



## Implementasi Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Fakta dan Opini Kelas IV Di SDN Gili Timur 1 Kamal

Imroatul Mutamimmah<sup>1\*</sup>, Kusmiyati Kusmiyati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia 60118

Email: [im.roatul.mutamimmah@gmail.com](mailto:im.roatul.mutamimmah@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [kusmiati@unitomo.ac.id](mailto:kusmiati@unitomo.ac.id)<sup>2</sup>

\*Korespondensi penulis: [im.roatul.mutamimmah@gmail.com](mailto:im.roatul.mutamimmah@gmail.com)

**Abstract:** This research is motivated by the lack of student motivation in learning Indonesian, which is due to the limited availability of innovative learning media. Additionally, this research is tailored to the abilities of the students. The purpose of this study is to determine the level of student motivation in using flash card media in Indonesian language subjects at the elementary school level. The method used is a qualitative approach by conducting field research, with data obtained through observation, interviews, documentation, analysis, reduction, presentation, and data verification. The results of the study indicate that the use of flash card media can enhance student motivation in learning materials on facts and opinions, create an enjoyable classroom atmosphere, and foster student enthusiasm. Moreover, it helps students become more actively engaged in the learning process.

**Keywords:** Student Motivation, Flash Card Media, Indonesian Language.

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang memiliki inovasi yang terbaru dan penelitian ini disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Tujuan pada penelitian ini yakni untuk mengetahui tingkatan motivasi peserta didik dalam menggunakan media flash card pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Metode yang digunakan ialah metode kualitatif dengan melakukan penelitian lapangan dan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, analisis, reduksi, penyajian dan revifikasi data. Hasil penelitian yang telah diketahui ialah menunjukkan penggunaan media flash card untuk meningkatkan motivasi peserta didik materi fakta dan opini dan membuat kelas menyenangkan serta peserta didik antusias. Selain itu, dapat membantu peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran.

**Kata kunci:** Motivasi Peserta Didik, Media *Flash Card*, Bahasa Indonesia.

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk tabiat atau perilaku yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa di Indonesia, yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi individu yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beriman, berakhlak mulia, kreatif, mandiri yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pada Undang-Undang nomer 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dimana untuk mengemban fungsi pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional. (Ulfah, 2023)

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dialami manusia mulai dari dalam kandungan, tumbuh beranjak menjadi anak-anak, menjadi remaja, menjadi desawa hingga sampai akhir hidupnya dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat menurut (Suyono, 2011: 1). Seorang guru memiliki peran dalam proses belajar mengajar yang dimana wajib mengemabngkan

perubahan pada tingkah laku peserta didik. Dalam perubahan tersebut perlunya ada pembelajaran. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran guru berusaha dalam mengembangkan pengetahuan yang baik, baik itu dari pengetahuan, keterampilan, bahkan sikap atau perilaku oleh sebab itu aspek-aspek tersebut sangat penting dalam membentuk perilaku masing-masing peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di sekolah dasar merupakan suatu dasar proses pembelajaran yang wajib dipelajari dan pembelajaran Bahasa Indonesia biasanya dikelompokkan mulai dari kelas 1 sampai kelas 3 dan untuk lanjutannya kelas 4 sampai kelas 6 sekolah dasar menurut (Aminulloh, 2023) yakni dimana penerapan pembelajaran akan berbeda karena memiliki perbedaan disasaran dan tujuan. Menurut (Mayasari, 2022) adalah kelas tinggi melakukan pelatihan dan mengembangkan penguasaan keterampilan yang ada di dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan peserta didik untuk meningkatkan bakat dalam segala bidang, dikarenakan belajar lebih sederhana. Belajar Bahasa Indonesia penting untuk berkomunikasi secara efektif dan akurat dalam Bahasa Indonesia menurut (Aminulloh, 2023). Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar ialah supaya peserta didik mampu dalam mengembangkan kepribadian mereka, memperluas wawasan dalam pribadinya dan meningkatkan kemampuan berbasanya (Nurbaeti, 2022). Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar ialah agar peserta didik mampu mengepresiasi dan menggunakan karya sastra dalam rangka mengembangkan perilaku peserta didik dan memperluas wawasan hidupnya serta meningkatkan kemampuan berbahasanya (Nurbaeti, 2022). Dan menurut (Sudrajat, 2021) bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mendorong peserta didik untuk selalu bertumbuh kembang dalam kepribadian, pengetahuan, dan kemampuan bahasa serta dapat termotivasi dalam semangat pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pendidikan ialah faktor penting dalam meningkatkan sumbar manusia dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam Undang-Undang nomer 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan yang mengungkapkan “pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang akan digunakan untuk dirinya sendiri, masyarakat dan negara (Apiyani, 2022). Proses pembelajaran perlu adanya faktor pendukung yaitu media pembelajaran yang nantinya dapat merangsang proses berpikir peserta didik. Menurut (Gerlach & Ely dalam Arifudin, 2020) mengatakan bahwa media ialah

manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran yakni suatu alat terjadinya proses belajar mengajar. Bukan hanya itu, media merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran tentunya beragam namun salah satu media yang sangat cocok untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik ialah penggunaan media flashcard dimana media ini mengarahkan guru dan peserta didik belajar serta bermain bersama. Media flashcard ini sangat sederhana namun memiliki nilai makna dan bermanfaat untuk peserta didik lebih termotivasi yang nantinya membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran. Menurut Piaget (dalam Trianto, 2007: 24) yakni setiap anak pada saat tumbuh mulai dari lahir sampai menginjak dewasa mengalami 4 tingkat perkembangan kognitif yakni sensorimotor, praoperasional, operasi kongkret dan operasi formal. Dimana pada kelas 4 sekolah dasar yang rentan usia 9-11 tahun berapada tahap operasi kongkret yang memandang segala sesuatu baik secara keseluruhan yang utuh atau holistik. Peserta didik akan sangat mudah memahami materi yang disampaikan atau disajikan dengan menggunakan media atau benda-benda yang nyata (konkret), contohnya gambar, video atau sebagainya. Dan peran guru ialah sebagai fasilitator atau bukan sebagai salah satunya sumber pengaji informasi.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **a. Motivasi Peserta Didik**

Kata motivasi berasal dari kata “motif”, yang berarti alasan melakukan sesuatu, sebuah kekuatan yang menyebabkan seseorang bergerak melakukan suatu kegiatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), (Depdikbud, 1996:593) motivasi didefinisikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sondang P. Siagian (2004:138), memberikan definisi motivasi sebagai daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Dengan demikian motivasi merupakan usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu bergerak untuk melakukan sesuatu keinginan mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Untuk itu, motivasi adalah suatu proses internal yang mengaktifkan, membimbing, dan mempertahankan perilaku dalam rentang waktu tertentu. Dengan kata

lain, motivasi adalah apa yang membuat kita berbuat, membuat kita tetap berbuat dan menentukan ke arena mana yang hendak kita perbuat.

#### **b. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

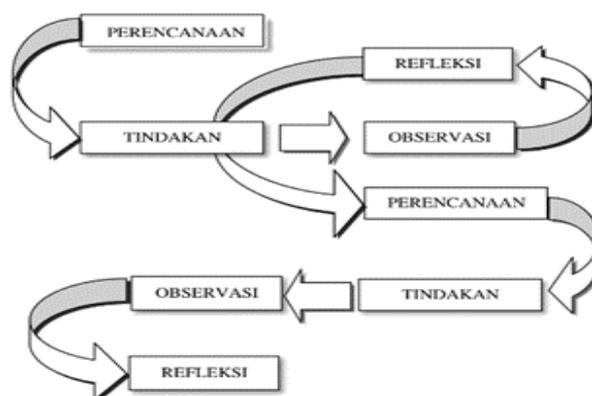
Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karena bagaimanapun juga guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tidak semua anak dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga tugas guru mengajarkan bahasa Indonesia agar anak dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia.

Pada tahun 1996 UNESCO mencanangkan pilar-pilar penting dalam pendidikan, yakni bahwa pendidikan hendaknya mengembangkan kemampuan belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk melakukan sesuatu (*learning to do*), belajar menjadi seseorang (*learning to be*), dan belajar menjalani kehidupan bersama (*learning to live together*). Dalam konteks Indonesia, penerapan konsep pilar-pilar pendidikan ini adalah bahwa system Pendidikan Nasional berkewajiban untuk mempersiapkan seluruh warganya agar mampu berperan aktif dalam semua sector kehidupan guna mewujudkan khidupan yang cerdas, aktif, kreatif, dan mengutamakan persatuan dan kesatuan.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode PTK merupakan suatu strategi penelitian yang dilaksanakan oleh guru dengan melibatkan seluruh peserta didik sebagai subjek, dengan tujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran (Ariani, 2023). Arikunto (2019) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah pengamatan terhadap aktivitas yang sengaja dipraktikkan dan terjadi dalam ruang kelas. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan metode pembelajaran dengan menanggapi masalah-masalah yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas (PTK) sangat relevan dengan peran guru karena fokus penelitiannya adalah masalah-masalah yang dihadapi secara langsung oleh guru dalam konteks pembelajaran kelas.

Desain penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan McTaggart. Ada 4 tahap dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan tindakan, onservasi, dan refleksi.



#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sapriyah (2019) menegaskan bahwa pentingnya kontribusi media pembelajaran dalam konteks pendidikan tidak boleh diabaikan. Sapriyah menyoroti bahwa media pembelajaran adalah suatu kebutuhan penting bagi pendidik dan pelajar, yang dapat mempermudah proses pembelajaran dengan memfasilitasi pemahaman materi dan membangkitkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam mendukung proses belajar-mengajar dengan cara memudahkan pemahaman materi serta merangsang minat belajar peserta didik. Sumartini (2022) juga menegaskan kesadaran akan signifikansi media pembelajaran, dengan menyoroti bahwa penggunaan materi pelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan belajar peserta didik.

Website yang terdapat di internet merupakan solusi yang tepat sebagai alternatif dalam memilih media pengajaran baik untuk tatap muka ataupun jarak jauh (Nugroho & Grendi, 2021). Media pembelajaran juga dapat membantu proses pemahaman konsep pada peserta didik. Media Pembelajaran berbasis E-learning tersebut adalah Web Wordwall (Wordsearch). Wordwall adalah salah satu perangkat lunak yang bekerja secara online yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game untuk kahoot, kuis, dan lain sebagainya. Wordwall dilengkapi dengan template atau jenis dan model yang berbeda. Sebuah game yang dapat dibuat sesuai permintaan. Di antara beberapa jenis Template ini termasuk menebak gambar, kuis, teka-teki dan banyak lagi. Permainan ini digunakan dalam jenis teka-teki dan kuis menurut Intan et al., (2021)

Penerapan media pembelajaran pada SDN Margorejo 1/403 Surabaya terbilang baik, terlebih dari aspek motivasi belajar yang menjadi sorotan penting pada penelitian ini. Sangat terlihat bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum diadakannya siklus terbiang kurang karna tampak peserta didik terlihat pasif, kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru membuat kegiatan pembelajaran terbilang kurang aktif. Namun saat penulis melakukan

pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran game dengan bantuan situs website wordwooll dan memberi nama game tersebut wordsearch. Dengan adanya game motivasi belajar peserta didik lebih baik, peserta didik terlihat lebih aktif dan suasana kelas lebih hidup. karna aktivitas yang dilakukan untuk mengerjakan game ini dilakukan secara berkelompok sehingga membuat peserta didik aktif dalam bekerja sama. Hasilnya selama melakukan siklus 1 dan siklus 2 dengan media pembelajaran game wordsearch ini terbilang berhasil dengan capaian keberhasilan pada peserta didik pada kelas IV di SDN Margorejo 1/403 Surabaya sebagai berikut:



Berdasarkan hasil analisis dari tabel 4 dan gambar 2, terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik dari prasiklus hingga siklus 2 dengan penggunaan media pembelajaran *wordwooll*. Hasil pengamatan terhadap sikap peserta didik dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa motivasi belajar yang ingin ditingkatkan dalam penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Peserta didik telah menunjukkan kemajuan dalam semangat belajar yang akan menjadi acuan dalam membentuk sikap mereka pada siklus II. Pada prasiklus, tingkat ketuntasan motivasi belajar hanya mencapai 28% atau berjumlah 8, yang artinya hanya 28% atau 8 peserta didik yang berhasil mencapai standar karakter yang ditetapkan. Sementara itu, pada siklus 1 terjadi peningkatan menjadi 45% atau berjumlah 13, yang menunjukkan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan peningkatan namun masih belum maksimal.

Pada siklus 2, tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 90% atau berjumlah 26 peserta didik, menandakan adanya perkembangan yang lebih lanjut dalam efektivitas media belajar *wordwooll*. Hal itu ditunjukkan dengan adanya peningkatan peserta didik yang tuntas pada siklus 1 sejumlah 13 dan meningkat menjadi 26 pada siklus 2. Nilai rata-rata ketuntasan pada siklus 2 jauh lebih tinggi apabila dibandingkan dengan prasiklus dan siklus 1. Perbandingan antara prasiklus, siklus I, dan siklus II di atas serta perbaikan yang dilakukan, sangat jelas bahwa tindakan yang diterapkan dalam proses pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Semakin baik tindakan yang

dilakukan, maka hasil yang diperoleh juga semakin baik. Adanya tindak perbaikan yang dilakukan dengan mengubah media pembelajaran yang dibakan. Mulanya pada prasiklus guru hanay menjelaskan apa itu gaya magnet dan bentuk2 magnet, siklus 1 guru membuat media interaktif berupa ppt yang menarik, dan puncaknya ada siklus 1 guru membawa media nyata magnet dan membuat game dari *website wordwall* yang akan dimainkan oleh peserta didik secara berkeompok.

Adanya analisis tersebut menunjukkan peningkatan dalam penggunaan media pembelajaran dari *situs wordwall* secara konsisten meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa metode pembelajaran tersebut dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik seiring berjalannya waktu. Namun meskipun terjadi peningkatan yang signifikan, perlu dicatat bahwa masih ada sebagian kecil peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan belajar, terutama pada prasiklus dan siklus 1. Dengan demikian, evaluasi perlu dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab ketidakmampuan peserta didik mencapai tingkat ketuntasan belajar yang diharapkan, serta untuk terus meningkatkan kualitas bahan ajar dan proses pembelajaran. Hasil tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Rahimah, dkk (2023) dalam penelitiannya didapatkan hasil bahwa, Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas X.11 SMA Negeri 2 Soppeng dalam dua siklus yang berkelanjutan secara singkat dapat disimpulkan bahwa implementasi Games Wordwall (Wordsearch) dalam Model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar Kognitif Peserta Didik pada materi kimia hijau. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kimia peserta didik meningkat siklus I sebesar 77.14 % sedangkan siklus II sebesar 82.85% peserta didik yang tuntas belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam pengimplementasian games wordwall (wordsearch) dalam tahapan model *problembased learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X.11 SMA Negeri 2 Soppeng

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penggunaan media pembelajaran *wordwall* memiliki dampak yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di sekolah. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV A SDN Margorejo 1/403 Surabaya mengalami peningkatan karakter gotong royong melalui proses diskusi dengan kelompoknya. Oleh karena itu, *wordwall* tidak hanya berhasil dalam menyampaikan materi pelajaran tetapi juga memiliki potensi untuk memperkuat karakter peserta didik. Hal ini dikarenakan *wordwall* dapat menjadikan pengalaman belajar yang efektif, menarik, dan membangkitkan semangat untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran wordwall Materi yang digunakan yaitu gaya magnet. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam 3 kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 kali 35 menit. Motivasi belajar dinilai selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan. Media pembelajaran wordwall digunakan dalam pembelajaran siklus II dalam kegiatan inti pembelajaran.
- b. Media pembelajaran wordwall dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV A di SDN Margorejo 1/403 Surabaya yang dilaksanakan sesuai dengan tahap PTK. Hasil prasiklus menunjukkan ketuntasan sebesar 28% dan tidak tuntas sebesar 72%. Kemudian dilakukan tindakan pada siklus I yang menunjukkan ketuntasan sebesar 45% dan tidak tuntas sebesar 55%, hasil tersebut belum dapat dikatakan berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan. Kemudian dilakukan tindakan lagi pada siklus II yang menunjukkan ketuntasan sebesar 90% dan tidak tuntas sebesar 10%, hasil tersebut dikatakan telah berhasil karena telah terjadi peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan.

## DAFTAR REFERENSI

- Afiani, K.D. A., & Faradita, M. N. 2021. Analisis Peserta didik dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Ms. Teams pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran dan pengembangan Sekolah Dasar*, 9(1), 16-27.
- Intan, A., Yuniar, S., Putra, G. A., & Purwati, N. E. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwal sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pemikiran dan pengembangan* 1(11), 1182–1190
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 103 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*.
- Le, H., Janssen, J., & Wubbels, T. 2017. Collaborative learning practices: teacher and student perceived obstacles to effective student collaboration. *Cambridge Journal of Education*, 48(1), 103– 122.
- Nekmah. 2021. *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Discovery Learning Materi Sikap Percaya Diri Di Sdn Ulin Kecamatan Simpur*. Pendidikan Profesi Guru Agama Islam: Vol. 1, No. 1

Nugroho, M. K. C., & Grendi, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. (J-PSH) *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59–70.

Puspitarini, Dyah. 2022. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPK Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Jurnal Karya Ilmiah Guru: e-ISSN 2722-2195* Vol.8, No.3.

Siregar, N. 2019. Hubungan Self Efficacy Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa SD Kelas Rendah. *Journal Of Mathematics Science And Aeducation*. Vol. 1, No. 2. (Halaman 64-72).

Sudjana. 2010. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Wahyuni, Sri. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Pada Kelas XII SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi: Universitas Negeri Surabaya.