis. Based on requirementt analysis, characteristic of conten that corresponds to this media is bound up conceptual conten that its classify something as numeric as plant, animal. This media gives student chance to construct the knowledge based its own interpretation. Students get studying experience as active learner rather than just receiving the lesson. This media combine both visual learning and auditorial learning in order to instill and provide a conceptual understanding in a fun way so that effective learning can be achieved. One of the characteristics of effective learning is having a fun learning condition and the students giving active participation in learning by using the game media.*

Keywords: *biology kwartet card, learning mmedia, eeffective learning*.

1. Pendahuluan

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagaaman, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasaan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara merupakan definsi dari Pendidikan yang termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Sistem pendidikan Indonesia sangat kompleks. Salah satunya adalah Pendidikan sains pada tingkat dasar hingga Perguruan Tinggi. Namun hasil penilaian Programme for International Student Asessment (PISA) 2006, dan laporan Science Competencies Tomorrow World 2007, menyimpulkan bahwa pendidikan sains di Indonesia sangat menyeramkan, hanya mampu membuat siswa hafal tetapi tidak paham konsep konsep dasar dari sains (Depdiknas, 2008). Sejalan dengan hal tersebut, Fasli Jalal Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi (Dirjen Dikti) Departemen Pendidikan Nasional, pada saat pembukaan Olimpiade Sains Nasional Tingkat Perguruan Tinggi Se-Indonesia (OSNPTI) 2008, di Balai Sidang Universitas Indonesia. Mengatakan bahwa hal itu menyebabkan hanya 5 persen atau sekitar 215 ribu dari total 4,3 juta mahasiswa yang tertarik mendalami bidang sains." Padahal untuk membangun kemajuan bangsa di berbagai bidang diperlukan sedikitnya 10 persen mahasiswa bidang sains.

Faktor lain yang membuat siswa menjadi "takut" dengan pelajaran sains, antara lain yaitu materi yang diajarkan seolah jauh dari kenyataan sehari-hari, pengajar tidak mampu menyampaikan materi secara menarik karena padatnya materi yang menjadi tuntutan kurikulum, sehingga cenderung pada pembelajaran yang terpusat pada guru. Kondisi tersebut membawa akibat pada siswa yang pasif dan cenderung untuk menghafal konsep tanpa dibarengi dengan pemahaman yang memadai, tidak atau kurangnya pengalaman langsung berkaitan dengan sains (*experience of science*) bagi siswa kondisi gedung sangat memprihatinkan dan kurang pekanya birokrasi pendidikan terhadap inovasi-inovasi yang dilakukan oleh pengajar yang kreatif dan berpikiran lebih maju. Padahal sains bisa dieksplorasi dari keseharian anak dan dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka agar menjadi aktif.

Keaktifan peserta didik dalam motivasi belajar sesuai dengan penelitian Ames dan Archer (1988) melaporkan bahwa siswa, menggunakan strategi pembelajaran dengan tugas yang menantang lebih efektif, memiliki sikap yang lebih positif terhadap kelas dan memiliki

keyakinan yang lebih kuat sukses dalam belajar. Sikap positif dan keyakinan yang lebih kuat dalam keberhasilan adalah aspek motivasi belajar. Ini tantangan bagi para guru untuk membiasakan penerapan strategi inovatif untuk memberdayakan siswa belajar mandiri dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenagkan dan menarik bagi peserta didik sehingga mereka menjadi aktif dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar kurikulum 2013 memfokuskan pada keaktifan peserta didik. Namun dalam implementasinya masih banyak peserta didk yang tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran disebabkan rendahnya motivasi belajar pada diri siswa (Djaali, 2011). Motivasi belajar adalah kekuatan mental dalam kehidupan seseorang yang memicu kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan pembelajaran, dan memberikan arahan untuk kegiatan pembelajaran secara berurutan untuk mencapai tujuan (Winkel, 2004). Motivasi belajar peserta didik dapat tumbuh melalui proses belajar mengajar. Namun adanya perspektif bahwa materi pelajaran sains, salah satunya adalah biologi yang terkadang materi pembelajarannya bersifat abstrak dapat membuat peserta didik mengantuk saat mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan guru. Motivasi berprestasi memengaruhi perilaku peserta didik dan mempunyai hubungan yang sangat menentukan proses pendidikan dan prestasi belajar mereka. Peserta didik yang mengalami permasalahan di sekolah pada umumnya menunjukkan tingkat motivasi untuk berprestasi yang rendah. Guru perlu mengupayakan terjadinya peningkatan motivasi berprestasi peserta didik dengan memberikan dukungan berupa penghargaan atas prestasinya dalam bidang apapun, memberikan perhatian, kepedulian, umpan balik dan membuat siswa merasa memiliki kemampuan sehingga siswa berpandangan positif terhadap dirinya kemudian menghasilkan tingkah laku positif (Musyawir, 2012 : 78).

Sikap positif peserta didik dengan menjadikan pembelajaran sains lebih menarik bagi siswa diupayakan oleh para pakar pendidikan sains Indonesia baik sifatnya nasional maupun lokal. Gagasan yang bersumber dari berbagai pengalaman Negara lain yang disesuaikan dengan kreasi kontekstual budaya dan tradisi bangsa Indonesia. Diantara gagasan yang akan menjawab permasalahan klasik dunia pendidikan sains tersebut adalah PAKEM (Joyful Learning). Soedjono (2008) menyatakan bahwa PAKEM merupakan sinergi dari strategi, konsep, praktek pembelajaran yang dapat di implementasikan guru untuk mengefektifkan suatu proses belajar anak didik dengan melibatkan berbagai unsur penting prinsip pendidikan moderen seperti pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) yang bertujuan agar siswa lebih bersemangat belajar karena mereka tahu apa makna dan gunanya belajar. Anwariningsih (2013) menyatakan bahwa proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk menunjang pembelajaran diperlukan media sebagai perantara untuk menyampaikan materi yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan instrumen dalam proses pembelajaran yang memiliki manfaat belajar akan lebih menarik sehingga akan menyebabkan motivasi belajar bagi siswa

Media pembelajaran harus memertimbangkan lingkungan, siswa, dan materi menjadi hal-hal yang perlu dipertimbangkan guru dalam menggunakan media. Boleh jadi media yang satu sangat efektif digunakan untuk satu materi dalam satu waktu atau beberapa waktu, tetapi kurang, bahkan tidak efektif bila digunakan pada materi atau situasi pembelajaran lainnya. Sehubungan hal tersebut, Hamidjojo dalam Azhar Arsyad (2014), menyatakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima.

Media pembelajaran biologi sangatlah bervariasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh guru.Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan kartu kwartet sebagai media pembelajaran. Kartu kwartet merupakan permainan anak yang dipandang oleh penulis memiliki manfaat yang dapat lebih dikembangkan menjadi media pembelajaran. BARTER (Biology Kwartet Card) adalah media pembelajaran biologi yang mengadopsi tampilan dan cara bermain kartu kwartet untuk menunjang proses pembelajaran dan mengatasi kesulitan siswa dalam belajar sains. Media ini tersusun atas

komponen gambar dan penunjukkan pada kartu kwartet yang dapat menambah daya ingat, ketertarikan dan keaktifan siswa dalam belajar. Media ini digunakan sebagai alat bantu siswa melakukan klasifikasi dan identifikasi pada materi pembelajaran biologi seperti plantae, animalia, bioteknologi dan lainnya. Untuk menguji dan mengetahui efektivitas BARTER (Biology Kwartet Card) dalam pembelajaran maka terlebih dahulu perlu dilakukan riset mengenai sejauh apa media ini dibutuhkan oleh siswa dalam pembelajaran.

2. Metode Penelitian

a) Instrumen dan Prosedur

Instrumen dalam penelitian analisis kebutuhan ini adalah melihat kebutuhan dan motivasi peserta didik melalui pengisian kuisioner online yang didsekripsikan berupa data kualitatif sedangkan pada pembahasan digunakan teknik deskriptif. Prosedur penelitian analisis kebutuhan ini adalah memberikan 16 pertanyaan pada peserta didik yang disebar melalui form online dengan melihat motivasi dan kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif (pakem).

b) Analisis Data

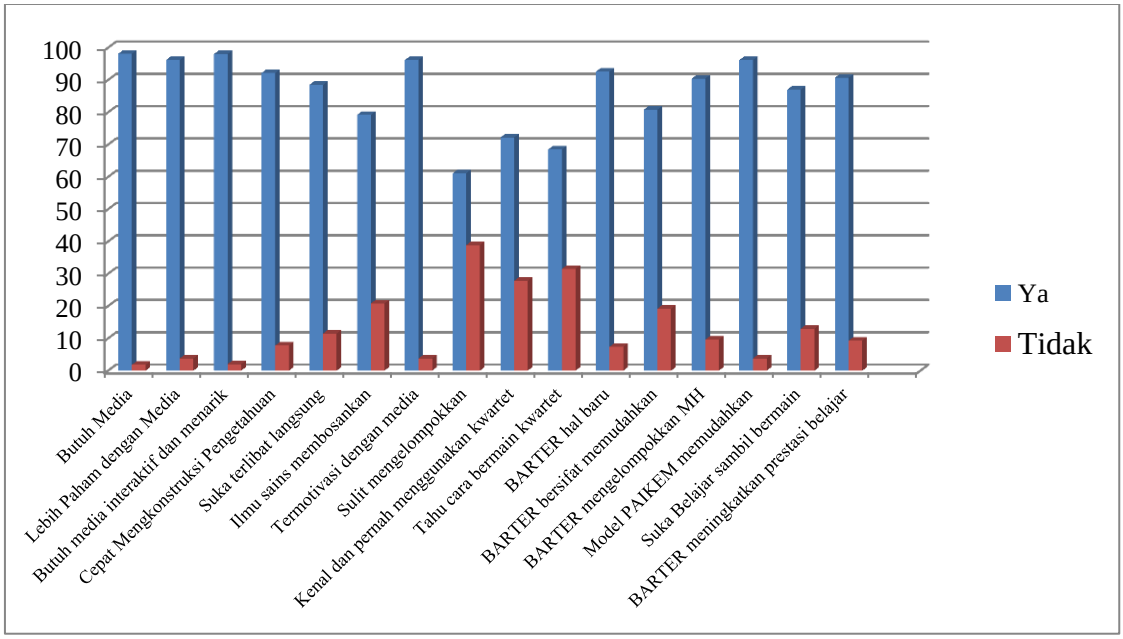
Teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan kebutuhan aktivitas dan motivasi pseserta didik berupa : (1) analisis masalah. Data yang diperoleh dari analisis masalah diantaranya peserta didik belajar di kelas dengan penjelasan langsung dari guru terkadang kurang memahami materi yang diajarkan. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung kurang menarik perhatian peserta didik karena dianggap terlalu monoton. Kemudian, motivasi peserta didik untuk belajar kurang dan mengakibatkan hasil belajar peserta didik menurun. (2) analisis kebutuhan. Media pembelajaran yang biasa digunakan guru khususnya pada mata pelajaran biologi dianggap kurang menarik perhatian dan motivasi siwa untuk belajar. Sehingga, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Selain itu, analisis juga diarahkan pada karakteristik peserta didik dan materi yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan dibuat.

3. Hasil Penelitian

Tabel. 1 Hasil penelitian mengenai analisis kebutuhan peserta didik

No	Penyataan	Jumlah Responden Ya (%)
1	Berdasarkan pengalaman belajar anda, apakah anda membutuhkan media pembelajaran dalam proses belajar di kelas	98, 16
2	Saya lebih paham ketika guru menjelaskan dengan bantuan media dibandingkan dengan tidak menggunakan media	96, 2
3	Saya membutuhkan media pembelajaran yang sifatnya interaktif dan menarik	98
4	Saya merasa dengan menggunakan media pembelajaran membuat saya lebih cepat membangun pengetahuan berdasar penafsiran saya sendiri	92,2
5	Saya lebih suka menggunakan media pembelajaran aktif (melibatkan saya secara langsung) dibandingkan media pembelajaran pasif (demonstrasi guru)	88,5
6	Pembelajaran ilmu sains adalah hal yang membosankan	79,2
7	media pembelajaran biologi membuat saya termotivasi untuk memahami materi pembelajaran biologi	96,2
8	Saya sulit mengelompokkan tumbuhan dan hewan berdasarkan persamaan dan perbedaan	61,1
9	Sewaktu kecil, saya mengenal dan pernah menggunakan kartu kwartet untuk bermain	72,2
10	Saya suka dan tahu cara memainkan kartu kwartet	68,5
11	media pembelajaran dengan menggunakan BARTER (Biology Kwartet Card) adalah hal yang baru bagi saya	92,6
12	BARTER (Biology kwartet card) dapat memudahkan saya dalam	80,8

	belajar biologi yang abstrak	
13	BARTER (Biology kwartet card) memudahkan saya dalam mengelompokkan tumbuhan dan hewan	90,4
14	Pembelajaran Biologi dengan model PAIKEM (Pembelajaran aktif, inovatif dan menyenangkan) lebih memudahkan saya dalam belajar biologi	96,2
15	Saya menganggap bahwa belajar sambil bermain memudahkan saya memahami materi Biologi	87
16	Saya merasa bahwa dengan BARTER dapat meningkatkan semangat belajar dan prestasi belajar di kelas	90,7



Gambar. 1. Hasil penelitian mengenai analisis kebutuhan peserta didik

4. Pembahasan

Dari hasil analisis kuisioner terhadap kebutuhan media pembelajaran berbasis BARTER (Biology Kwartet Card) di Sekolah Tingkat Satuan Menengah di Makassar. Dapat diidentifikasi bahwa peserta didik sangat setuju dan mendukung adanya pembuatan dan pengembangan media berbasis permainan pada mata pelajaran biologi. Berdasarkan kuisioner yang disebar secara online dari 50 responden 96,2% peserta didik menganggap media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami konsep biologi sehingga dapat menigkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Persentase yang dihasilkan sesuai dengan keyakinan penulis yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang berbasis permainan edukasi yang dikembangkan dengan jelas dan tidak membosankan dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

BARTER (Biology Kwartet Card) adalah permainan yang familiar dikalangan anak-anak yang dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran. Sebesar 68,5 % peserta didik menyatakan bahwa saya suka dan tahu cara memainkan kartu kwartet. Hal ini ditunjang oleh data sebesar 87% peserta didik cenderung menginginkan suasana belajar sambil bermain dan 98% peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang sifatnya interaktif dan menarik. Namun menggunakan BARTER (Biology Kwartet Card) adalah hal yang baru bagi peserta didik sehingga dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut pada media berbasis permainan ini ke tahap *design, development, implementation,* dan *evaluation* yang merupakan kelanjutan dari tahapan analisis pada model ADDIE.

Karakteristik peserta didik yang sesuai dengan media pembelajaran BARTER (Biology Kwartet Card) adalah peserta didik yang senang untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran (*center student*) hal ini merujuk pada data yang diperoleh sebesar 88,5% peserta

didik lebih menginginkan untuk aktif dalam penggunaan media tersebut. Selain itu, media ini dapat menjadi solusi dalam mengatasi paradigma peserta didik yang menganggap bahwa ilmu sains khususnya kajian ilmu biologi yang bersifat konseptual dan teoritis adalah hal yang membosankan mengingat peserta didik pada tingkat sekolah menengah masih berada fase yang membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran ini juga sangat efektif untuk diterapkan agar dapat membuat siswa lebih cepat membangun atau mengkonstruksi pengetahuan sendiri. Informasi ini didapatkan dari data bahwa 92,2% peserta didik menganggap media pembelajaran dapat membantu dalam memahami substansi dari sebuah materi. Hal ini ditunjang oleh pendapat yang dikemukakan oleh Park (2003) Siswa yang secara aktif terlibat langsung atas apa yang dipelajari cenderung cepat dalam mengerti, belajar dengan giat, dan merasa nyaman dan lebih bisa menghargai relevansi dari apa yang telah dipelajari, dibandingkan dengan siswa yang secara pasif menerima apa yang diajarkan oleh guru kepada mereka. Sehingga akan mendorong siswa untuk mampu memahami diri mereka sendiri sebagai pemikir aktif dan pemecah sebuah permasalahan

Perihal mengenai gaya belajar yang dimiliki siswa, penggunaan media pembelajaran BARTER (Biology Kwartet Card) menggabungkan gaya belajar visual dan audio dalam proses pelaksanaannya. Hal ini didikung oleh Raiyn (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran visual membuat peserta didik memahami informasi lebih baik apabila disajikan dalam format yang berbeda seperti gambar, diagram alir, video simulasi, grafik, kartun, poster, film, dan games. Strategi ini membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar dan kesuksesan akademik

Karakteristik materi yang relevan dengan media pembelajaran BARTER (Biology Kwartet Card) adalah materi yang menyangkut tentang konsep klasifikasi, mengelompokkan dan memetakan sesuatu berdasarkan faktor tertentu mengingat tampilan kartu kwartet yang memuat kategori dan subkategori. Ragam materi biologi yang sifatnya mengklasifikasikan diantaranya adalah materi plantae atau tumbuhan. Materi plantae dianggap sesuai karena disamping bersifat mengklasifikasikan, juga dipandang bahwa peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan sesuatu. Informasi ini diperoleh dari data yang menunjukkan bahwa sebesar 61,1% peserta didik sulit dalam mengklasifikasikan tumbuhan. Padahal, peserta didik seharusnya diarahkan untuk dapat menemukan persamaan dan perbedaan dari suatu tumbuhan sebagai dasar untuk melakukan klasifikasi. Sebagai contoh upaya untuk membedakan tumbuhan yang tergolong bryophyta (lumut), pterydophyta (tumbuhan paku), pinophyta hingga membedakan tumbuhan monokotil dan dikotil sebagai kategori dan penunjukan jenis (spesies) sebagai subkategori. Selain itu, media pembelajaran BARTER (Biology Kwartet Card) dapat menjadi media yang efektif dalam kapasitas yang menyenangkan untuk dapat mengajarkan peserta didik mengenai binomial nomenklatur baik dari segi kefasihan dalam mengucapkan maupun penulisan nama latin spesies yang benar. Namun, tidak menutup kemungkinan media ini dapat diterapkan pada materi biologi lainnya seperti animalia.

Analisis secara menyeluruh menunjukkan bahwa 86% peserta didik membutuhkan media pembelajaran BARTER (Biology Kwartet Card) dalam proses pembelajaran biologi karena dipandang dapat dapat meningkatan motivasi belajar dan me mbuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenagkan. Ketika suasana belajar yang menyenangan tercapai dipadukan dengan peserta didik yang aktif dalam pembelajaran akan tercapai pembelajaran yang efektif Sehingga untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan pengembangan lebih lanjut terkait media pembelajaran ini.

5. Kesimpulan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa (1) BARTER (Biology Kwartet Card) dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan konsep pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. (2) media pembelajaran BARTER (Biology Kwartet Card) sesuai dengan karakter peserta didik yang aktif dan materi pembelajaran yang bersifat mengklasifikasikan (3) diperlukan pengembangan lebih lanjut terkait media pembelajaran BARTER (Biology Kwartet Card) ke tahap *design, development, implementation,* dan *evaluation* yang merupakan kelanjutan dari tahapan analisis pada model ADDIE.

Referensi

Anwariningsih, Sri Huning. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning*. 7 (2)

Bahri, Arsad, Aloysius Duran Corebima. (2015). The Contribution Of Learning Motivation And Metacognitive Skill On Cognitive Learning Outcome Of Students Within Different Learning Strategies. *Journal Of Baltic Science Education*. 14 (4)

Fadli, Arizal, Suharno, Akhmad Arif Musadad (2017). Deskripsi Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis *Role Play Game Education* untuk Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*. Surakarta : Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret.

Irum Shahzadi, dkk. (2014). Impact of Employee Motivation on Employee Performance *European Journal of Business and Management* Vol.6, No. 23. Pakistan : Department of Management Sciences The Islamia University of Bahawalpur, Pakistan.

Izhar, (2016). Skenario Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Menyenangkan Dalam Mengembangkan Kemampuan Siswa Menulis Kalimat Melalui Pemanfaatan Media Kartu Bergambar.*Jurnal Pesona* Volume 2 No. 1.Lampung: Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung.

Karsono, dkk (2014).Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Mengingkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Ejournal.upi.edu*.. Surakarta : PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret. 1 (1)

Larasati, Lucky Dwi, Sri Poedji astoeti (2016).Pengembangan Permainan Kartu Domino Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Unsur Bagi Siswa SMALB Tunarungu. UNESA. *Jurnal of Chemical. Education*. Surabaya: Jurusan Kimia FMIPA Universitas Surabaya. Luki Oktavia. 5 (1)

Lukman Putri. (2016). *Kartu Identifikasi Filum* 31 Kartu Indentifikasi Filum Sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Untuk Mempelajari Materi Klasifikasi Hewan *Card Of Identification Phylum As An Inovative Media To Study Animal Classifications*. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*. 2 (1)

Maaruf Zuhdi, (2009). Implementasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (Pakem) Untuk Pendidikan Sains Di Sekolah. *Jurnal Geliga Sains*: Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Riau. 3 (2)

Park, Chris. (2003). Engaging Students in the Learning Process: the learning journal. *Journal of Geography in Higher Education*. 27 (2), 183

Raiyn, Jamal. (2016). The Role of Visual Learning in Improving Students' High-Order Thinking Skills. *Journal of Education and Practice*. 7 (24), 115

Sari, Puspita Intan, Sri Adelila Sari, Ratu Fazlia Inda Rahmayani (2014).Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Asam Basa Untuk Mengingkatkan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 6 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*. Darussalam Banda Aceh : Prodi Kimia KFIP Universitas Syiah Kuala. 2 (1)

Setyawan, Ilham Budi, dkk. Identifikasi Keanekaragaman Dan Pola Penyebaran Makroalga Di Daerah Pasang Surut Pantai Pidaka Kabupaten Pacitan Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia.* 1 (1)

Taiyeb, A. Mushawwir, Arsad Bahri, & Rezky Batari Razak. (2012). Analisis Motivasi Berprestasi Siswa Sman 8 Makassar Dalam Belajar Biologi. *Jurnal Bionature,*. Makassar : Jurusan Biologi Universitas Negeri Makassar. 13 *(2*)

Usman, T. Selvi, dkk. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Pendekatan Pakem Siswa Kelas V SDN 21 Ampana *Jurnal Kreatif Tadulako* Online. 4 (4)

Zulfikar, Laelah Azizah, (2017).Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri 1 Makassar. *Eralingua : Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*.. Makassar : Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar. 1 (2)