

Penerapan Permainan Kartu UNO sebagai Media Pembelajaran Ekonomi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Batang Anai

Widya Nofetri¹, Oknaryana²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Padang

e-mail: widyanofetri05@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi pada kelas XI IPS 4 SMAN 1 Batang Anai. Jenis penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK) dan subyek penelitian yaitu peserta didik kelas XI IPS 4 SMAN 1 Batang Anai yang terdiri dari 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi kelas XI SMAN 1 Batang Anai mengalami peningkatan.

Kata kunci: *Kartu Uno Media Pembelajaran Ekonomi, Hasil Belajar, Motivasi*

Abstract

The purpose of this study is to improve students' motivation and learning outcomes by using the UNO card game as an economic learning media in class XI IPS 4 SMAN 1 Batang Anai. This is a class action research (PTK) study, and the research subjects are 30 students from class XI IPS 4 SMAN 1 Batang Anai. Tests and questionnaires are used to collect data. Based on the study's findings, it is possible to conclude that the application of the UNO card game as a medium of learning economics class XI SMAN 1 Batang Anai has increased students' motivation and learning outcomes.

Keywords : *Uno Cards Economic Learning Media, Learning Outcomes, Motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebuah proses yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengasah kemampuan peserta didik dengan kegiatan pembelajaran. Pendidikan mempunyai peran penting untuk memajukan potensi serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada kehidupan bermasyarakat. salah satu prasyarat mencapai tujuan Pendidikan ialah meningkatkan sumber daya manusia. Kunci kemajuan pendidikan adalah semakin baik kualitas suatu pendidikan yang diselenggarakan lembaga pendidik, maka kualitas generasi muda bangsa juga akan semakin baik (Juhadi, 2021:6-7).

Dunia pendidikan erat kaitannya dengan aktivitas belajar mengajar yang sering disebut dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan antara guru dan peserta didik pada kegiatan belajar (Nurnazathul, 2021:2). Kegiatan belajar tentunya diharapkan agar peserta didik bisa memahami materi yang guru ajarkan, untuk menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan serta nantinya dapat menjadi bekal dalam menggapai cita-cita. Guru merupakan salah satu unsur pokok pada sistem pendidikan nasional. Guru merupakan pihak yang terlibat langsung bersama peserta didik dan guru memiliki kewajiban dalam menciptakan pembelajaran yang baik (Isnaeni, 2013:3). Pembelajaran ialah segala usaha yang guru lakukan dalam memberikan informasi atau materi kepada peserta didik dengan bertujuan agar

penyampaian materi dapat tersampaikan kepada seluruh peserta didik dan nantinya mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan oleh peserta didik selama melaksanakan kegiatan pembelajaran (Rumiyati, 2021:9). Hasil belajar pada Ujian Tengah Semester (UTS) genap pada mata pelajaran ekonomi peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Batang Anai masih tergolong rendah. Berikut datanya.

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Genap Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Batang Anai

KELAS	JUMLAH SISWA	KKM	KETUNTASAN			
			TUNTANS		TINDAK TUNTAS	
			JUMLAH	%	JUMLAH	%
XI IPS 1	28	75	2	7,14	26	92,85
XI IPS 2	25	75	3	12	22	88
XI IPS 3	32	75	3	9,37	29	90,62
XI IPS 4	27	75	0	0	27	100

Berdasarkan tabel 1 masih ada hasil belajar yang belum mencapai nilai KKM. Pada kelas XI IPS 1 hanya dua orang yang tuntas dengan presentase 7,14 %. Sedangkan pada kelas XI IPS 2 hanya terdapat tiga orang yang tuntas dengan presentase 12 % dan kelas XI IPS 3 hanya tiga orang yang tuntas dengan presentase 9,37 %. Bahkan di kelas XI IPS 4 tidak ada peserta didik yang tuntas. Standar minimal pencapaian ketuntasan belajar dalam konteks satu periode kegiatan pembelajaran menurut Permendikbud No. 104 Tahun 2014. Hasil belajar harus dianggap tuntas oleh setiap siswa dan harus memenuhi KKM yang telah ditetapkan sebagai syarat minimal pencapaian ketuntasan (Rahmawati & Kurniawan, 2017:3).

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Dra. Mardiana guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 1 Batang Anai menyatakan bahwasanya hasil belajar peserta didik masih kurang, diakibatkan karena rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Motivasi merupakan segala bentuk usaha dalam meningkatkan kondisi-kondisi tertentu sehingga dalam melakukan sesuatu seseorang berusaha untuk menghilangkan rasa tidak suka (Emda, 2017:175). Dalam melakukan suatu usaha, motivasi sangat dibutuhkan. Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang digunakan akan berdampak positif pada tingkat motivasi belajar siswa (Winata, 2017:32). Motivasi belajar ialah hal yang krusial dalam peningkatan hasil belajar siswa. Setiap siswa wajib mempunyai motivasi belajar baik dari dalam diri maupun lingkungan.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara penulis kepada peserta didik kelas XI IPS 4 bahwasanya dalam kegiatan pembelajaran ekonomi guru menjelaskan materi pembelajaran didepan kelas menggunakan media papan tulis dan memanfaatkan buku cetak sebagai sumber belajar serta diskusi kelompok. Dalam pembelajaran berlangsung peserta didik hanya terfokus pada guru yang menjelaskan materi didepan kelas serta peserta didik lebih cenderung mendengar dan tidak berpartisipasi dalam kelas sehingga tidak menimbulkan umpan balik dan interaksi pada pembelajaran berlangsung. Dalam proses kegiatan pembelajaran ekonomi peserta didik menyatakan bahwa guru memberikan latihan untuk pendukung pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran.

Menurut Sukiyasa dan Sukoco (2013:130) pembelajaran melalui media tidak hanya melibatkan transmisi pengetahuan, tetapi juga sikap dan kemampuan yang mendukung hasil pembelajaran yang sukses. Penggunaan media pembelajaran ialah faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran menjadi penyokong dalam mengembangkan pengetahuan peserta didik terutama saat proses pembelajaran (Audie, 2019:587). Belajar melalui media pembelajaran mencakup pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Salah satu tahap yang harus guru lakukan untuk memastikan hasil pembelajaran yang terbaik ialah memilih media pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pembelajaran (Pahlevi, 2013:26).

Media pembelajaran seperti permainan yang dapat digunakan saat proses pembelajaran dan bertujuan untuk membantu siswa memahami informasi yang disajikan (Ratna dan Achmad 2015:188). Karena konsep belajar sambil bermain, media permainan kartu bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang nantinya menarik dan mendorong siswa untuk belajar. Siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan jika belajar sambil bermain ditekankan dalam proses pembelajaran. Media kartu yang bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran ialah permainan kartu UNO.

Kartu UNO ialah sebuah permainan kartu yang memiliki empat warna yakni merah, kuning, hijau, dan biru dengan kartu dicetak khusus dapat dimainkan dengan persamaan angka dan warna yang ada didalam kartu tersebut. Maksud dari kata UNO dalam kamus Bahasa Indonesia sendiri ialah satu. Perbedaan antara kartu UNO dengan kartu lain yaitu mempunyai beberapa simbol yakni *wild*, *reserve*, *draw*, dan *stop* juga ketika kartu yang pemain miliki tersisa satu, maka pemain tersebut harus menyebutkan UNO (Witanyo, 2017:6). Permainan kartu UNO adalah sebuah permainan yang dapat memotivasi belajar peserta didik karena media yang digunakan pada pembelajaran tersebut menarik dan kreatif (Rahmawati, Muttaqin, dan Listiawati 2018:72).

Pemilihan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi memiliki keunggulan dengan mempertimbangkan penggunaan media kartu UNO dapat membuat pembelajaran lebih atraktif dan menyenangkan serta tidak bersifat satu arah saja, saat proses pembelajaran peserta didik bisa mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki sehingga dengan media kartu UNO yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi mampu mendorong motivasi belajar peserta didik untuk mempelajari informasi dan materi yang ada didalamnya. Jadi tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Batang Anai berdasarkan permasalahan yang telah ditulis.

METODE

Jenis penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto (2009:3) penelitian ini peneliti langsung melakukan tindakan yang mempengaruhi pembelajaran dalam upaya untuk memecahkan masalah dalam proses kegiatan pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI IPS 4 yang berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 13 laki-laki dan 17 perempuan di SMAN 1 Batang Anai yang sedang melakukan proses pembelajaran ekonomi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Kuesioner motivasi belajar yang diberikan kepada siswa di kelas, data hasil belajar peserta didik diperoleh dengan melakukan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest sebelum dan setelah melakukan tindakan pembelajaran menggunakan media kartu UNO yang membahas materi yang diteliti pada siklus I dan siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti tahapan-tahapan yang dilakukan saat proses pembelajaran di kelas.

Siklus I

Berdasarkan angket motivasi belajar yang diberikan pada akhir penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi pada siklus I telah terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik berikut datanya:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

No	Indikator Motivasi Belajar	XI IPS 4	
		TCR	Kriteria
1	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	91,6%	Sangat Baik
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam proses belajar	89,5%	Sangat Baik
3	Adanya harapan dan cita-cita dimasa depan	86,7%	Sangat Baik
4	Adanya penghargaan dalam belajar	83,6%	Baik
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran	88%	Sangat Baik
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	88,12%	Sangat Baik
MEAN		88,1%	Sangat Baik

Sumber: Olahan data Primer (2023)

Berdasarkan tabel 2 diatas, dapat dilihat motivasi belajar peserta didik dengan enam indikator yaitu, indikator 1 tentang “Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil” tingkat capaian 91,6% dengan kriteria sangat baik. Indikator 2 tentang “Adanya dorongan dan kebutuhan dalam proses belajar” tingkat capaian 89,5% dengan kriteria sangat baik. Pada indikator 3 tentang “Adanya harapan dan cita-cita dimasa depan” tingkat capaian 86,7% dengan kriteria sangat baik. Indikator 4 tentang “Adanya penghargaan dalam belajar” tingkat capaian 83,6% dengan kriteria sangat baik. Indikator 5 tentang “Adanya kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran” tingkat capaian 88% dengan kriteria sangat baik, dan indikator 6 tentang “Adanya lingkungan belajar yang kondusif” tingkat capaian 88,12% dengan kriteria sangat baik. Rata-rata motivasi belajar peserta didik yaitu sebesar 88,1% dengan kriteria sangat baik. Jadi, dapat diambil kesimpulan motivasi belajar peserta didik setelah penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi adalah meningkat.

Hasil belajar peserta didik diamati dari soal pretest yang diberikan kepada peserta didik pada awal pembelajaran dimulai dan diakhir pembelajaran setelah penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi pada siklus I diberikan soal posttest.

Tabel 3. Hasil Belajar sebelum penerapan (Pretest)

Keterangan	Pretest	
	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	18	12
Ketuntasan Klasikal	60%	40%
Rata-rata Nilai	67,3667	

Sumber: Nilai primer yang diolah (2023)

Berdasarkan tabel 3, hasil belajar peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran kartu UNO ekonomi yaitu dari 30 peserta didik 18 orang atau 60% yang tuntas dengan hasil belajar ≥ 75 . Sementara 12 orang peserta didik atau 40% nilainya dibawah KKM yaitu ≤ 75 . Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik 67,3667. Setelah penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi peserta didik diberikan soal *Posttest*.

Tabel 4. Hasil Belajar (Posttest) Ekonomi Siklus I

Keterangan	Posttest (Siklus I)	
	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	22	8
Ketuntasan Klasikal	73,33%	26,6%
Rata-rata Nilai	75,233	

Sumber: Nilai primer yang diolah (2023)

Pada tabel 4, di siklus I hanya terdapat 22 siswa yang memperoleh nilai 75, persentasenya 73,33%. Sedangkan siswa dengan nilai di bawah 75 yaitu 8 siswa, persentase

26,6%. Hasil belajar siswa memiliki nilai rata-rata 75,233. Hal ini mengindikasikan bahwasanya batas ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan belum tercapai dari hasil belajar siswa sebelum penerapan atau pretest dan posttest (Siklus I). Disebabkan hal tersebut, penelitian siklus II dilanjutkan.

Siklus II

Tabel 5. Hasil Belajar (Posttest) Ekonomi Siklus II

Keterangan	Posttest (Siklus II)	
	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	25	5
Ketuntasan Klasikal	83,3%	16,6%
Rata-rata Nilai	81,5	

Sumber: Nilai primer yang diolah (2023)

Seperti yang tertera pada tabel 5, hasil belajar siswa telah melampaui target ketuntasan klasikal, dengan 80% siswa mencapai nilai 75. Jumlah siswa yang memperoleh nilai 75 sebanyak 25 orang, persentasenya 83,3%, sedangkan jumlah siswa yang masih belum memenuhi KKM sebanyak 5 orang dengan persentase 16,6%. Hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 memiliki nilai rata-rata 81,5.

Hal ini mengindikasikan bahwasanya terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 13,33% antara sebelum dan sesudah penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran pada siklus I, dan peningkatan sebesar 10% dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, hasil belajar siswa telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 80% siswa memperoleh nilai 75.

Tabel 6. Peningkatan ketuntasan klasikal peserta didik

Keterangan	Pretest		Posttest (Siklus I)		Posttest (Siklus II)	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	18	12	22	8	25	5
Ketuntasan Klasikal Peserta didik	60%	40%	73,33%	26,6%	83,33%	16,6%
Nilai rata-rata peserta didik	67,3667		75,233		81,5	

Sumber: olahan data primer (2023)

Berdasarkan tabel 6, hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II. Pretest diselesaikan oleh 18 siswa pada siklus I dengan persentase 60%, 22 siswa pada siklus II dengan persentase 73,33%, dan 25 siswa pada siklus III dengan persentase 83,33%. Hal ini berarti penggunaan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi dapat membantu siswa kelas XI IPS 4 SMAN 1 Batang Anai dalam belajar ekonomi. Alhasil, karena telah memenuhi target ketuntasan sebelumnya, maka penelitian tindakan kelas (PTK) ini dihentikan pada siklus II.

Peningkatan motivasi belajar siswa melalui permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran sejalan dengan penelitian (Witanty, 2017) bahwasanya pengembangan media pembelajaran kartu UNO Akuntansi 4 SMK YPPK 2 Sleman dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Lestari (2018) menemukan bahwa media kartu permainan UNO mampu meningkatkan hasil belajar siswa, disebabkan dengan cara meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan meningkatkan motivasi belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa sesudah proses pembelajaran, yang

bisa berupa peningkatan perilaku, pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan (Sjukur, 2012:372). Menurut Saulia (2022:3) penggunaan media pembelajaran yang menarik di dalam kelas akan meningkatkan motivasi dan kesenangan siswa dalam belajar, dan pada akhirnya siswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan (Aulya 2021:424). Terbukti dengan meningkatnya hasil belajar siswa yang mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% siswa mendapat nilai 75. Berdasarkan uraian di atas, permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Perbandingan presentase ketuntasan yang diperoleh peserta didik kelas XI IPS 4.

Tabel 7. Peningkatan presentase hasil belajar peserta didik

No	Keterangan	Jumlah	Rata-rata kelas	Presentase ketuntasan	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Pretest	2021	67,3667	60%	18	12
2.	Posttest (siklus I)	2257	75,233	73,33%	22	8
3.	Posttest (siklus II)	2445	81,5	83,33%	25	5

Sumber: nilai primer yang diolah (2023)

Berdasarkan tabel 7, persentase ketuntasan yang diperoleh sebelum penerapan (pretest) dan siklus I ke siklus II meningkat. Pada pretest, persentase ketuntasan siswa 60% dengan jumlah siswa yang tuntas 18 siswa. Pada siklus I persentase ketuntasan yang diperoleh mencapai 73,33% dengan 22 siswa yang tuntas dan pada siklus II siswa yang tuntas dalam pembelajaran meningkat menjadi 25 siswa dengan persentase 83,33%. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil persentase ketuntasan tersebut telah mencapai indikator ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 80% siswa mencapai nilai 75.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, setelah menggunakan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, dengan rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 88,1% dengan kriteria sangat baik dan hasil belajar meningkat dari pretest 60% ke siklus I 73,33% dan siklus II menjadi 83,33%. "Motivasi dan hasil belajar siswa yang menggunakan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi kelas XI IPS 4 SMAN 1 Batang Anai mengalami peningkatan".

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Aulya, R. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421–428. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743>
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 173–182. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Isnaeni, N. F. (2013). *Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Debong Tengah 1 Tegal*. Universitas Negeri Semarang.
- Julhadi. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*. Edu Publisher.
- Lestari, N. D., Suryana, Y., & Elan. (2018). Pengaruh Media Kartu Permainan Uno terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Membandingkan Pecahan Sederhana. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah*, 5(2), 193–203.
- Nurnazathul, A. (2021). *Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1*

Lengayang. Universitas Negeri Padang.

- Pahlevi, U. T. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar Siswa Pada Kelas X OTKP di SMKN1 Lamongan. *Jurnal Edukasi*, 8(2), 25–31.
- Rahmawati, A. M., & Kurniawan, R. Y. (2017). Analisis Hasil Pengembangan Media KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Aktivitas Belajar dan Ketuntasan Belajar SMP-SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 5(3), 1–5.
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2018). Peran Permainan Kartu UNO Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(2), 72.
- Ratna, R., & Achmad, L. (2015). *Kelayakan Permainan UNO CARD Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Struktur Atom*. 4(2), 186–194.
- Rumiyati. (2021). *Model Talking Stick: Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar*. PT. Nasya Expanding Management.
- Saulia, T. R., Hadriana, & Rahayu, N. (2022). Pengembangan Media Kartu UNO pada Pembelajaran Kanji. *JOM FKIP UIR*, 9(2), 1–8.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa tingkat SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(3), 368–378.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137.
- Winata, H. (2017). Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa (Learning media has an influence on motivation to learn). *jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 2(1), 27–33.
- Witantyo, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Negeri Yogyakarta.