



MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD BERBASIS WORDWALL

Choliza Zakia Rahma
Universitas Negeri Surabaya
lizazakia17@gmail.com

Abstract (English)

Indonesian language learning in elementary schools is directed to improve children's ability to communicate using good and correct Indonesian both orally and in writing. Writing skills in Indonesian language learning need to be directed so that students are able to use good and correct Indonesian (Suparlan, 2020). One of them is the use of SPO sentence patterns. The purpose of this study was to test the increase in students' learning motivation in Indonesian language learning through wordwall-based flashcard learning media. This study used the Classroom Action Research (CAR) method. The results showed that 65% of students were less motivated in cycle I learning which was carried out without learning media. As many as 23% of students were less motivated in cycle II learning which was carried out without learning media. The increase in learning motivation from cycle I to cycle II was 42%. Based on these results, it can be concluded that flashcard learning media has an effect on students' learning motivation. The follow-up is to apply this learning media to other Indonesian language materials that have not used flashcard learning media.

Article History

Submitted: 10 Desember 2024
Accepted: 15 Desember 2024
Published: 16 Desember 2024

Key Words

Media Pembelajaran *Flashcard*
Berbasis Wordwall

Abstrak (Indonesia)

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar secara lisan dan tulisan. Keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia perlu diarahkan agar peserta didik mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar (Stit et al., n.d.). Salah satunya adalah penggunaan pola kalimat SPO. Tujuan penelitian ini adalah menguji peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui media pembelajaran *flashcard* berbasis wordwall. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Activity Research* (CAR). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 38% peserta didik kurang termotivasi pada pembelajaran siklus I yang dilakukan tanpa media pembelajaran. Sebanyak 25% peserta didik kurang termotivasi pada pembelajaran siklus II yang dilakukan menggunakan media pembelajaran. Peningkatan terhadap motivasi belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 13%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Tindak lanjutnya, mengaplikasikan media pembelajaran ini pada materi bahasa Indonesia lain yang belum menggunakan media pembelajaran *flashcard*.

Sejarah Artikel

Submitted: 10 Desember 2024
Accepted: 15 Desember 2024
Published: 16 Desember 2024

Kata Kunci

Media Pembelajaran *Flashcard*
Berbasis Wordwall

PENDAHULUAN

Bahasa digunakan sebagai alat untuk mempermudah manusia dalam melakukan komunikasi dengan manusia yang lain tanpa terkecuali (Yuniarsih, 2013). Bahasa didapatkan oleh manusia sejak masih kecil. Manusia memperoleh bahasa melalui proses mendengarkan orang tuanya berbicara, sehingga manusia berlatih berbicara berdasarkan bahasa yang ia dengar (Sintaksis et al., 2020). Penggunaan bahasa dalam kehidupan masyarakat sangat beragam, khususnya di negara Indonesia yang memiliki keberagaman bahasa pada setiap daerahnya.





Keberagaman bahasa ini disatukan dengan penggunaan bahasa Indonesia yang dapat digunakan oleh masyarakat Indonesia dari Sabang sampai Merauke (Malabar, 2015).

Setiap bahasa memiliki struktur kalimatnya masing-masing, tak terkecuali bahasa Indonesia. Struktur kalimat bahasa Indonesia memiliki pola kalimat dasar yaitu S (Subjek) dan P (Predikat). Seiring dengan kebutuhan bahasa, terdapat pengembangan pada struktur kalimat dasar (Wagianti, 2021). Salah satu bentuk struktur perkembangannya adalah pola kalimat S (Subjek), P (Predikat), dan O (Objek). Pola kalimat SPO ini diajarkan kepada anak saat pembelajaran bahasa Indonesia. Pada kurikulum merdeka, pola kalimat SPO diajarkan pada peserta didik yang duduk di bangku kelas 2.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah adalah mengajarkan anak agar mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia berdasarkan aturan-aturan pada penggunaan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar secara lisan dan tulisan. Mengingat pentingnya kemampuan berkomunikasi secara tertulis, maka perlu diadakan pembinaan pada peserta didik tingkat dasar. Keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia perlu diarahkan agar peserta didik mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar (Stit et al., n.d., 2020). Salah satunya adalah penggunaan pola kalimat SPO.

Kegunaan kemampuan menulis bagi peserta didik adalah untuk menirukan, menebalkan, melengkapi, dan menyalin (Qadaria et al., 2023). Meskipun menulis merupakan kemampuan dasar yang penting, namun masih banyak peserta didik yang kurang suka dengan kegiatan menulis. Hal tersebut terlihat pada hasil observasi yang dilakukan saat siklus terbimbing PPL ke 2. Diawal pembelajaran, peserta didik masih bisa dikondisikan. Ketika guru selesai menjelaskan materi dan peserta didik diminta untuk menulis tulisan yang ada di papan, mereka mulai mengganggu satu sama lain sampai membuat suasana kelas menjadi sangat gaduh. Saat mereka dikondisikan, mereka masih merasa malas untuk menulis. Pada akhirnya semua peserta didik mau menulis meskipun tulisan yang dibuat kurang lengkap ataupun kurang rapi.

Permasalahan yang terjadi saat observasi, menginspirasi peneliti untuk membuat inovasi pembelajaran yang membuat media pembelajaran berbasis IT yang sesuai untuk digunakan pada peserta didik yang duduk di bangku kelas 2. Kelas 2 termasuk ke dalam kategori kelas rendah. Pada fase pertumbuhan peserta didik kelas 2, anak sudah dapat menentukan hal yang benar dan salah (Swihadayani, 2023). Media yang dipilih peneliti dalam melakukan penelitian adalah media *flashcard*. *Flashcard* yang digunakan dibuat menggunakan website *Wordwall*. Media ini sesuai dengan karakter peserta didik kelas 2 yang dapat menentukan benar dan salah serta penampilannya yang menarik.

Berdasarkan penjabaran yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui media pembelajaran *flashcard* berbasis *wordwall*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Activity Research* (CAR) adalah penelitian yang dilakukan di ruang kelas (sekolah) tempat guru mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau perbaikan proses dan praktik pembelajaran (Aqib Zainal & Ahmad Amrullah, 2017). Populasi diambil dari peserta didik kelas II SDN Babat Jerawat II, Kec. Pakal,





Kota Surabaya tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 26 peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 06-08 Agustus 2024 yang melewati tahap observasi, siklus I, dan siklus II. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar observasi dan angket motivasi. Lembar observasi berisi 4 indikator dengan 4 skala penilaian. Angket motivasi berisi 10 pertanyaan yang sudah mewakili indikator dari permasalahan yang dibahas.

HASIL

Disajikan hasil analisis data pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Terdapat 4 indikator yang dijadikan sebagai acuan dalam pengambilan data motivasi belajar peserta didik. Berikut ini adalah tabel hasil analisis data pada pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Pra Siklus

Instrumen data berbentuk lembar observasi. Lembar observasi diisi oleh peneliti saat melakukan observasi di dalam kelas. Banyaknya indikator yang dihitung pada lembar observasi adalah 4 indikator. Pada masing-masing penilaian terdapat 4 pilihan jawaban yang perlu diisi sesuai dengan kondisi peserta didik di lapangan dengan poin 1 sampai 4 berdasarkan pedoman skala likert. Taraf keberhasilan yang ditetapkan pada skala likert adalah 0% - 55% artinya cukup, 56% - 70% artinya cukup baik, 71% - 85% artinya baik, 86% - 100% artinya sangat baik (Nusa & Bektiningsih, 2019).

Indikator	Deskripsi	Skor	Kegiatan Peserta Didik
Perhatian peserta didik	Peserta didik tidak memperhatikan penjelasan peneliti tapi menulis yang relevan	2	Memperhatikan penjelasan materi yang dilanjutkan dengan menulis
Pengerjaan tugas	Tugas dikerjakan dan jawaban asal-asal	2	Peserta didik mengerjakan soal evaluasi
Bertanya	Peserta didik bertanya sesuai dengan materi dan tingkat kesulitan sedang	3	Peserta didik diberikan kesempatan untuk mempertanyakan materi yang belum dipahami
Memberikan umpan balik	Peserta didik memberikan umpan balik dengan mendekati jawaban tepat	3	Peserta didik diberikan pertanyaan oleh peneliti dan menyimpulkan pembelajaran
Presentase nilai rata-rata		Jumlah skor/20 x 100% = 10/20 x 100% = 50%	

Tabel 1. Hasil perolehan lembar observasi

Siklus I

Instrumen data berbentuk angket motivasi. Angket motivasi diisi oleh peserta didik sebelum melakukan pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Angket motivasi disediakan 2 opsi jawaban “Ya” dan “Tidak”. Jika semakin banyak peserta didik yang menjawab angket dengan jawaban “Ya”, artinya peserta didik yang termotivasi dalam pembelajaran lebih banyak dibandingkan peserta didik yang kurang termotivasi. Sebaliknya, jika semakin banyak peserta didik yang menjawab angket dengan jawaban “Tidak”, artinya peserta didik yang kurang termotivasi dalam pembelajaran lebih banyak dibandingkan peserta didik yang termotivasi. Banyaknya soal pernyataan yang disusun adalah sebanyak 10 butir soal pernyataan yang sudah mewakili indikator yang berkaitan dengan perilaku peserta didik dan media pembelajaran *flashcard*.

Indikator	Jumlah Jawaban “Tidak”	Presentase Capaian
-----------	------------------------	--------------------





Perhatian peserta didik		
Saya memperhatikan pelajaran yang diberikan guru dengan baik	2	7%
Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran	4	15%
Saya tidak bermain saat pelajaran	18	69%
Pengerjaan tugas		
Saya tidak cepat putus asa ketika mengalami kesulitan dalam belajar	10	38%
Saya berusaha mengerjakan tugas dengan usaha sendiri	8	30%
Bertanya		
Saya bertanya kepada guru jika belum memahami materi	0	0%
Saya bertanya jika ada tugas yang sulit	26	100%
Memberikan umpan balik		
Saya menjawab pertanyaan yang diberikan guru	11	42%
Saya mengerjakan PR yang baru diberikan guru sambil menunggu jam pelajaran selanjutnya	21	80%
Rata-Rata Presentase Capaian		38%

Tabel 2. Hasil perolehan angket motivasi sebelum menggunakan media *flashcard*

Siklus II

Instrumen data berbentuk angket motivasi. Angket motivasi diisi oleh peserta didik sesudah melakukan pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Angket motivasi disediakan 2 opsi jawaban “Ya” dan “Tidak”. Jika semakin banyak peserta didik yang menjawab angket dengan jawaban “Ya”, artinya peserta didik yang termotivasi dalam pembelajaran lebih banyak dibandingkan peserta didik yang kurang termotivasi. Sebaliknya, jika semakin banyak peserta didik yang menjawab angket dengan jawaban “Tidak”, artinya peserta didik yang kurang termotivasi dalam pembelajaran lebih banyak dibandingkan peserta didik yang termotivasi. Banyaknya soal pernyataan yang disusun adalah sebanyak 10 butir soal pernyataan yang sudah mewakili indikator yang berkaitan dengan perilaku peserta didik dan media pembelajaran *flashcard*.

Indikator	Jumlah Jawaban “Tidak”	Presentase Capaian
Perhatian peserta didik		
Saya memperhatikan pelajaran yang diberikan guru dengan baik	0	0%
Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran	0	0%
Saya tidak bermain saat pelajaran	12	46%
Pengerjaan tugas		
Saya tidak cepat putus asa ketika mengalami kesulitan dalam belajar	7	26%
Saya berusaha mengerjakan tugas dengan usaha sendiri	5	19%
Bertanya		
Saya bertanya kepada guru jika belum memahami materi	0	0%





Saya bertanya jika ada tugas yang sulit	21	80%
Memberikan umpan balik		
Saya menjawab pertanyaan yang diberikan guru	7	26%
Saya mengerjakan PR yang baru diberikan guru sambil menunggu jam pelajaran selanjutnya	15	57%
Rata-Rata Presentase Capaian		25%

Tabel 3. Hasil perolehan angket motivasi sebelum menggunakan media *flashcard*

PEMBAHASAN

Penggunaan *flashcard* dapat diterapkan untuk mempelajari materi bahasa Indonesia. Penelitian media *flashcard* pada materi bahasa Indonesia ini memiliki empat indikator yang digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian.

Perhatian Peserta Didik

Perhatian peserta didik pada tahap pra siklus mendapatkan skor 2 seperti yang tertulis pada tabel 1. Skor tersebut memiliki deskripsi bahwa peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru tapi menulis yang relevan. Kegiatan yang dilakukan peserta didik saat pembelajaran adalah memperhatikan dan menulis materi yang sudah dijelaskan oleh guru. Peserta didik bergurau dan bermain sendiri saat guru menjelaskan materi pembelajaran SPO. Peserta didik bisa tenang dan fokus belajar saat guru memberikan tugas untuk menulis. Mereka menulis dengan baik materi yang dituliskan oleh guru di papan tulis. Peserta didik menuliskan dengan lengkap sesuai yang ada di papan tulis, hanya saja masih ada peserta didik yang tidak rapi dalam menulis karena ingin cepat selesai.

Siklus I membagi indikator perhatian peserta didik menjadi 3 soal yang tertera pada tabel 2. Tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat peserta didik yang menjawab “Tidak” pada soal ke 1 sebanyak 7%, soal ke 2 sebanyak 15%, dan soal ke 3 sebanyak 69%. Total sebanyak 30% peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran peserta didik senantiasa dihadapkan pada situasi jenuh karena materi serta metode pengajaran yang kurang menarik dan monoton. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru (Magdalena et al., 2020).

Siklus II menyajikan soal yang sama seperti yang diberikan pada siklus I sebanyak 3 soal yang tertera pada tabel 3. Tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat penurunan peserta didik yang menjawab “Tidak” pada soal ke 1 sebanyak 0%, soal ke 2 sebanyak 0%, dan soal ke 3 sebanyak 46%. Total sebanyak 15% peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar menggunakan media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik sebanyak 15%. Media flash card juga terbukti menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung karena media berupa kartu yang sudah dimodifikasi dengan design semenarik mungkin. Selain itu, dengan menggunakan media flash card peserta didik juga akan diajak untuk lebih aktif bertanya, tertawa dan lebih banyak mengaktifkan syaraf-syaraf otak peserta didik sehingga peserta didik memberikan respon yang baik terhadap proses pembelajaran (Krisdiana & Jamaludin, 2023).

Pengerjaan Tugas





Pengerjaan tugas pada tahap pra siklus mendapatkan skor 2 seperti yang tertulis pada tabel 1. Skor tersebut memiliki deskripsi bahwa peserta didik mengerjakan tugas tetapi jawabannya asal-asalan. Kegiatan yang dilakukan peserta didik saat pembelajaran adalah mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru. Peserta didik bergurau dan bermain sendiri saat guru menjelaskan materi pembelajaran SPO. Peserta didik mengerjakan soal yang diberikan dengan buru-buru. Hasilnya, soal tersebut dijawab dengan asal-asalan yang membuat jawaban mereka banyak yang kurang sesuai. Peserta didik buru-buru dalam mengerjakan soal karena ingin cepat bermain dengan temannya.

Siklus I membagi indikator pengerjaan tugas menjadi 2 soal yang tertera pada tabel 2. Tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat peserta didik yang menjawab “Tidak” pada soal ke 1 sebanyak 38%, dan soal ke 2 sebanyak 30%. Total sebanyak 34% peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Peserta didik sering malas untuk mengerjakan tugas karena mereka tidak tahu apa yang harus dikerjakan. Peserta didik kurang memahami informasi pengerjaan tugas dan materi pelajaran tentang tugas, akhirnya tugas dibuat dengan asal-asalan saja. Tugas yang akan dikerjakan terkadang sulit bagi peserta didik untuk mengerjakannya karena jawaban untuk tugas tersebut tidak ada dalam buku mereka. Ketika minta bantuan kepada teman, teman tidak mau membantu. Hasil tugas itu tidak terlalu dipedulikan, yang diutamakan adalah tugas yang dikerjakan selesai (Endriani & Syukur, 2015).

Siklus II menyajikan soal yang sama seperti yang diberikan pada siklus I sebanyak 2 soal yang tertera pada tabel 3. Tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat penurunan peserta didik yang menjawab “Tidak” pada soal ke 1 sebanyak 26% dan soal ke 2 sebanyak 19%. Total sebanyak 22% peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar menggunakan media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik sebanyak 12%. Pembelajaran menggunakan flashcard dalam penerapannya sangat mudah dapat membantu guru, sehingga proses penyampaiannya peserta didik mudah memahami dan mengerti materi yang diajarkan guru, dengan penerapan yang mudah peserta didik mudah termotivasi dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik diberikan pertanyaan-pertanyaan yang membuat mereka tertarik untuk menjawab setelah mendapatkan kemudahan dalam memahami materi melalui media *flashcard* (Koilmo et al., 2020).

Bertanya

Indikator “Bertanya” pada tahap pra siklus mendapatkan skor 3 seperti yang tertulis pada tabel 1. Skor tersebut memiliki deskripsi bahwa peserta didik bertanya sesuai dengan materi dan tingkat kesulitan sedang. Kegiatan yang dilakukan peserta didik saat pembelajaran adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Peserta didik bertanya kepada guru tentang materi yang disampaikan oleh guru yang belum mereka pahami. Melalui pertanyaan yang dilontarkan, peserta didik memiliki rasa ingin tau yang baik.

Siklus I membagi indikator bertanya menjadi 2 soal yang tertera pada tabel 2. Tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat peserta didik yang menjawab “Tidak” pada soal ke 1 sebanyak 0%, dan soal ke 2 sebanyak 26%. Total sebanyak 13% peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Peserta didik tidak hanya terfokus pada tulisan tetapi juga aktivitas lain yang mengakibatkan proses pembelajaran kurang interaktif atau hanya bersifat satu arah saja. Hal tersebut membuat sebagian besar peserta didik memiliki kendala untuk bertanya sehingga peserta didik memilih untuk menjawab pertanyaan daripada memberi pertanyaan (Royani, M. dan Muslim, 2014).





Siklus II menyajikan soal yang sama seperti yang diberikan pada siklus I sebanyak 2 soal yang tertera pada tabel 3. Tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat penurunan peserta didik yang menjawab “Tidak” pada soal ke 1 sebanyak 0% dan soal ke 2 sebanyak 21%. Total sebanyak 10,5% peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar menggunakan media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik sebanyak 2,5%. Salah satu cara memotivasi peserta didik agar mau mengajukan pertanyaan adalah dengan menggunakan teknik “tanya-jawab” saat kegiatan belajar mengajar di kelas berdasarkan materi yang dibahas menggunakan media. Kegiatan tanya-jawab dilakukan dalam lingkup besar yaitu lingkup kelas. Dengan diterapkannya sistem tanya jawab ini kemungkinan peserta didik untuk bertanya akan lebih besar (Pratiwi et al., 2019).

Memberikan Umpan Balik

Memberikan umpan balik pada tahap pra siklus mendapatkan skor 3 seperti yang tertulis pada tabel 1. Skor tersebut memiliki deskripsi bahwa peserta didik memberikan umpan balik dengan mendekati jawaban tepat. Kegiatan yang dilakukan peserta didik saat pembelajaran adalah menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan menyimpulkan materi pembelajaran dengan tepat. Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru seputar materi yang telah dibahas. Di akhir pembelajaran, peserta didik mampu menyimpulkan materi pembahasan dengan baik meskipun masih terdapat peserta didik yang tidak merespon kegiatan menyimpulkan materi bersama.

Siklus I membagi indikator pengerjaan tugas menjadi 2 soal yang tertera pada tabel 2. Tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat peserta didik yang menjawab “Tidak” pada soal ke 1 sebanyak 42%, dan soal ke 2 sebanyak 80%. Total sebanyak 61% peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Ada juga faktor yang berperan dalam ketidakaktifan peserta didik ketika diberikan umpan balik oleh guru saat pembelajaran di dalam kelas, seperti :kurangnya kebiasaan guru dalam memuji peserta didik, hukuman yang berlebihan, atau teguran yang tidak tepat, peserta didik yang tidak minat terhadap media pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran berlangsung (Setyaningrum, 2015).

Siklus II menyajikan soal yang sama seperti yang diberikan pada siklus I sebanyak 2 soal yang tertera pada tabel 3. Tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat penurunan peserta didik yang menjawab “Tidak” pada soal ke 1 sebanyak 26% dan soal ke 2 sebanyak 57%. Total sebanyak 41% peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar menggunakan media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik sebanyak 20%. Keaktifan belajar peserta didik dalam memberikan umpan balik juga dapat dipengaruhi dengan berbagai kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang inovatif seperti penggunaan media pembelajaran akan membuat peserta didik menjadi mandiri dan menjangkau kegiatan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran (O. Ariyawong and T. Phongsatha, 2017).

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada setiap indikator melalui tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II membuktikan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Gambar yang menarik menjadikan media *flashcard* sebagai teman belajar dan bermain yang menyenangkan. *Flashcard* menjadikan waktu belajar menjadi efektif dan proses penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan (Siregar, 2017). Media *flashcard* dapat membantu peserta didik dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran. Karakteristik media *flashcard* berupa kartu yang dapat dikombinasikan antara tulisan dan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran, dibuat secara proporsional, dan ukurannya





dapat disesuaikan dengan ruang dan jumlah peserta didik dapat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran (Saputri, 2020).

Penelitian terdahulu yang meneliti media pembelajaran *flashcard* adalah Azizah (2014), menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Kalikampir Gondang. Wahyuni (2020), menyatakan bahwa media *Flash Card* dapat meningkatkan perolehan hasil belajar peserta didik pada tema “kegiatan” daripada dengan model pembelajaran konvensional. Wati (2021), menyatakan bahwa media *Flash Card* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik. Aziza (2022), menyatakan bahwa Media *flashcard* efektif dalam meningkatkan pemahaman kemandirian belajar peserta didik. Salam (2022), menyatakan bahwa penggunaan media *flash card* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SD Inpres Sugitangnga Kabupaten Gowa mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagai media pembelajaran materi SPO (Subjek, Predikat, Objek) dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Perlu adanya tindak lanjut untuk memperbaharui media pembelajaran ini agar dapat diimplementasikan pada materi bahasa Indonesia lain yang belum menggunakan media pembelajaran *flashcard*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Zainal & Ahmad Amrullah. (2017). *Pedoman Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endriani, N., & Syukur, Y. (2015). Kesiapan Peserta didik dalam Menyelesaikan Tugas Sekolah. *Konselor*, 4(4), 185. <https://doi.org/10.24036/02015446470-0-00>
- Koilmo, E. B. A., Mbuik, H. B., & Nitte, Y. M. (2020). Analisis Penggunaan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Permulaan Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang. *Jurnal Mahapeserta didik Pendidikan Dasar*, 2(2), 101–110.
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1257>
- Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P. W., & Berliana, N. (2020). Analisis Faktor Peserta didik Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 283–295. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Malabar, S. (2015). *Sosiolinguistik*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Nusa, P. D., & Bektiningsih, K. (2019). Hubungan Pendidikan Karakter dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar PKN. *Joyful Learning Journal*, 8(3), 142–148.
- O. Ariyawong and T. Phongsatha. (2017). The Student’s Self-Designed Learning Activities Influencing Their Learning Achievement: A Case Study of an English Tutorial Center in Krab. *Jurnal Vision, KONTEKSTUAL*.
- Pratiwi, D. I., Kamilasari, N. W., Nuri, D., & Supeno. (2019). Ipa Materi Suhu Dan Kalor Dengan Model Problem Based. *Pembelajaran Fisika*, 8(4), 269–274.
- Qadaria, L., Rambe, K. B., Khairiah, W., Minta, R., Pulungan, I., Zahratunnisa, E., ...





- Medan, U. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Menulis Belajar Peserta didik SD Kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(3), 97–106. Retrieved from <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1675>
- Royani, M. dan Muslim, B. (2014). Keterampilan bertanya peserta didik SMP melalui strategi pembelajaran aktif tipe team quiz pada materi segi empat. *EDU- MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 22–28.
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56–61. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>
- Setyaningrum, E. (2015). *Pelayanan Keluarga Berencana dan Kesehatan Reproduksi*. Jakarta: Cv. Trans Info Media.
- Sintaksis, A., Bahasa, P., Usia, A., Rahmawati, Y., & Kunci, K. (2020). Jurnal Sastra Indonesia, 9(3), 158–164. <https://doi.org/10.15294/jsi.v9i3.42793>
- Siregar, P. A., & Siregar, R. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika Dengan Bantuan Powerpoint Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Di Smk Istiqlal Delitua Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika Dengan Bantuan Powerpoint Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mate. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 3(1), 91–100. <https://doi.org/10.30743/mes.v3i1.226>
- Stit, S., Nusantara, P., & Ntb, L. (n.d.). Pembelajaran bahasa indonesia di sekoah dasar, 4(September 2020), 245–258.
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Peserta didik Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>
- Wagianti, N. (2021). Implementasi Strategi Pembelajaran Reading Aloud Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Kelas VB Pada Mata Pelajaran Pai Di SDN 106153 Klambir V Kebun Hamparan Perak. *Kumpulan Karya Ilmiah Mahapeserta didik Fakultas Agama Islam Dan Humaniora*, 1(01), 6.
- Yuniarsih, D. (2013). Pemerolehan Kalimat Bahasa Indonesia pada Anak Usia 3;0-4;0 Tahun (Studi Kasus pada Muhammad Ahsan Hafiz). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 477–485.

