

Alamat : Jl. Evakuasi, Gg. Langgar, No. 11,
Kalikebat Karyamulya, Kesambi, Cirebon

Email : arjijournal@gmail.com

Kontak : 08998894014

Available at:

arji.insaniapublishing.com/index.php/arji

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021

DOI :

P-ISSN : 2774-9290

E-ISSN : 2775-0787



Optimalisasi *Flashcard* untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar

232 - 251

Flashcard Optimization For Motivation To Learn Science In Primary Education

Artikel dikirim :

26- 11 - 2021

Artikel diterima :

29 - 12 - 2021

Artikel diterbitkan :

31 - 12 - 2021

 Nur Afiah ^{1*} Ratna Purwati ² Casta³

 ¹² IAI Bunga Bangsa Cirebon

 Email : ¹²³ afiahnur597@gmail.com

Kata Kunci:

IPA, Media

Pembelajaran, Media

Flashcard, Motivasi

Belajar

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, akan tetapi media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran IPA di SD Negeri 2 Bangodua masih belum optimal. Akibatnya tingkat pemahaman dalam belajarpun menjadi menurun dan tujuan pembelajaran belum tercapai.. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui penerapan media Flashcard. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui dua siklus dengan model Kemmis dan Taggart. Data dikumpulkan dengan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif yang dihasilkan dari observasi pelaksanaan pembelajaran dan analisis kualitatif dari data catatan lapangan. Data yang bersifat kuantitatif dianalisis dengan analisis persentase yang diinterpretasikan menjadi data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan penerapan media Flashcard motivasi belajar siswa tergolong rendah yakni dengan mencapai 28,57%, Penerapan media flashcard harus dengan bimbingan guru, variasi alat dan bahan yang tergolong mudah dan murah didapatkan, dan setelah penerapan penggunaan media Flashcard motivasi belajar siswa tergolong baik.dengan mencapai 65,66%. Disimpulkan bahwa penggunaan penerapan media Flashcard baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Direkomendasikan penggunaan media Flashcard dalam kegiatan proses pembelajaran IPA dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar.

Keywords:

Science, Learning
Media, Flashcard Media,
Learning Motivation

Abstract: The use of appropriate learning media can increase students' learning motivation, but the learning media used in science learning in Bangodua State Elementary School 2 is still not optimal. As a result, the level of understanding in learning has decreased and learning goals have not been achieved. This research aims to increase students' learning motivation on science learning through the application of Flashcard media. This study is a class-action study conducted through two cycles with the Kemmis and Taggart models. Data is collected with observation techniques and documentation. Data analysis used is quantitative data generated from observations of learning implementation and qualitative analysis of field record data. Quantitative data is analyzed with percentage analysis interpreted into qualitative data. The results showed that before using the application of Flashcard media, the motivation to learn students was relatively low, reaching 33,33%. The application of flashcard media must be with the guidance of teachers, the variety of tools and materials that are relatively easy and cheap to obtain, and after the application of flashcard media, student learning motivation is relatively good, reaching 76,66%. It was concluded that the use of flashcard media application is good for increasing student learning motivation. Recommended use of Flashcard media in science learning process activities can increase students' enthusiasm in learning.

Copyright © 2021 Nur Afiah, Ratna Purwati dan Casta

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu bentuk investasi jangka panjang yang penting bagi seorang manusia. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkeelayakan di masyarakat serta tidak menyusahkan orang lain. Masyarakat dari yang paling terbelakang sampai yang paling maju mengakui bahwa pendidikan atau Guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan, yang berdasarkan pengetahuan dan pengalaman bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran peserta didik tentu adanya beberapa hal yang mempengaruhi seperti motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, rasa aman dan keterampilan guru dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan siswa menjadi faktor penting guru dalam proses pembelajaran. Dimana dalam proses belajar pada manusia dapat dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Sehingga guru menjadi penting dalam proses pembelajaran peserta didik dalam berupaya mewujudkan perubahan sikap dan tingkah laku (Suprihatin 2019). Seperti diketahui, motivasi belajar pada siswa tidak sama kuatnya, ada siswa yang motivasinya bersifat intrinsik dimana kemauan belajarnya lebih kuat dan tidak tergantung pada faktor di luar dirinya. Sebaliknya dengan siswa yang motivasi belajarnya bersifat ekstrinsik, kemauan untuk belajar sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa.

Motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya (Danim 2004) dalam (Suprihatin 2019); Motivasi sebagai suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan (Hakim 2000) dalam (Damanik 2019); Motivasi belajar adalah variable dalam menentukan keberhasilan seseorang. Motivasi belajar tumbuh secara natural dari dalam diri dan tumbuh karena adanya rangsangan dari pihak eksternal, seperti orangtua, guru, dan lingkungan (Sumiyati 2017) dalam (Hitipeuw and Malang 2018); Motivasi adalah suatu daya yang memberikan dorongan perilaku untuk mencapai tujuan (Sardiman 2001) dalam (Agustiningtyas 2021).

Pada masalah proses pembelajaran siswa kelas V di SDN 2 Bangodua yakni terdapat menurunnya motivasi siswa dalam belajar. Terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang fokus dan lebih senang serta sibuk dengan dirinya sendiri dan sekitarnya sehingga kurang memerhatikan guru di depan kelas saat menjelaskan atau menyampaikan materi pelajaran. Jika hal ini terus saja berlangsung maka akan menimbulkan sistem proses pembelajaran yang kurang kondusif serta efisien

dan dikhawatirkan siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru mengenai materi pelajaran yang sedang dipelajari atau diajarkan. Dan bukan hanya itu saja, jika masalah kurangnya motivasi belajar ini tidak segera ditangani dengan tindakan yang tepat maka akan berdampak pula dengan hasil belajar peserta didik.

Masalah rendahnya tingkat motivasi siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran tidak boleh diabaikan, karena jika seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal. Untuk mengatasinya, penggunaan media *flashcard* di pandang lebih cocok mengingat berbagai karakteristik yang terdapat pada media tersebut. Karakteristik media *flashcard* yaitu menyajikan pesan berupa gambar dan teks pada setiap kartu *flashcard* yang dapat mempermudah siswa dalam mengingat materi pembelajaran, *flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar, Kelebihan media *flashcard* yaitu mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan (Susilana 2008); *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, Salah satu media pembelajaran yang dapat mengkongkretkan suatu objek adalah media *flashcard*. Media *flashcard* dapat dijadikan petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan (Arsyad 2014); *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard* (Suyanto 2007); *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 X 30 cm (Indriana 2011) dalam (Wahyuningtyas 2019). Selain itu media *flashcard* juga dapat meningkatkan tingkat kefokusn siswa dalam belajar karena dalam kartu bergambar (*flashcard*) terdapat gambar-gambar yang mampu menarik fokus siswa untuk membantu rasa penasaran sehingga siswa dapat tumbuh motivasi atau keinginan belajarnya melalui gambar dalam kartu bergambar (*flashcard*) yang ia lihat (Ulwiya 2018); *Flashcard* didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran berbentuk kartu bergambar, di mana gambar tersebut dapat dibuat secara manual atau memanfaatkan foto yang sudah ada. Masing-masing gambar atau foto tersebut berisi rangkaian pesan yang dicantumkan di bagian belakang setiap gambar atau foto (Nurseto 2012) dalam (Salsabila and Saputra 2021). Selama kegiatan pembelajaran, guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan. Hal itu disebabkan supaya siswa tidak mudah bosan dan dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan menggunakan media *flashcard* diharapkan siswa dapat fokus, semangat serta aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dengan menggunakan media *flashcard*, guru dapat mengatasi permasalahan dalam rendahnya atau menurunnya tingkat motivasi siswa dalam belajar yang jadi penghambat kegiatan pembelajaran. Melihat masalah pada proses pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 2 Bangodua, maka penelitian tindakan kelas ini mencoba berupaya meningkatkan motivasi belajar siswa

kelas V SD Negeri 2 Bangodua dengan menerapkan media *FlashCard* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan penelitian yang berjudul “Optimalisasi *Flashcard* Untuk Motivasi Belajar Sains di Pendidikan Dasar”. Pada penelitian ini diharapkan dapat menambah kontribusi ilmiah pada penelitian yakni pembaruan dalam penggunaan media untuk proses kegiatan pembelajaran lebih variasi, lebih komunikatif serta lebih dapat menunjang pemahaman siswa saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Milla Nahdliya Ulwiya, (Ulwiya 2018) dengan judul “Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Di Sekolah Dasar”. Jenis penelitian tersebut adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu menggunakan media *flashcard*. sedangkan perbedaannya terletak pada variabel yakni untuk meningkatkan keterampilan menulis deksripsi siswa di sekolah dasar. subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Gayaman, dan lokasi penelitiannya di Kabupaten Mojokerto. Pada penelitian ini memberi kontribusi pada dunia pendidikan yakni menambah variasi penggunaan media dalam kemampuan menulis. Penelitian yang Relevan lainnya dengan penelitian tindakan kelas ini adalah peneitian yang dilakukan oleh Idzni Adzima, (Azhima, Meilanie, and Purwanto 2021) dengan judul “Penggunaan Media *Flashcard* untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia Dini” penelitian ini yaitu menggunakan teknik studi literatur dengan mengkaji beberapa literatur dari berbagai sumber yang ada yang disesuaikan dengan topik penelitian. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu menggunakan media *flashcard*. Sedangkan perbedaan terletak pada variabel yakni untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini. Subjek penelitian ini adalah anak usia dini. Pada penelitian ini memberi kontribusi yakni menambah media pada proses pembelajaran di sekolah pendidikan anak usia dini.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penerapan media *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN 2 Bangodua. Dengan pertanyaan penelitian yakni, Bagaimana motivasi belajar IPA Siswa Kelas V SDN 2 Bangodua sebelum penerapan media *flashcard*, Bagaimana penerapan *flashcard* untuk meningkatkan motivasi belajar IPA Siswa Kelas V SDN 2 Bangodua dan Apakah motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Bangodua meningkat setelah penerapan media *flashcard*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa sebelum penerapan media *flashcard*, untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan media *flashcard* yang dapat menunjang meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk mendeskripsikan sesudah penerapan media *flashcard*. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah menguji kebenaran teori dari Abraham maslow mengenai motivasi. Abraham Maslow mengemukakan pada dasarnya semua manusia memiliki kebutuhan pokok. Ia menunjukkannya dalam 5 tingkatan yang berbentuk piramida, orang memulai dorongan dari tingkatan terbawah. Lima tingkat kebutuhan itu dikenal dengan sebutan Hirarki Kebutuhan Maslow, dimulai dari kebutuhan biologis dasar sampai motif

psikologis yang lebih kompleks; yang hanya akan penting setelah kebutuhan dasar terpenuhi. Kebutuhan pada suatu peringkat paling tidak harus terpenuhi sebagian sebelum kebutuhan pada peringkat berikutnya menjadi penentu tindakan yang penting. Abraham Maslow dalam (Uno 2011) hierarki itu didasarkan pada anggapan bahwa pada waktu orang telah memuaskan satu tingkat kebutuhan tertentu, mereka ingin bergeser ke tingkat yang lebih tinggi. Maslow mengemukakan lima tingkat kebutuhan seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Piramida Teori Maslow

Dengan keterangan yakni, Kebutuhan fisiologis (rasa lapar, rasa haus, dan sebagainya), Kebutuhan rasa aman (merasa aman dan terlindung, jauh dari bahaya), Kebutuhan akan rasa cinta dan rasa memiliki (berafiliasi dengan orang lain, diterima, memiliki), Kebutuhan akan penghargaan (berprestasi, berkompetensi, dan mendapatkan dukungan serta pengakuan), Kebutuhan aktualisasi diri (kebutuhan kognitif: mengetahui, memahami, dan menjelajahi; kebutuhan estetis: keserasian, keteraturan, dan keindahan; kebutuhan aktualisasi diri: mendapatkan kepuasan diri dan menyadari potensinya (Kurniawan 2014).

Manfaat praktis yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah : 1. Bagi Siswa a. Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menghilangkan kejemuhan saat belajar. b. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. 2. Bagi Guru a. Memotivasi guru untuk meningkatkan kemampuan dalam memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan pelayanan yang terbaik bagi siswa. b. Memberikan semangat bagi guru untuk melakukan persiapan pembelajaran dengan baik. 3. Bagi Sekolah Dapat memberikan sumbangan yang terbaik untuk sekolah dalam rangka peningkatan kualitas proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

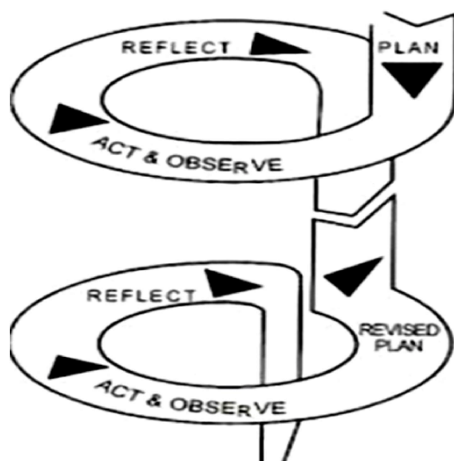
METODE

Penelitian dengan judul “Optimalisasi *Flashcard* Untuk Motivasi Belajar di Pendidikan Dasar” merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian tindakan kelas terdapat 3 tahapan, yaitu planning (perencanaan), action dan observation (pelaksanaan dan observasi), dan reflecting (refleksi). Analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif yang dihasilkan dari pelaksanaan pembelajaran IPA hasil belajar siswa dan catatan lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Bangodua. Sedangkan subjek penelitiannya yaitu siswa kelas V yang terdiri dari 4 laki-laki dan 9 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *flashcard*, dan lembar catatan lapangan berisi catatan tentang kendala/kekurangan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard*.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN 2 Bangodua pada mata pelajaran IPA merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur tindakan kelas (PTK) ini direncanakan menggunakan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Apabila pada siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus kedua. Namun, apabila pada siklus yang kedua telah mencapai indikator keberhasilan, maka penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Penelitian akan berhenti apabila indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai dan penelitian dapat dikatakan berhasil.

Berikut ini adalah gambaran tahapan penelitian tindakan kelas (PTK).



Kemmis & Mc Taggart Dalam (Kusuma 2010)

Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan dilakukan dengan cara penilaian pada lembar observasi, masalah yang di atasi pada penelitian ini adalah optimalisasi media *flashcard*

untuk motivasi belajar siswa di pendidikan dasar dilaksanakan dua siklus. Adapun langkah-langkah dalam Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut:

1. Pra siklus

a. Perencanaan

Perencanaan proses pembelajaran yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), pada pra siklus guru melakukan pembelajaran seperti biasa dan hanya melakukan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pelaksanaan pra siklus juga guru belum menggunakan media untuk menunjang proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, pada pelaksanaan penelitian mencakup tiga jenis kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yaitu penutup.

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam, kemudian anak dan guru mengucapkan doa mau belajar selanjutnya guru melakukan absensi dengan cara menyebut nama anak satu persatu secara bergantian setelah guru menyebut nama absen anak maka anak akan mengacungkan tangan dan mengucapkan kata ada bu, setelah melakukan kegiatan absensi maka selanjutnya guru memotivasi semangat belajar anak, menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang akan disampaikan pada anak yaitu Dengan membaca teks tentang organ gerak hewan dan manusia, siswa dapat menyebutkan alat gerak hewan dan manusia secara benar. kemudian guru melakukan apersepsi dengan cara guru bertanya jawab dengan anak menggali pengetahuan anak tentang organ gerak hewan, bagaimana hewan dapat bergerak dan sebagainya kemudian anak menyampaikan pengetahuannya menurut bahasa sendiri.

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti dilakukan dengan cara guru memberikan materi pelajaran tentang organ gerak hewan. Pada buku tematik siswa terdapat teks yang menjelaskan mengenai organ gerak hewan, siswa ditugaskan menulis kembali teks tersebut pada buku tulis masing-masing, setelah selesai menulis, siswa ditugaskan menuliskan nama-nama hewan beserta alat organ gerak pada hewan yang ditulis tersebut.

3) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dilakukan oleh guru yaitu menyimpulkan kegiatan hari ini, anak bertanya jawab dengan guru kegiatan apa saja yang telah disukai oleh anak, kemudian guru menyampaikan kegiatan esok hari, anak dan guru mengucapkan doa pulang dan salam. kegiatan terakhir yang dilakukan oleh guru adalah melakukan penilaian.

c. Observasi

Di bawah ini adalah disajikan hasil penilaian lembar observasi motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Bangodua. Penilaian lembar observasi motivasi belajar siswa diukur dari indikator tekun dan ulet, kerja mandiri dan minat perhatian. Skala pengukuran

menjadi skala penilaian SKB:1, KB:2, CB:3, B:3, dan SB:5. Analisis data selanjutnya dilakukan dengan analisis presentase dengan rumus sebagai berikut, (Sudijono 2012):

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Alternatif jawaban responden

N = Jumlah responden

100% = bilangan tetap

Langkah selanjutnya yaitu menginterpretasi hasil perhitungan berdasarkan tabel. Untuk menentukan standar suatu data penelitian, dapat digunakan tabel konversi persentase sebagai berikut, (Ridwan 2012):

Tabel. 1.
Klasifikasi interpretasi

Persentase	Penafsiran
80% - 100%	Sangat Tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Cukup Tinggi
20% - 39%	Rendah
0% - 19%	Sangat Rendah

Tabel. 2.
Hasil Observasi
Motivasi Belajar Siswa
Kelas V SDN 2 Bangodua Pra Siklus

Nama TK : SDN 2 Bangodua

Semester : I

Hari/Tanggal : Senin, 09 Agustus 2021

No	Nama anak	Tekun & Ulet					Kerja Mandiri					Minat & Perhatian					Skor	Persentase	Interpretasi
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
1	Diva	√					√					√					6	40	Cukup
2	Dzikri	√					√					√					8	53,33	Cukup
3	Fahri	√					√					√					3	20	Rendah
4	Fauzi	√					√					√					3	20	Rendah

5	Fido	√	√	√	7	46,66	Cukup
6	Fuji	√	√	√	6	40	Cukup
7	Gina	√	√	√	3	20	Rendah
8	Iqbal	√	√	√	3	20	Rendah
9	Marlina	√	√	√	3	20	Rendah
10	Opik	√	√	√	3	20	Rendah
11	Putri	√	√	√	6	40	Cukup
12	Ridwan	√	√	√	3	20	Rendah
13	Zaenab	√	√	√	3	20	Rendah
14	Zahra	√	√	√	3	20	Rendah
Jumlah		19	21	20	60		
Rata-Rata		1,35	1,50	1,42	4,28		
Persentase		27,14%	30%	28,57%	28,57%		
Interpretasi		Rendah	Rendah	Rendah	Rendah		

Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Bangodua kecamatan klangenan kabupaten Cirebon belum mendapat perhatian serius. Aspek tekun dan ulet diperoleh nilai rata-rata 1,35 atau mencapai 27,14% (rendah). Kerja mandiri diperoleh data nilai rata-rata 1,50 atau mencapai 30% (rendah). Minat dan perhatian diperoleh nilai rata-rata 1,42 atau mencapai 28,57%. Berikut ini diagram balok motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Bangodua Kecamatan Klangenan Kabupaten Cirebon. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Bangodua Kecamatan Klangenan Kabupaten Cirebon masih rendah, sebagaimana dilihat pada diagram dibawah ini.

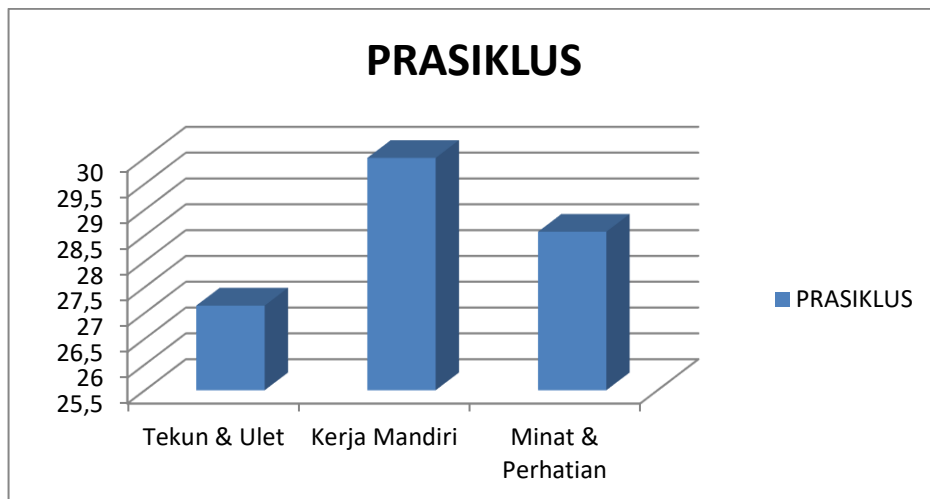


Diagram 1.
Motivasi Belajar Siswa Prasiklus

Untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa, perlu adanya perbaikan proses pembelajaran, dalam hal ini yang harus diperlukan adalah penggunaan alat dan bahan media yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA, yang mana membutuhkan media konkret yang menunjang proses pembelajaran. Pada penelitian tindakan kelas ada empat langkah yang harus dilakukan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi

2. Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK), ada beberapa hal yang perlu dilakukan perencanaan oleh peneliti, yaitu membuat rancana pelaksanaa pembelajaran harian (RPPH), kemudian guru menyiapkan media pembelajaran yang akan dipakai yakni dalam penelitian ini menggunakan media *flashcard*, merencanakan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan hari ini adapun kegiatan yang akan disampaikan adalah kegiatan membentuk kelompok serta mengamati pada gambar dalam flashcard lalu mempresentasikannya setiap kelompok didepan kelas.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan mencakup tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir/penutup. Pada siklus 1 dilakukan pembelajaran dengan tutor sebaya atau observer untuk melakukan observasi terhadap kegiatan anak.

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dari guru memberi salam dan anak menjawab salam, guru dan anak bersama-sama melakukan doa sebelum belajar, guru melakukan absensi dengan cara menyebut nama anak satu persatu, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu anak akan duduk secara berkelompok, anak dapat melakukan kegiatan mengamati, anak dapat menyampaikan ide atau gagasannya, anak dapat

mempresentasikan hasil diskusi kerja kelompok. Lalu guru melakukan apersepsi tentang organ gerak hewan.

2) Kegiatan inti

Kegiatan ini dimulai Dengan suasana kelas dalam kondisi siap belajar, Guru meminta peserta didik untuk membaca bacaan berjudul Organ Gerak Manusia dan Hewan, Setelah membaca teks bacaan, guru meminta peserta didik untuk duduk berkelompok menjadi satu kelompok berisi 4-5 orang, Setelah membentuk duduk berkelompok, guru memegang *flashcard* lalu menjelaskan gambar yang ada pada *flashcard*, Setelah menjelaskan gambar pada *flashcard*, guru membagikan *flashcard* pada tiap-tiap kelompok yang tiap kelompok mendapat satu *flashcard*. Pada kegiatan diskusi, *Flashcard* berisikan gambar materi yang ada di dalam buku, tugas berkelompok ini adalah saling bertukar pendapat identifikasi pada anggota kelompok. Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan hasil mengamati pada kelompoknya. Secara bergiliran, guru meminta peserta didik maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi bersama kelompoknya, dengan satu orang satu kalimat identifikasi. Setelah bergilir bergantian maju kedepan kelas, guru meminta siswa untuk selalu mengingat dan menyebutkan cara bersyukur dengan mengaitkan pada gambar pengamatan.

3) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup Peserta didik mampu mengemukakan hasil belajar hari ini, Guru memberikan penguatan dan kesimpulan lalu Peserta didik diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari peserta didik lainnya. Dan secara bersama-sama Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. Setelah itu Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu peserta didik.

c. Obsevasi

Observasi dilakukan dengan cara menggunakan alat pengumpul data berupa lembar observasi yang berisi kejadian selama proses pembelajaran. Penilaian observasi motivasi belajar siswa diukur dari indikator tekun dan ulet, kerja mandiri dan minat perhatian. Skala pengukuran menjadi skala penilaian SKB:1, KB:2, CB:3, B:3, dan SB:5. Analisis data selanjutnya dilakukan dengan analisi presentase dengan rumus sebagai berikut, (Sudijono 2012):

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Alternatif jawaban responden

N = Jumlah responden

100% = bilangan tetap

Langkah selanjutnya yaitu menginterpretasi hasil perhitungan berdasarkan tabel. Untuk menentukan standar suatu data penelitian, dapat digunakan tabel konversi persentase sebagai berikut, (Ridwan 2012):

Tabel 3.
Klasifikasi interpretasi

Persentase	Penafsiran
80% - 100%	Sangat Tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Cukup Tinggi
20% - 39%	Rendah
0% - 19%	Sangat Rendah

Tabel 4.
Hasil Observasi
Motivasi Belajar Siswa
Kelas V SDN 2 Bangodua Siklus I

Nama SD/MI : SDN 2 Bangodua

Semester : I

Hari/Tanggal : Jumat, 20 Agustus 2021

No	Nama anak	Tekun & Ulet					Kerja Mandiri					Minat & Perhatian					Skor	Persentase	Interpretasi
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
1	Diva	√					√					√					6	40	Cukup
2	Dzikri	√						√						√			9	60	Tinggi
3	Fahri	√					√					√					6	40	Cukup
4	Fauza	√					√					√					6	40	Cukup
5	Fido	√						√						√			8	53,33	Cukup
6	Fuji	√					√					√					6	40	Cukup
7	Gina	√					√					√					6	40	Cukup
8	Iqbal	√					√					√					6	40	Cukup
9	Marlina	√					√					√					6	40	Cukup
10	Opik	√					√							√			7	46,66	Cukup
11	Putri	√						√							√		9	60	Tinggi
12	Ridwan	√					√					√					6	40	Cukup
13	Zaenab	√					√					√					6	40	Cukup

14 Zahra	√	√	√	6	40	cukup
Jumlah	28	32	34	94		
Rata-Rata	2,0	2,28	2,42	6,71		
Persentase	40%	45,60%	48,40%	44,73%		
Interpretasi	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup		

Memperhatikan kondisi motivasi belajar siswa seperti diatas, maka penelitian tindakan kelas dilakukan dengan pemberian tindakan yakni dengan penggunaan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran IPA. Media *flashcard* dilakukan dengan pertimbangan kartu *flashcard* yang dapat mempermudah siswa dalam mengingat materi pembelajaran, dapat dijadikan petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan, Selain itu media *flashcard* juga dapat meningkatkan tingkat kefokusn siswa dalam belajar karena dalam kartu bergambar (*flashcard*) terdapat gambar-gambar yang mampu menarik fokus siswa untuk membantu rasa penasaran sehingga siswa dapat tumbuh motivasi atau keinginan belajarnya melalui gambar dalam kartu bergambar (*flashcard*) yang ia lihat. Kelebihan media *flashcard* yaitu mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *flashcard* dalam proses kegiatan pembelajaran diperoleh data: tekun dan ulet diperoleh nilai rata-rata 2,0 atau mencapai 40% (cukup); kerja mandiri dengan nilai rata-rata 2,28 atau mencapai 45,60% (cukup); minat dan perhatian diperoleh nilai rata-rata 2,42 atau mencapai 48,40% (cukup). Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada siklus I masih berada pada posisi cukup meskipun ada peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Sebagaimana pada diagram dibawah ini.

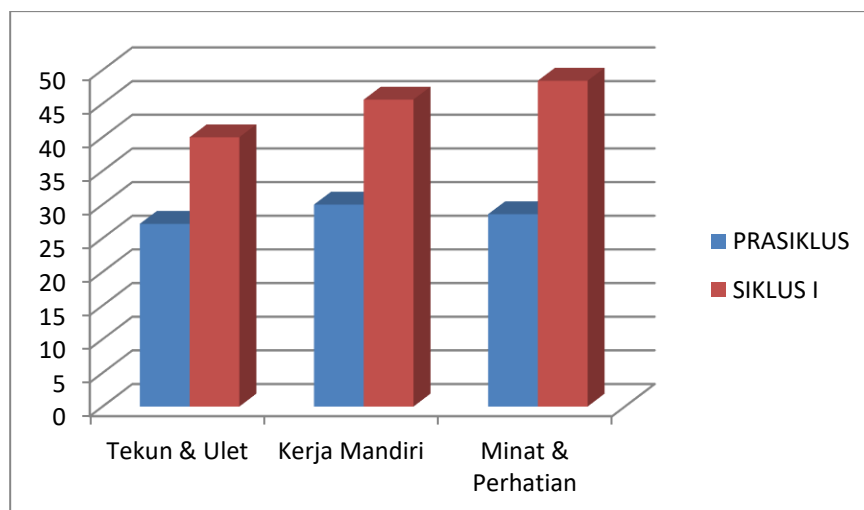


Diagram 2.
Motivasi Belajar Siswa Prasiklus dan Siklus I

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi di atas diyakini bahwa motivasi belajar siswa belumlah memuaskan, pada tahap refleksi siklus I diakui bahwa dalam kegiatan proses pengamatan pada gambar media *flashcard* masih saja peserta didik yang lainnya kurang fokus dikarenakan pembagian kartu bergambar *flashcard* pada tiap-tiap kelompok hanya terdapat satu buah *flashcard* hal ini mengakibatkan siswa lain yang tidak memegang kartu media *flashcard* maka tidak ikut serta dalam pengamatan akibatnya untuk mencapai indikator motivasi belajar hanya beberapa siswa saja yang mampu mencapai target. Oleh karena itu, atas refleksi pembelajaran siklus I disimpulkan bahwa PTK harus dilanjutkan ke siklus II dengan perbaikan tindakan memperbanyak media kartu bergambar *flashcard* dengan tujuan setiap siswa mendapat satu buah *flashcard*.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK), ada beberapa hal yang perlu dilakukan perencanaan oleh peneliti, yaitu membuat rancana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), kemudian guru menyiapkan media pembelajaran yang akan dipakai yakni dalam penelitian ini menggunakan media flashcard, merencanakan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan hari ini adapun kegiatan yang akan disampaikan adalah kegiatan membentuk kelompok serta mengamati pada gambar dalam *flashcard* lalu mempresentasikannya setiap kelompok didepan kelas.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan mencakup tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir/penutup. Pada siklus II dilakukan pembelajaran dengan tutor sebaya atau observer untuk melakukan observasi terhadap kegiatan anak.

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dari guru memberi salam dan anak menjawab salam, guru dan anak bersama-sama melakukan doa sebelum belajar, guru melakukan absensi dengan cara menyebut nama anak satu persatu, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu anak akan duduk secara berkelompok, anak dapat melakukan kegiatan mengamati, anak dapat menyampaikan ide atau gagasannya, anak dapat mempresentasikan hasil diskusi kerja kelompok. Lalu guru melakukan apersepsi tentang organ gerak hewan.

2) Kegiatan inti

Kegiatan ini dimulai Dengan suasana kelas dalam kondisi siap belajar, Guru meminta peserta didik untuk membaca bacaan berjudul Organ Gerak Manusia dan Hewan, Setelah membaca teks bacaan, guru meminta peserta didik untuk duduk berkelompok menjadi satu kelompok berisi 4-5 orang, Setelah membentuk duduk berkelompok, guru memegang flashcard lalu menjelaskan gambar yang ada pada *flashcard*, Setelah menjelaskan gambar pada flashcard, guru membagikan *flashcard* pada tiap-tiap kelompok yang tiap kelompok semua anggotanya mendapat *flashcard*. Pada

kegiatan diskusi, *Falshcard* berisikan gambar materi yang ada di dalam buku, tugas berkelompok ini adalah saling bertukar pendapat identifikasi pada anggota kelompok. Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan hasil mengamati pada kelompoknya. Secara bergiliran, guru meminta peserta didik maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi bersama kelompoknya, dengan satu orang satu kalimat identifikasi. Setelah bergilir bergantian maju didepan kelas, guru meminta siswa untuk selalu mengingat dan menyebutkan cara bersyukur dengan mengaitkan pada gambar pengamatan.

3) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup Peserta didik mampu mengemukakan hasil belajar hari ini, Guru memberikan penguatan dan kesimpulan lalu Peserta didik diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari peserta didik lainnya. Dan secara bersama-sama Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. Setelah itu Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu peserta didik.

c. Obsevasi

Observasi dilakukan dengan cara menggunakan alat pengumpul data berupa lembar observasi yang berisi kejadian selama proses pembelajaran. Penilaian observasi motivasi belajar siswa diukur dari indikator tekun dan ulet, kerja mandiri dan minat perhatian. Skala pengukuran menjadi skala penilaian SKB:1, KB:2, CB:3, B:3, dan SB:5. Analisis data selanjutnya dilakukan dengan analisi presentase dengan rumus sebagai berikut, (Sudijono 2012):

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Alternatif jawaban responden

N = Jumlah responden

100% = bilangan tetap

Langkah selanjutnya yaitu menginterpretasi hasil perhitungan berdasarkan tabel. Untuk menentukan standar suatu data penelitian, dapat digunakan tabel konversi persentase sebagai berikut, (Ridwan 2012):

Tabel 5.
Klasifikasi interpretasi

Persentase	Penafsiran
80% - 100%	Sangat Tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Cukup Tinggi
20% - 39%	Rendah
0% - 19%	Sangat Rendah

Tabel 6.
Hasil Observasi
Motivasi Belajar Siswa
Kelas V SDN 2 Bangodua Siklus II

Nama SD/MI : SDN 2 Bangodua

Semester : I

Hari/Tanggal : Sabtu, 09 Oktober 2021

No	Nama anak	Tekun & Ulet					Kerja Mandiri					Minat & Perhatian					Skor	Persentase	Interpretasi
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
1	Diva			√					√					√			9	60	Tinggi
2	Dzikri				√					√					√		12	80	Sangat tinggi
3	Fahri		√						√					√			8	53,33	Cukup
4	Fauza			√					√					√			9	60	Tinggi
5	Fido			√					√					√			9	60	Tinggi
6	Fuji			√					√					√			9	60	Tinggi
7	Gina			√					√					√			9	60	Tinggi
8	Iqbal			√					√					√			9	60	Tinggi
9	Marlina			√					√					√			9	60	Tinggi
10	Opik				√				√						√		11	73,33	Tinggi
11	Putri			√						√					√		11	73,33	Tinggi
12	Ridwan				√				√						√		11	73,33	Tinggi
13	Zaenab				√				√						√		12	80	Sangat tinggi
14	Zahra				√				√						√		10	66,66	Tinggi
Jumlah					46				44					48			138		
Rata-Rata					3,28				3,14					3,42			9,85		
Persentase					65,60%				62,80%					68,40%			65,66%		
Interpretasi					Tinggi				Tinggi					Tinggi			Tinggi		

Hasil siklus II menunjukkan bahwa tekun dan ulet dengan nilai rata-rata 3,28 atau mencapai 65,60% (tinggi); kerja mandiri dengan nilai rata-rata 3,14 atau mencapai

62,80% (tinggi); minat dan perhatian dengan nilai rata-rata 3,42 atau mencapai 68,40% (tinggi). Data ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sudah tergolong tinggi atau meningkat, bahkan pada indikator minat dan perhatian mencapai derajat sangat tinggi. Terdapat peningkatan pada setiap indikator motivasi belajar siswa sebagaimana bagan dibawah ini dan atas dasar ini pada tahap refleksi penelitian disimpulkan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya.

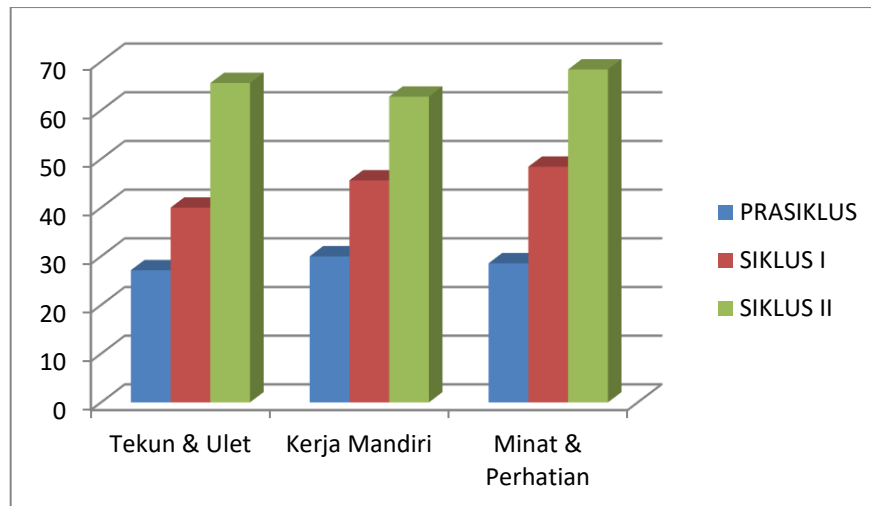


Diagram 3.
Motivasi Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Memperhatikan refleksi penelitian pada siklus I dan hasil siklus II jelas menunjukkan bahwa benar adanya dalam menumbuhkan motivasi belajar pada siswa guru harus dapat memberikan kekuatan, dorongan, kebutuhan serta semangat dalam diri siswa sebagaimana yang dikatakan oleh Danim, motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendaknya (Danim 2002). Oleh karena itu, ketika pada siklus I guru kurang memerhatikan kebutuhan siswa, maka hasil dari tindakan pengamatan pada kartu bergambar *flashcard* belum lah memuaskan. Hasil penelitian peningkatan motivasi belajar siswa melalui media *flashcard* juga memberikan dampak rasa antusias siswa pada proses pembelajaran. rasa antusias ini berdampak positif pada aspek kefokusn dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. hasil penelitian ini menguatkan teori bahwa motivasi merupakan sejumlah proses, yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi, dalam hal melaksanakan kegiatan- kegiatan tertentu (Winardi 2002); (Huitt 2001) mengatakan motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan. Hal ini semakin menguatkan teori bahwa seseorang yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan mempunyai rasa semangat belajar yang besar; (Oemar 2007) mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu

dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *flashcard* sangat cocok dan tepat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Bangodua Kabupaten Cirebon. Media *flashcard* dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari data hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I hasil keterlaksanaan pembelajaran mencapai 100% dengan mendapatkan nilai ketercapaian 44,73%. Sedangkan pada siklus II data keterlaksanaan pembelajaran mencapai 100% dengan mendapatkan nilai ketercapaian 65,66%. Untuk nilai ketercapaian siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 20,93%.

Kendala pada siklus I dapat diatasi dengan baik pada siklus II dengan cara memperbanyak media *flashcard* dengan tujuan setiap siswa mendapat satu *flashcard*. Sehingga pada siklus II tidak ada kendala yang muncul lagi. Semua indikator keberhasilan telah tercapai dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Saran Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Bangodua. Oleh sebab itu, guru disarankan untuk sebagai berikut: 1. Sebaiknya guru menggunakan media *flashcard* dalam proses pembelajaran. Karena dengan menggunakan media *flashcard* siswa lebih fokus dalam belajar. 2. Dalam proses kegiatan pembelajaran IPA, sebaiknya guru menggunakan media *flashcard* karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mencirikan organ gerak hewan. Selain itu, pembuatan media *flashcard* mudah dan tidak membutuhkan biaya yang mahal. 3. Agar dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, sebaiknya guru menggunakan media *flashcard*. Media *flashcard* juga dapat digunakan untuk pembelajaran bidang studi yang lain, seperti matematika, bahasa Inggris, dan bahasa Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Perasaan syukur peneliti sampaikan kepada Instansi SDN 2 Bangodua, yang telah memfasilitasi peneltian ini dan terima kasih kami sampaikan kepada guru dan siswa SDN 2 Bangodua yang sangat membantu sehingga terselesaikannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningtyas, Puput. 2021. "EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Peranan Teman Sebaya Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Melalui Motivasi." *Ilmu Pendidikan* 3 (3): 794–805.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhima, Idzni, R Sri Martini Meilanie, and Agung Purwanto. 2021. "Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini." *Jurnal*

- Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2): 2008–16.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>.
- Damanik, Bahrudi Efendi. 2019. "Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar." *Publikasi Pendidikan* 9 (1).
- Danim, Sudarwan. 2002. *Motivasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- . 2004. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hakim, Thursan. 2000. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hitipeuw, Imanuel, and Psikologi-universitas Negeri Malang. 2018. "Hubungan Motivasi Belajar Dan Tindakan Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa Dengan Latar Belakang Broken Home Kelas V Sekolah Dasar," 806–9.
- Huitt, W. 2001. *Motivation to Learn: An Overview Educational Psychology Interactive*. Valdosta, G A: Valdosta State University.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: Diva Press.
- Kurniawan, Rizal. 2014. "Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA NEGERI 3 SLAWI." *Skripsi PGSD*.
- Kusuma, Dedi. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT INDEKS.
- Nurseto, T. 2012. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8 (1): 19–35.
- Oemar, Hamalik. 2007. *Proses Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ridwan, Abdullah Vicky. 2012. *Pengertian Penelitian Deskriptif*. Medan: Softmedia.
- Salsabila, Revita, and Erwin Rahayu Saputra. 2021. "Flashcard Aksara Sunda : Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Daerah Serta Pengajarannya* 12 (2): 181–90.
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sumiyati, T. 2017. "Pengaruh Perhatian Orangtua, Konsep Diri, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Matematika Kelas VIII SMP Negeri Di Kecamatan Sausu Kabupaten Parigi Moutong." *E-Jurnal Mitra Sains* 2 (5): 84–94.
- Suprihatin, Siti. 2019. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3 (1): 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>.
- Susilana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Suyanto, Kasihani. 2007. *English for Young Learners Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class Yang Fun, Asyik, Dan Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulwiya, Mila Nadhliya. 2018. "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Di Sekolah Dasar." *JPGSD* 06 (04): 536–45.
- Uno, Hamzah. 2011. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningtyas, Fitria. 2019. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD BERBANTUAN POSTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 SUMBERGEMPOL TULUNGAGUNG PADA MATERI INTERAKSI MAKHLUK HIDUP DAN LINGKUNGAN." *Skripsi Biologi*, Bab II.
- Winardi, J. 2002. *Motivasi Dan Permotivasi Dalam Manajemen*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.