

PENGUNAAN *FLASHCARD* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK AKUNTANSI KEUANGAN PADA SALAH SATU SMK DI KARANGANYAR

Haifa Nuhaa Lathifah^{1*}, Asri Diah Susanti²

**Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 57126, Indonesia*

haifa.nuhaa@gmail.com

ABSTRACT

The type of research conducted was Classroom Action Research (CAR), which aimed to improve or enhance students' learning motivation through the use of flashcard learning media among students of Financial Accounting and Institutions at one of the vocational schools in Karanganyar. The research was carried out in two cycles, each consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this research were 17 eleventh-grade students. The instruments used in this study included questionnaires, observations, and interviews. The data validation techniques employed content validity and method triangulation by comparing various data sources and consulting experts, then analyzing the data both quantitatively and qualitatively. The results of this research showed that the use of flashcards increased students' learning motivation, as indicated by the comparison between the pre-action result, which had a motivation percentage of 68.8%, the first cycle with 73.4%, and the second cycle, which reached the success indicator (>75%) at 76.8%.

Keywords: *Flashcards, Learning Media, Learning Motivation, Accounting*

ABSTRAK

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang tujuannya untuk meningkatkan atau memperbaiki motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran yaitu *flashcard* pada peserta didik Akuntansi Keuangan dan Lembaga pada salah satu SMK di Karanganyar. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI yang berjumlah 17 orang. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner, observasi, dan wawancara. Teknik validasi data menggunakan validitas isi dan triangulasi metode dengan membandingkan berbagai data dan meminta pendapat ahli kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang diketahui melalui perbandingan hasil pra tindakan dengan persentase motivasi 68,8%, tindakan siklus I menjadi 73,4%, dan tindakan siklus II telah mencapai indikator keberhasilan (>75%) yaitu 76,8%.

Kata kunci: *Flashcard, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Akuntansi*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktifitas untuk meningkatkan kompetensi peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kegiatan tersebut melibatkan banyak faktor seperti guru, peserta didik, dan fasilitas pendukung untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Guru harus mengajar peserta didik dengan kreatif agar keberhasilan belajar tercapai dengan membuat pembelajaran yang menarik (Setyaningrum, et al., 2023).

Terdapat tantangan dalam mencapai keberhasilan tersebut seperti tingkat keaktifan peserta didik cenderung rendah, bersikap pasif, tidak bertanya atau menjawab pertanyaan, dan tidak mengerjakan tugas. Permasalahan tersebut timbul karena kurangnya motivasi untuk belajar. keberhasilan belajar dapat dicapai, salah satunya dengan meningkatkan keinginan peserta didik untuk melakukan suatu hal yaitu belajar (Nurchasanah & Fahmi, 2024).

Permasalahan tersebut juga terjadi ketika melakukan observasi dan wawancara dengan guru pada salah satu SMK di Karanganyar yang mengajar peserta didik kelas XI, mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang (PAPJD) merupakan salah satu mata pelajaran yang dirasa sulit oleh peserta didik dan ditemukan beberapa permasalahan yaitu, beberapa peserta didik merasa kesulitan memahami penjelasan guru. Selain itu, lingkungan kurang kondusif dan kegiatan pembelajaran kurang bervariasi membuat belajar terasa bosan sehingga peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran mengakibatkan menjadi tidak aktif di kelas. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap rendahnya keberhasilan pembelajaran.

Beberapa faktor penyebab permasalahan tersebut yaitu rendahnya motivasi belajar, metode yang kurang sesuai, materi kurang relevan, dan tidak adanya variasi media belajar.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran. Motivasi belajar merupakan salah satu tolak ukur atas usaha peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi juga menjadi pendorong yang menimbulkan keinginan untuk melakukan suatu hal seperti belajar agar keberhasilan pembelajaran dapat tercapai (Rimbarizki et al., 2017).

Rendahnya motivasi belajar membuat guru perlu melakukan perencanaan pembelajaran agar suasana belajar menarik dan kondusif sehingga motivasi peserta didik meningkat. Salah satu perencanaan yang perlu dilakukan adalah menyiapkan media belajar agar memudahkan menyampaikan materi dan mengelola kelas (Ananda, 2019)

Adapun media yang dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman materi dan variasi pembelajaran salah satunya *flashcard*. *Flashcard* memudahkan dalam pengulangan dan mengingat materi seperti menyajikan poin penting materi sehingga peserta didik mudah memahami materi, mengingat istilah akuntansi, dan pengaplikasian materi ketika diberikan latihan soal ataupun kasus.

Penelitian mengenai *flashcard* telah dilakukan beberapa pihak. Dalam penelitian Cahyasari (2014) menunjukkan bahwa media kartu *flash* mendapat respon sangat baik dari peserta didik. Dalam penelitian Lestari (2013) *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan pemahaman bahasa. Dalam penelitian Widya et al. (2018) media *flashcard* efektif meningkatkan

pembelajaran dan memungkinkan peserta didik merasakan pembelajaran dan pengalaman baru.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mencoba menerapkan penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI mata pelajaran PAPJD di salah satu SMK Karanganyar. Diharapkan penerapan media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan motivasi belajar peserta didik meningkat.

Teori *Self determination*

Teori *Self determination* merupakan teori kesejahteraan manusia yang berfokus pada motivasi seseorang baik intrinsik yang melibatkan kehendak sendiri atau ekstrinsik yang melibatkan tekanan dari luar seperti janji, hadiah, hukuman. Teori *Self determination* mendasari bahwa motivasi seseorang dapat berasal dari tiga kebutuhan psikologis yaitu kebutuhan otonomi, kebutuhan kompetensi, dan kebutuhan keterkaitan (Ryan & Deci, 2022).

Teori *Self determination* meyakini bahwa seseorang secara alami bertumbuh dan berkembang menyesuaikan dengan keadaan yang didapat. Jika dikaitkan pada peserta didik, kemampuan mencapai suatu tujuan adalah tujuan sebagai pelajar yaitu keberhasilan akademik dan pribadi sosial (Mamahit & Situ-morang, 2016).

Tiga kebutuhan psikologi yang terpenuhi akan membuat seseorang mengalami peningkatan keterlibatan yang sesuai dengan nilai dan tujuan mereka, hal ini sebagai tanda meningkatnya motivasi (Zulkarnaen & Ruli, 2023). Partisipasi aktif yang diberikan ketika menggunakan media *flashcard* diharapkan dapat

menarik perhatian dan motivasi peserta didik yang dilihat melalui keterlibatan dan perhatian peserta didik yang terpusat pada media ajar yang diterapkan.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan pada manusia untuk melakukan suatu hal yang memiliki peran penting mendorong keterlibatan seseorang untuk belajar (Valentina et al., 2024). Tinggi rendahnya motivasi mempengaruhi usaha dan semangat melakukan suatu aktivitas dalam mencapai tujuan yang ditentukan dan dimiliki seseorang. Dalam pembelajaran tujuan tersebut berupa motif berprestasi atau hasil belajar (Rahman, 2021).

Motivasi belajar dipengaruhi dari dalam dan luar seseorang. terdapat dua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik yang berasal dan berkembang dari dalam diri tanpa adanya stimulasi dan tekanan dari luar, biasanya dipengaruhi psikologis dan fisik seperti kondisi dan kemampuan seseorang. Motivasi ekstrinsik berasal dan berkembang dikarenakan adanya stimulasi dan tekanan dari luar seperti hadiah dan hukuman, lingkungan, teman dan guru, dan fasilitas pembelajaran (Muhibbin, 2020).

Motivasi belajar meningkatkan keterlibatan peserta didik ketika belajar. Melihat peningkatan motivasi belajar dapat diukur dengan beberapa indikator yang dikembangkan oleh Uno (2023) yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan, adanya harapan dan cita-cita, adanya penghargaan, adanya kegiatan yang menarik, dan adanya lingkungan yang kondusif.

Motivasi belajar memiliki keterkaitan dengan keberhasilan belajar. Pemberian stimulasi dari luar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang meningkatkan motivasi peserta didik, dimulai dari penjelasan yang menarik menggunakan media ataupun mengadakan permainan dan penghargaan (Ardiansyah & Rochmawati, 2022).

Motivasi belajar yang meningkat sekecil apapun akan berdampak pada usaha dan dorongan peserta didik dalam belajar. Pemberian stimulasi yang sesuai dengan kebutuhannya akan mempengaruhi tingkat motivasi belajar peserta didik (Hamidin & Barus, 2021).

Media Pembelajaran

Media merupakan perantara untuk menyampaikan materi baik dalam bentuk cetak, visual, maupun audio. Tujuannya untuk meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai keberhasilan pembelajaran (Rubhan, 2017). Fungsi media membuat pembelajaran menjadi menarik, melibatkan komunikasi dua arah, meminimalisir penafsiran yang berbeda, efisiensi waktu, kualitas belajar meningkat, dan guru memiliki waktu untuk memperhatikan aspek edukatif lainnya (Kristanto et al., 2016). Terdapat tiga kelompok media belajar yaitu media visual yang mengutamakan penglihatan, media audio yang mengutamakan pendengaran, dan media audio-visual (Febrita & Ulfah, 2019).

Media Pembelajaran *Flashcard*

Media dalam pembelajaran menjadi salah satu komponen penting ketika menyampaikan suatu informasi untuk meminimalisir keterbatasan ruang dan waktu sekaligus melibatkan peserta didik dalam proses

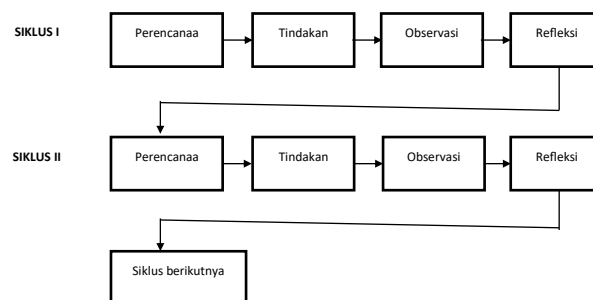
pembelajaran. Media pembelajaran *flashcard* merupakan sebuah kartu yang berisi gambar, teks, atau simbol terkait materi yang sedang disampaikan dan saling berkaitan. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm atau menyesuaikan. Selain menyajikan materi, *flashcard* juga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik. (Arsyad, 2017).

Beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika membuat *flashcard* yaitu 1) menganalisis karakteristik, motivasi, pengalaman belajar, dan latar belakang peserta didik, 2) menganalisis capaian dan tujuan pembelajaran, 3) memperhatikan desain, bahasa, dan material yang digunakan harus sesuai dengan tingkatan pembelajaran peserta didik (Maharani & Ramadan, 2023).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard*. Subjek penelitian ini peserta didik kelas XI program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga yang berjumlah 17 orang pada salah satu SMK di Karanganyar. Penelitian dilakukan dalam bentuk siklus dengan 4 tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Gambar 1. Prosedur PTK



Penelitian ini menggunakan beberapa data yaitu observasi, kuesioner, dan wawancara. Observasi digunakan untuk melihat tingkat motivasi belajar yang didapat dari pelaksanaan pembelajaran ketika pra tindakan serta wawancara kepada peserta didik XI AKL dan guru di salah satu SMK Karanganyar. Kuesioner digunakan untuk mengukur motivasi belajar, terdiri dari 25 pernyataan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran akuntansi sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *flashcard*. Data penelitian juga didukung dengan dokumentasi seperti modul dan daftar peserta didik untuk memperoleh informasi terkait hasil tindakan yang diberikan.

Teknik uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi metode dengan membandingkan data yang berbeda dan teknik validitas isi dengan meminta pendapat ahli untuk mengkonsultasikan terkait instrumen yang telah disusun (Moleong, 2010).

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk melihat peningkatan motivasi menggunakan media *flashcard* melalui teknik statistik deskriptif. Analisis kualitatif menggunakan model interaktif *Miles Huberman* dengan merefleksikan hasil observasi dan kuesioner pada proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas (Sugiyono, 2019). Hasil analisis data baik observasi, kuesioner, dan wawancara, disajikan secara kualitatif deskriptif.

Pada penelitian tindakan kelas, pada akhir pembelajaran, kuesioner diberikan untuk

mengukur tingkat motivasi belajar yang ditentukan dengan indikator keberhasilan yaitu 75% peserta didik memperoleh nilai motivasi >75% kategori tinggi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1) Pra Siklus

Pada tahap pra siklus ini, peneliti melakukan pengamatan dan tes awal untuk mengetahui motivasi awal peserta didik XI AKL di salah satu SMK Karanganyar. Data menunjukkan bahwa dari 17 peserta didik hanya 6 peserta didik (35,3%) yang memiliki motivasi belajar kategori tinggi dengan kontribusi aktif seperti cepat tanggap ketika belajar, memperhatikan guru, dan mengerjakan tugas. Terdapat 11 peserta didik lainnya (64,7%) belum memiliki motivasi belajar tinggi.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kurangnya motivasi tersebut mulai dari peserta didik, guru, dan lingkungan. Diperlukan perencanaan pembelajaran yang tepat agar peserta didik tidak jenuh dan bosan selama pembelajaran salah satunya penggunaan media pembelajaran baru seperti *flashcard*.

2) Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan sebanyak 2 pertemuan dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan dilakukan penyusunan modul yang diintegrasikan dengan penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tahap pelaksanaan melakukan penerapan rencana yang telah disusun, secara keseluruhan telah terlaksana dengan baik namun masih ditemukan beberapa hambatan. Proses pembelajaran mengacu pada langkah model *discovery learning* menggunakan media *flashcard* pada pelajaran PAPJD materi jurnal penyesuaian. Pada akhir siklus peserta didik diberikan kuesioner motivasi belajar, berikut presentase motivasi belajar pada siklus 1.

Tabel 1. Hasil kuesioner siklus I

No	Indikator Motivasi	Presentase
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	71,0%
2	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	71,7%
3	Adanya harapan dan cita-cita	72,4%
4	Adanya penghargaan dalam belajar	75,7%
5	Adanya kegiatan yang menarik	79,0%
6	Adanya lingkungan yang kondusif	74,5%
	Rata-rata motivasi belajar	73,4%

Berdasarkan tabel 1, persentase motivasi belajar sebesar 73,4% pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kategori motivasi belajar belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 75\%$ sehingga masih memerlukan upaya perbaikan pada siklus berikutnya.

Observasi juga dilakukan selama pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Dalam penelitian ini observasi dilakukan oleh satu guru mata pelajaran dengan menggunakan instrumen observasi untuk mengukur aktivitas selama pembelajaran menggunakan media.

Tabel 2. Hasil observasi siklus I

No	Indikator Motivasi	Presentase
1	Pra-pendahuluan	70%
2	Pendahuluan	68%
3	Kegiatan inti	69%
4	Kegiatan penutup	65%
5	Rata-rata	65%

Berdasarkan data observasi, siklus I pembelajaran berbantu media *flashcard* sudah berjalan cukup baik dengan memperoleh rata-rata 68% dalam kriteria sedang.

Secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *flashcard* berjalan cukup baik, namun masih ditemukan beberapa permasalahan ketika penelitian yaitu 1) peserta didik belum memahami cara pakai media, 2) peserta didik yang berani unjuk diri hanya beberapa orang yang sama dan belum percaya diri dengan jawaban yang dipilih, dan 3) terdapat tahapan yang belum terlaksana dengan baik.

Berdasarkan rincian tersebut perlu dilakukan perbaikan, seperti membuat kesepakatan aturan pakai media secara detail, memberi jeda berupa *ice breaking*, membagi kelompok kecil agar setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat aktif. Perbaikan ini menjadi acuan untuk siklus II yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

3) Siklus II

Pelaksanaan siklus II memiliki tahapan yang sama yaitu dengan melakukan 2 pertemuan pembelajaran yang menggunakan media *flashcard* dan disesuaikan dengan hasil refleksi pembelajaran siklus I dengan materi neraca lajur. Perbaikan yang

dilakukan antara lain (a) menunjuk peserta didik yang masih pasif, (b) memberikan *ice breaking*, (c) memberikan apersepsi dan motivasi, dan (d) pembagian kelompok kecil. Berdasarkan pelaksanaan tersebut, berikut data yang diperoleh pada siklus II:

Tabel 3. Hasil kuesioner siklus II

No	Indikator Motivasi	Presentase
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	78,5%
2	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	75,0%
3	Adanya harapan dan cita-cita	72,4%
4	Adanya penghargaan dalam belajar	79,4%
5	Adanya kegiatan yang menarik	80,1%
6	Adanya lingkungan yang kondusif	74,5%
	Rata-rata motivasi belajar	76,8%

Melalui perbaikan, pelaksanaan siklus II memperoleh persentase sebesar 76,8% pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 75\%$. Berdasarkan hasil pada siklus II, maka pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *flashcard* telah berjalan dengan baik dan memenuhi target ketercapaian, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

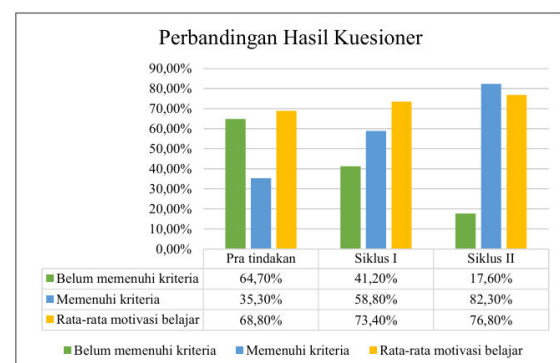
Peserta didik mulai berani unjuk diri, tertarik ketika pembelajaran berlangsung, antusias bertanya dan menjawab, fokus pada tugas yang diberikan, dan percaya dengan kemampuan masing-masing. Observasi juga dilakukan untuk mengukur aktivitas selama pembelajaran.

Tabel 4. Hasil observasi siklus I

No	Indikator Motivasi	Presentase
1	Pra-pendahuluan	80%
2	Pendahuluan	80%
3	Kegiatan inti	75%
4	Kegiatan penutup	70%
5	Rata-rata	76,3%

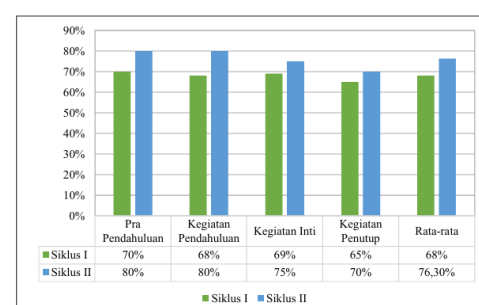
Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran siklus II menggunakan media *flashcard* sudah berjalan cukup baik dengan memperoleh rata-rata 76,3% dalam kriteria tinggi.

Gambar 2. Perbandingan hasil kuesioner



Penggunaan *flashcard* berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil upaya tindakan yang dilakukan pada siklus I dan II telah mencapai keberhasilan dengan persentase motivasi belajar sebesar 76,8% pada siklus II sesuai dengan rencana ketuntasan kriteria motivasi belajar yaitu $>75\%$ seperti yang telah ditetapkan.

Gambar 3. Perbandingan hasil observasi



Melalui hasil observasi, diketahui bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *flashcard* pada siklus I dan siklus II mengalami kenaikan. Secara keseluruhan persentase hasil observasi aktivitas guru sudah mengalami kenaikan yang cukup baik.

Berdasarkan hasil kuesioner motivasi belajar, rata-rata motivasi belajar pada pra tindakan memperoleh persentase 68,8%, siklus I sebesar 73,4%, dan siklus II sebesar 76,8%. Pada tindakan siklus II, motivasi belajar peserta didik menggunakan media *flashcard* telah mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan yakni 75% peserta didik mendapat kriteria motivasi belajar yang tinggi (>75%).

Penggunaan media *flashcard* pada aktivitas belajar membuat suasana yang menyenangkan dan bervariasi selama pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Discovery Learning*, pada tahap stimulasi hingga pembuktian menggunakan media *flashcard*, peserta didik diberi kesempatan untuk menjawab dengan cepat dan tepat lalu menyampaikannya di depan kelas agar memperoleh poin. Peserta didik menjadi aktif di kelas, rasa ingin tahu yang meningkat, dan timbul rasa kompetitif.

Pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil, peserta didik memiliki kesempatan untuk mendapatkan hasil yang efisien dengan cara aktif di kelas, memperoleh nilai bagus, dan selalu bertanya jika tidak mengerti. Menurut Widiyah (2021) hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar atau motif berprestasi, yaitu motif untuk memperoleh keberhasilan ketika melakukan sesuatu yang berasal dari dalam diri seseorang. Dalam hal ini,

peserta didik XI AKL mengalami peningkatan dikarenakan penggunaan *flashcard* dengan bermain dan berkelompok menimbulkan rasa kompetisi yang memunculkan motif berprestasi untuk mendapatkan poin tertinggi sebagai tujuan yang ingin dicapai. Hal tersebut juga dipengaruhi faktor sikap dan kompetensi yang timbul atas tindakan yang diberikan sebagai respon ketika belajar.

Indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil, memenuhi kebutuhan otonomi dan kompetensi seseorang karena mereka merasakan kepuasan ketika terdapat kemajuan dan penguasaan materi saat pembelajaran menggunakan *flashcard*, selain itu antusiasme ketika belajar menunjukkan motivasi intrinsik yang meningkat. Penggunaan *flashcard* ketika pembelajaran memberikan kesempatan peserta didik mengatur kecepatan dan cara belajar mereka sendiri yang didukung pemberian umpan balik untuk memperkuat kebutuhan kompetensinya. Hal ini sesuai dengan teori *self determination* bahwa motivasi tumbuh dari rasa ingin tahu (kebutuhan otonomi) dan kepuasan mencapai sesuatu (kebutuhan kompetensi). Dalam penelitian (Julita et al., 2025) menyatakan bahwa motivasi menjadi komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran dan memerlukan strategi agar terus meningkat, seperti pendekatan pembelajaran aktif, pemberian dukungan lingkungan yang positif, personalisasi proses belajar, dan penggunaan apresiasi yang tepat.

Pada indikator adanya penghargaan dalam belajar peningkatan terjadi karena guru memberikan peserta didik pujian dan *reward* sebagai apresiasi ketika peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan tepat atau

mengerjakan tugas dengan baik. Menurut Trismayanti (2019) bentuk penghargaan sebagai bentuk menghargai tidak selalu berbentuk barang, tetapi juga berupa pujian atau nilai. Dalam penelitian ini, peserta didik pada akhir tindakan akan diberikan *reward*. Hal tersebut juga menjadi faktor penguat untuk melakukan kegiatan belajar.

Pada indikator adanya penghargaan, motivasi peserta didik dapat meningkat melalui rangsangan dari luar yaitu penghargaan. Pemberian penghargaan yang tepat akan memperkuat rasa kompetensi dan keterlibatan mereka ketika pembelajaran. Penghargaan berupa pujian, hadiah, dan reward lainnya meningkatkan antusiasme dan ketekunan peserta didik untuk belajar serta memicu rasa kebanggaan diri yang menjadi motivasi intrinsik untuk memenuhi kebutuhan kompetensinya. Kebutuhan kompetensi merupakan salah satu kebutuhan psikologis dalam teori *self determination* yang mempengaruhi motivasi seseorang. Dalam penelitian (Rasyid et al., 2025) pemberian penghargaan atau *punishment* memberikan peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena terdapat dorongan positif yang memperkuat perilaku belajar, namun baik penghargaan dan *punishment* harus diberikan secara proporsional sesuai kebutuhan peserta didik.

Pada indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, diperoleh informasi bahwa peserta didik tertarik dengan pembelajaran menggunakan media *flashcard* karena membuat pembelajaran menjadi

bervariasi, sehingga lebih semangat dan termotivasi ketika belajar. Menurut Widiyah (2021) peserta didik dengan perasaan senang akan menumbuhkan rasa ingin tahu, sehingga membuat peserta didik merasa belajar merupakan kebutuhan. Kebutuhan merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari, maka belajar menjadi aktivitas untuk memenuhi kebutuhan rasa ingin tahu tersebut hingga menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Indikator adanya kegiatan yang menarik menjadi faktor stimulasi yang merangsang untuk belajar bagi peserta didik dan motivasi belajar juga meningkat.

Pada indikator adanya kegiatan yang menarik, motivasi intrinsik dapat meningkat ketika menggunakan *flashcard* sebagai media variatif dan interaktif, yang menyebabkan antusias dan keterlibatan peserta didik ikut meningkat ketika pembelajaran. Hal ini memenuhi otonomi dan kompetensi karena peserta didik dapat mengontrol proses belajar mereka dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam belajar untuk membuktikan kompetensi pada bidang akademik di kelas. Dorongan tersebut terlihat dalam perubahan tingkah laku dalam kemandirian belajar yang merupakan komponen motivasi dalam teori *self determination* yaitu kebutuhan otonomi.

Peneliti sebelumnya menyatakan (Janna & Sugiyarta, 2018) bahwa media *flashcard* adalah media visual berbentuk kartu yang berisi teks dan gambar untuk menyampaikan pesan dan mendorong motivasi belajar siswa dengan cara yang jelas, menarik, dan mudah dipahami. Menurut Sudjana & Rivai dalam Mulyorini (2014) manfaat menggunakan *flashcard* adalah

untuk memvisualisasikan konsep yang ingin diajarkan, sebagai variasi pembelajaran, dan mendorong aktivitas lain Manfaat selama pembelajaran. tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan mempermudah menyampaikan materi, sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat dan belajar menjadi tidak mudah bosan. Media *flashcard* dapat digunakan dalam pembelajaran karena mampu melatih keaktifan peserta didik agar terdorong dan bersemangat ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal tersebut juga berkaitan dengan teori *self determination*.

Dalam teori *self determination*, motivasi seseorang berasal dari dalam diri dan dari luar menyesuaikan dengan pengalaman yang didapat (Siregar, 2022). Selama sesi pembelajaran, motivasi peserta didik dipengaruhi oleh pengalaman, kompetensi, dan interaksi. Pada tahap pembelajaran menggunakan *flashcard*, peserta tindakan baru didik yaitu mendapat pembelajaran menggunakan media yang diaplikasikan dengan bermain dan berkelompok, menjawab pertanyaan yang mengasah kompetensinya, dan berkelompok menimbulkan interaksi dengan peserta didik lainnya. Penggunaan media *flashcard* juga mendapat respon yang positif karena menjadi pengalaman pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada XI AKL di salah satu SMK Karanganyar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar. Peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan motivasi belajar yang dibuktikan melalui hasil kuesioner

dengan ketentuan 75% peserta didik mencapai kriteria motivasi tinggi (>75%). Dilihat dari persentase motivasi belajar pada tindakan siklus I sebesar 58,2% peserta didik telah mencapai kriteria motivasi belajar tinggi, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 82,3% peserta didik. Presentase motivasi belajar pada setiap siklus menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditentukan telah tercapai. Diharapkan media *flashcard* dapat menjadi alternatif media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menggunakan media sebagai variasi pembelajaran akan mengurangi rasa jenuh pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Amiruddin, A (Ed.). (2019). *Perencanaan pembelajaran*. LPPPI Medan.
- Ardiansyah, D. N. & Rochmawati. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Contextual Teaching and Learning, Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (2), 2033 – 2041.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Cahyasari, I. (2014). Pengembangan Media Kartu Flash Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Rekonsiliasi Bank. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2(2).
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5, 181-188.
- Hamidin, N. & Barus, M. I. (2021). Analisis Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 093 Mandailing Natal. *Jurnal Literasiologi*, 7

(3), 58.

- Jana, P., & Sugiyarta, A. W. (2018). Active learning berbantuan *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi vektor. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 7(3), 492-502.
- Julita, I., Neviyarni., & Nirwana. (2025). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Observasi; Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 3(3), 133-139.
- Kristanto, M., & Suwandi, S. (2016). Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Seni Budaya Materi Pembuatan Batik Tulis Menggunakan Model Pendekatan Project Based Learning Melalui Langkah 4 M Dan 5 P Siswa Kelas VII F SMP Negeri 1 Tegowanu Kabupaten Grobogan Semester Genap Tahun 2015/2016. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 10(2).
- Lestari, P., & Wahyuni, D. (2013). Keefektifan penggunaan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan & Ekonomi*, 2(2).
- Maharani, S., & Ramadan, Z. H. (2023). Development of Flash Card Media for Early Reading Student. *JPPIPA: Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(10), 8446-8455. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.5491>
- Mamahit, H. C., & Situmorang, D. D. B. (2017). Hubungan self-determination dan motivasi berprestasi dengan kemampuan pengambilan keputusan siswa SMA. *Psibernetika*, 9(2).
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin Syah, *Psikologi pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2006), hlm 138
- Mulyorini & Hariani, S. (2014). Penggunaan media *flashcard* dalam model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SDN Ngagel Rejo I/396 Surabaya. *JPGSD*, 2(2), 1-12.
- Nurchasanah, M., & Fahmi, A. K. (2024). Pengaruh Wordwall dalam meningkatkan minat belajar kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VIII di MTs Al Muddatsiriyah Jakarta. *Al Fusha: Arabic Language Education Journal*, 6(1), 37-43.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, hlm 289 – 302. Universitas Gorontalo.
- Rasyid, M. H. A., Sari, D. K., Sinaga, Y. E. V., & Syahrial. (2025). Pengaruh Reward Intrinsik dan Ekstrinsik Serta Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 172–180. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1416>
- Rimbarizki, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar. *J+PLUS UNESA*, 6(2), 1 - 12. Retrieved <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/19586>
- Rubhan, M. (2017). Nofrizal dan Muhamad Syazali, (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Matematika*, 8(2), 177-186.
- Ryan, R.M. & Deci, E.L. (2022). *Self determination Theory*. In: Maggino, F. (eds) *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-69909-7_2630-2.
- Setyaningrum, I., Nuraini, A. I., & Savitri, E. N. (2023, July). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berdiferensiasi dengan menggunakan

model problem based learning. In Proceeding Seminar Nasional IPA.

Pembelajaran Matematika Inovatif), 6(4), 1547-1560.

Siregar, M., Majidah, H., Sitio, R., & Harahap, T. R. (2022). The Role of Autonomy, Competence and Relatednes in Efforts to Increase Student Involvement in Face-to-Face Learning Post-COVID 19; Perspective of *Self determination* Theory. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 2(4), 491-497.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.

Trismayanti, S. (2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 142–158. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v17i2.1045>

Uno, H. B. (2023). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 8(3), 1722-1732.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.

Widiah, Siregar, N., & Siregar, N. H. (2021). Analisis Motivasi Belajar pada Pembelajaran Daring di Kelas XI MIPA SMA Negeri 5 Padangsisdimpuan Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edugenesi-Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 3(1), 27–31.

Widya, W., Yuliana, T. I., & Sofiani, Y. (2018). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Realia dan Flash Card. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(01), 39-47.

Zulkarnaen, R., & Ruli, R. M. (2023). Efektivitas self-determination theory dalam perilaku pemecahan masalah matematis siswa. *JPMI (Jurnal*