Naradidik: Journal of Education & Pedagogy
Volume 4 Nomor 3 2025, pp 383-391
ISSN: 2827-864X (Online) – 2827-9670 (Print)
DOI: https://doi.org/10.24036/nara.v4i3.225
Received: May 9, 2024; Revised: August 28, 2025; Accepted: September 19, 2025

https://naradidik.ppj.unp.ac.id/index.php/nar

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif dengan Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Sosiologi

Ella Asri Handayani[1], Junaidi Junaidi[2*]
[1,2]Universitas Negeri Padang
*Corresponding author, e-mail: junaidiunp@fis.unp.ac.id.

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif dengan permainan roda putar sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sosiologi kelas XI IPS SMA Negeri 7 Mukomuko Bengkulu. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk guru sebagai salah satu pedoman dalam menerapkan model pembelajaran yang sederhana serta menyenangkan bagi siswa. Dengan melihat tujuan dari penelitian ini sendiri maka dapat diketahui bahwa jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang akan digunakan oleh peneliti yaitu model pendekatan yang dikenakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan lembar observasi dan wawancara. Kemudian data yang didapatkan akan dianalisis dengan deskriptif kuantitatif supaya data yang didapatkan dapat teruji keabsahannya. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori behavioristik yang dikemukakan oleh Edward Lee Thorndike. Pada penelitian ini adapun indikator yang menjadi tolak ukur motivasi belajar siswa adalah indikator motivasi belajar yaitu sebagai berikut: 1) tekun dalam menghadapi tugas, 2) ulet dalam menghadapi kesulitan belajar, 3) menunjukkan minat terhadap pembelajaran sosiologi, 4) lebih senang bekerja secara mandiri, 5) cepat bosan pada tugas-tugas rutin, 6) dapat mempertahankan pendapat, 7) tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini, 8) senang mencari serta memecahkan masalah-masalah dalam soal. Setelah penerapan model dan media permainan tersebut meningkat pada siklus I 71,52%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 80,29%. Setelah dilakukan penelitian diketahui bahwa setiap indikator motivasi belajar siswa mengalami kenaikan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan permainan roda putar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran sosiologi.

Kata kunci: Motivasi Belajar; Permainan Roda Putar; Pembelajaran Sosiologi.

Abstract
This study aims to analyze the application of cooperative learning models with rotating wheel games as an effort to increase student learning motivation in sociology class XI IPS SMA Negeri 7 Mukomuko Bengkulu. The results of this study are useful for teachers as one of the guidelines in applying a simple and fun learning model for students. By looking at the purpose of this research itself, it can be seen that the type of research used is Classroom Action Research (PTK). Classroom Action Research that will be used by researchers is an approach model imposed by Kemmis and Mc. Taggart. The research data collection technique uses observation sheets and interviews. Then the data obtained will be analyzed with descriptive quantitative so that the data obtained can be testedn for validity. The theory used in this research is the behavioristic theory proposed by Edward Lee Thorndike. In this study, the indicators that measure student learning motivation are indicators of learning motivation, namely as follows: 1) persevering in facing tasks, 2) resilient in the face of learning difficulties, 3) showing interest in sociology learning, 4) prefer to work independently, 5) get bored quickly on routine tasks, 6) can defend opinions, 7) not easily let go of things that are believed, 8) like to find and solve problems in problems. After the research, it is known that each indicator of student learning motivation has increased after using a cooperative learning model with a rotary wheel game can increase student learning motivation towards sociology learning.

Keywords: Learning Motivation, Spinning Wheel Game, Sosciology Learning.

How to Cite: Handayani, E. A. & Junaidi, J. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif dengan Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy,* 4(3), 383-391.

This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Motivasi merupakan hal yang sangat penting di dalam proses belajar, motivasi berfungsi sebagai alat penggerak serta pengarah dalam kegiatan belajar. Menurut Suryabrata (2013) motivasi adalah keadaan pribadi seseorang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas- aktivitas tertentu dalam mencapai suatu tujuan. Setiap yang dilakukan individu karena didorong oleh suatu kekuatan dari dalam diri individu tersebut. Oleh karena itu, pendorong inilah yang disebut dengan motivasi. Motivasi sebenarnya merupakan sebuah dorongan dari dalam diri individu dalam bertingkah laku untuk mencapai suatu tujuan, biasanya kata motivasi ini sering disamakan dengan prestasi atau keberhasilan (Yudharsyah et al., 2021). Definisi motivasi belajar banyak dijelaskan oleh para ahli, antara lain menurut M. Dalyono (2005) mendefinisikan motivasi belajar merupakan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan suatu pekerjaan, yang dapat berasal dari dalam dan luar diri seseorang. Menurut Winkel (2004) motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan belajar (Laka et al., 2020).

Menurut Hamzah (2008) motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami serta menjelaskan perilaku seseorang, termasuk perilaku seseorang yang sedang belajar. Peranan penting dari motivasi dalam belajar yaitu motivasi berperan dalam penguatan dalam belajar jika anak yang belajar dihadapkan pada masalah yang membutuhkan penyelesaian, dan hanya dapat diselesaikan dengan bantuan yang pernah dilakukannya, peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat hubungannya dengan kemaknaan belajar serta motivasi menentukan ketekunan belajar dimana seorang anak yang sudah termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajarinya dengan baik serta tekun dengan harapan memperolah hasil yang diinginkan.

Motivasi belajar sangat penting dalam kegiatan belajar. Motivasi diharapkan ada pada diri individu itu sendiri agar tujuan belajar tercapai. Menurut Sardiman (2014) dalam (Suprihatin, 2015) motivasi yang ada pada setiap diri individu mempunyai ciri-ciri yaitu tekun dalam menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan belajar, menunjukkan minat terhadap berbagai masalah untuk orang dewasa, lebih senang bekerja secara mandiri, cepat merasa bosan terhadap tugas-tugas, dapat mempertahankan pendapat, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, dan terakhir senang mencari serta memecahkan masalah-masalah dalam soal.

Upaya dalam meningkatkan motivasi siswa melalui pembelajaran kooperatif salah satunya dengan memanfaatkan media permainan. Penggunaan media permainan (*game*) sangat digemari oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Permainan atau *games* merupakan setiap kontes yang di dalamnya terdapat interaksi antara pemain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang berguna dalam mencapai tujuan tertentu (Sadiman, 2014). Dalam pemanfaatannya, permainan (*game*) ini tidak hanya digunakan sebagai media hiburan semata tetapi sekaligus sebagai media pembelajaran. Penelitian yang peneliti kutip dari penelitian yang dilakukan oleh Natanael Ardik Soegeng Caesaria yang berjudul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Pembelajaran Topologi Jaringan", yang mana pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat meningkatkan prestasi, serta pemahaman mengenai sesuatu pembelajaran, dan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Motivasi belajar yang rendah tersebut perlu diatasi. Guru dituntut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat menarik minat siswa dalam belajar. Berikut ini adalah data tingkat motivasi siswa SMAN 7 Mukomuko Bengkulu.

Tabel 1. Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 7 Mukomuko Bengkulu

Motivasi Belajar Siswa	N=26 %
Tekun dalam menghadapi tugas	21,4%
Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar	35,7%
Menunjukkan minat terhadap pembelajaran sosiologi	14,3%
Lebih senang bekerja secara mandiri	39,3%
Cepat merasa bosan terhadap tugas-tugas	35,7%
Dapat mempertahankan pendapat	25%

Motivasi Belajar Siswa	N=26
	%
Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	21,4%
Senang mencari serta memecahkan masalah-masalah dalam soal	28,6%
Rata-rata	27,68%

Sumber: Observasi awal di SMA Negeri 7 Mukomuko Bengkulu 2023

Rendahnya motivasi siswa dapat dilihat dari tabel di atas. Adapun yang dilakukan guru hanya sesekali menulis dipapan tulis dan lebih banyak bercerita serta siswa diminta membuat ringkasan materi dari materi yang disampaikan. Dari apa yang dilakukan guru siswa merasa bosan dan mengantuk apalagi saat menjelang siang siswa merasa kurang bersemangat dengan metode ceramah yang digunakan guru sehingga proses pembelajaran menjadi monoton.

Salah satu model pembelajaran yang menuntut motivasi seluruh siswa di dalam kelas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2013) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan cara siswa belajar serta bekerja di dalam kelompok belajar yang kecil secara kolaboratif anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Laila et al., 2016). Salah satu kelebihan dari pembelajaran kooperatif adalah meningkatkan motivasi siswa terhadap materi yang disampaikan. Menurut Isjoni (2011) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana sistem belajar serta bekerja pada kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang dengan cara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa untuk lebih bergairah dalam bekerja (Wahyuni, 2016).

Upaya dalam meningkatkan motivasi siswa melalui pembelajaran kooperatif salah satunya dengan memanfaatkan media permainan. Penggunaan media permainan (*game*) sangat digemari oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Permainan atau *games* merupakan setiap kontes yang di dalamnya terdapat interaksi antara pemain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang berguna dalam mencapai tujuan tertentu (Sadiman, 2014). Dalam pemanfaatannya, permainan (*game*) ini tidak hanya digunakan sebagai media hiburan semata tetapi sekaligus sebagai media pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media permainan roda putar.

Penelitian upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran koopertif juga pernah dilakukan, pertama penelitian yang dilakukan oleh Sukmanasari (2018), yang berjudul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Gambar dan Metode Picture and Picture pada Mapel IPS Tema Dokumen Diri dan Keluarga". Adapun hasil pengamatan menunjukkan pada siklus I hanya 55% yang memiliki motivasi belajar, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 84%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Kedua yang penelitian yang dilakukan oleh Sasi Amelya Santika (2020), yang berjudul "Pelaksanaan Model Pembelajaran *Word Square* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 Negeri 3 Sijunjung". Adapun hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang terlihat setelah melakukan tindakan pada setiap pertemuan kedua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I pertemuan I menghasilkan rata-rata 55,91%, dan pada siklus I pertemuan II mengalami peningkatan menjadi 69,01%. Kemudian pada siklus II pertemuan I juga mengalami peningkatan 76,88%, dan pada siklus II pertemuan II meningkat menjadi 82,82%. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran dengan *Word Square*. Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Hallomoan (2022), yang berjudul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Model Pembelajaran *Index Card Match* di Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Rao Utara". Dimana motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *index card match*. Hasilnya dapat dilihat pada pra siklus persentase motivasi belajar siswa adalah 53,60%. Selanjutnya pada siklus pertama pertemuan satu yakni pada persentase 72,39%. Sedangkan pada pertemuan dua siklus satu yaitu dengan persentase 78,30%. Kemudian pada pertemuan satu siklus dua ditemukan motivasi belajar siswa dengan perolehan persentase 83,81%. Selanjutnya pada pertemuan kedua siklus kedua sebesar 89,51%. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan pada kegiatan belajar yang berupa suatu tindakan yang sengaja dimunculkan serta terjadi di dalam sebuah kelas secara bersamaan, tindakan itu diberikan oleh guru dan dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2021). Model pendekatan yang dikenakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat komponen, yaitu Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), Pengamatan

(*observasi*), dan Refleksi (*reflecting*). Model ini banyak digunakan karena sederhana serta mudah dipahami. Model Kemmis dan Mc. Taggart ini lebih sederhana serta cocok digunakan pada permasalahan yang ada dan lebih mudah dilakukan dalam mengendalikan permasalahan yang terjadi di dalam kelas (Rahdiyanta, 2012). Penelitian ini dilakukan di kelas XI IPS SMAN 7 Mukomuko Bengkulu yang beralamat Jl Jenderal Ahmad Yani, Pasar Sebelah, Kecamatan Kota Mukomuko, Kabupaten Mukomuko, Bengkulu.

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode Liliefors, untuk menentukan apakah data berdistribusi normal (Ghozali, 2018). Normalitas data diuji dengan melihat nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov, di mana data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05 (sig. > 0,05) (Sugiyono, 2016). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov untuk komponen Perubahan Intensional sebesar 0,200, Perubahan Positif-Aktif sebesar 0,169, dan Perubahan Efektif-Fungsional sebesar 0,086. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi 5% (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data dari ketiga aspek dalam penelitian ini terdistribusi normal.

Penelitian ini akan dilakukan pada semester genap bulan Januari-Juni tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 7 Mukomuko Bengkulu kelas XI IPS. Alasan peneliti memilih kelas ini untuk dijadikan subjek penelitian karena sesuai dengan fokus dari penelitian yang akan diteliti yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Observasi adalah cara atau metode untuk menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan serta pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang dijadikan sebagai sasaran pengamatan (Mania, 2008). Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap siswa terkait dengan motivasi belajar dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas XI IPS SMA Negeri 7 Mukomuko Bengkulu. Wawancara merupakan suatu bentuk komunikasi antara dua orang atau lebih, yang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh suatu informasi dari seseorang serta mengajukan pertanyaan yang berdasarkan tujuan penelitian (Mulyadi, 2012). Teknik wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menggali data mengenai kesan siswa setelah pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas dengan melalui pembelajaran kooperatif dengan permainan roda putar pada pembelajaran sosiologi kelas XI IPS SMA Negeri 7 Mukomuko Bengkulu dan untuk mengetahui hambatan atau kendala apa saja yang dihadapi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran sosiologi untuk memperoleh data awal mengenai proses pembelajaran sebelum melakukan tindakan.

Sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan maka alat pengumpulan data pada penelitian ini yaitu lembar observasi berisi aktifitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga dapat dilihat pada seberapa besar motivasi siswa selama kegiatan belajar mengajar. Observasi dilakukan oleh observer dimana alat yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu daftar cek (*check list*) dapat dinyatakan dengan cara memberikan tanda cek pada alternatif tertentu. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik presentase. Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklus, pada kategori 75% ke atas maka tergolong kriteria berhasil (Lestari, 2014).

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran melalui model kooperatif dengan permainan roda putar pada siklus I maupun siklus II menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi. Untuk lebih jelasnya, berikut disajikan data perbandingan motivasi belajar sosiologi berdasarkan siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Perbandingan motivasi belajar siswa siklus pertama dan siklus kedua

Indikator	Pernyataan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Tekun dalam menghadapi tugas	Mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru dengan bersungguh-sungguh	65,39%	92,31%	26,92%
Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar	Berusaha dalam menyelesaikan soal yang sulit dengan bekerja sama dengan anggota kelompok	75%	84,62%	9,62%
Menunjukkan minat terhadap pembelajaran sosiologi	Tertarik dengan berbagai permasalahan yang terdapat pada saat diskusi	84,62%	92,31%	7,69%

Lebih senang bekerja secara mandiri	Tidak melihat jawaban teman pada saat mengerjakan soal-soal mandiri yang diberikan	51,93%	76,92%	24,99%
Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	Pembelajaran yang tidak bervariasi akan membuat merasa bosan	59,62%	23,08%	36,54%
Dapat mempertahankan pendapat	Aktif dalam menyampaikan Pendapat pada saat diskusi di kelas	76,93%	92,31%	15,38%
Tidak mudah melepaskan hal-hal yang	Yakin dengan kemampuan yang dimiliki	78,85%	88,46%	9,61%
Senang mencari serta memecahkan masalah-masalah dalam soal	Senang mencari dan mengumpulkan fakta, analisis informasi, serta memilih pemecahan masalah dalam soal yang paling efektif	79,81%	92,31%	12,44%
Rata-rata		71,52%	80,29%	8,77%

Berdasarkan analisis data observasi pada penelitian peningkatan motivasi belajar melalui pembelajaran kooperatif dengan permainan roda putar siswa kelas XI IPS SMAN 7 Mukomuko Bengkulu. Beberapa yang mengalami peningkatan tertinggi yaitu tekun dalam menghadapi tugas dari 65% pada siklus I menjadi 92,31% pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dari siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru dengan bersungguh-sungguh serta berdiskusi dengan kelompok. Adapun selisih rata-rata peningkatan dari siklus I dan siklus II sebesar 8,77%. Rata-rata pada siklus I dari 71,52% menjadi 80,29% pada siklus II.

Berdasarkan tabel hasil observasi peningkatan skor motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi yang dimulai dari sebelum penerapan pembelajaran kooperatif dengan permainan roda putar dalam upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dari siklus I sampai dengan siklus II yaitu sebesar 8,77%.

Tekun dalam menghadapi tugas

Indikator tekun dalam menghadapi tugas berupa siswa belajar di kelas, mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu yang merupakan adanya semangat dalam belajar pada diri siswa. Menurut Solina (2013) Siswa yang tekun dalam menghadapi tugas akan mendapat nilai yang baik, karena siswa yang tekun dalam belajar tidak pernah putus asa sehingga siswa tersebut akan selalu belajar dalam situasi yang sulit pun. Siswa yang mempunyai ketekunan dalam belajar akan terus berusaha untuk hadir di kelas serta mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan bersungguh-sungguh. Di samping itu siswa yang tekun akan mengulang kembali materi pelajaran di rumah sehingga dapat benar-benar memahami materi pelajaran tersebut. Selalu hadir di kelas, mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan bersungguh-sungguh, serta mengulang kembali materi pelajaran di rumah merupakan bagian dari motivasi belajar. Dalam indikator ini terjadi peningkatan pada siswa tekun dalam menghadapi tugas pada siklus I sebesar 65,39% meningkat pada siklus II menjadi 92,31%. Hal ini juga menunjukkan peningkatan pada siklus I dan siklus II sebesar 26,92%.

Meningkatnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran kooperatif dengan permainan roda putar. Dalam proses belajar siswa dapat membentuk kelompok belajar supaya belajar lebih bersemangat serta siswa berdiskusi tentang tugas sehingga mengerti mengenai tugas yang akan dikerjakan. Menurut Uno (2008) fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi pelajaran dengan bersama dengan kelompoknya serta lebih khusus anggota kelompok supaya bekerja sama dengan baik.

Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar

Dalam indikator ulet dalam menghadapi kesulitan belajar siswa tidak mudah menyerah dalam menghadapi atau menyelesaikan soal yang dirasa sulit. Dengan bertanya dengan guru serta berdiskusi atau bertanya dengan kelompok yang telah tetapkan. Menurut pendapat Putra & Isaroh (2013) ulet berarti tidak mudah putus asa yang diikuti dengan kemauan yang besar dan usaha dalam mencapai tujuan, dengan siswa yang mempunyai tingkat motivasi tinggi akan tidak mudah menyerah serta tidak putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar.

Berdasarkan data yang didapatkan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa karena adanya stimulus dan respon yang diberikan guru berupa soal yang diberikan guru mengenai materi pelajaran kepada siswa. Pada indikator ini dalam siklus I dari 75% menjadi 84,62%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,62%.

Menunjukkan minat terhadap pembelajaran sosiologi

Indikator menunjukkan minat terhadap pembelajaran sosiologi dapat ditunjukkan siswa pada kegiatan belajar siswa selalu aktif pada proses pembelajaran siswa bersemangat dalam mengikuti permainan. Menurut Djamarah (2008) minat mempunyai pengaruh besar terhadap kegiatan belajar. Oleh karena itu guru perlu membangkitkan minat belajar siswa dengan menggunakan berbagai macam model dan teknik sehingga dapat menarik perhatian siswa supaya siswa lebih fokus dalam mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan hasil dari siklus I dan siklus II dengan menggunakan pembelajaran kooperatif melalui permainan roda putar mengalami peningkatan. Awalnya pada siklus I sebesar 84,62% menjadi 92,31% pada siklus II. Adapun rata-rata hasil siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar,7,69%.

Lebih senang bekerja secara mandiri

Indikator lebih senang bekerja secara mandiri dengan penggunaan pembelajaran kooperatif melalui permainan roda putar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yang dilihat dari ketekunan siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru. Dalam proses kemandirian belajar siswa diperlukan proses belajar bukan hanya sebagai objek tapi sebagai subjek dan harus aktif supaya proses kemandirian dapat tercapai. Dalam indikator lebih senang bekerja secara mandiri pada siklus I awalnya sebesar 51,93% menjadi 76,92%. Dari data hasil siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 24,99%. Hal ini menurut Sanjaya (2013) bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif yaitu dapat menambah kepercayaan dalam kemampuan berfikir siswa serta menemukan informasi dari berbagai sumber.

Cepat bosan pada tugas-tugas rutin

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif melalui permainan roda putar membuat siswa tidak cepat bosan dalam belajar dan tugas-tugas rutin yang diberikan guru. Karena dalam pembelajaran kooperatif melalui permainan yang dapat membuat siswa lebih bersemangat serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sosiologi. Adapun hasil data yang terdapat pada siklus I sebesar 59,62% turun menjadi 23,08% pada siklus II. Antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 36,54%.

Dapat mempertahankan pendapat

Penerapan model pembelajaran kooperatif melalui permainan roda putar dalam pembelajaran sosiologi dapat melihat bagaimana siswa dapat mempertahankan pendapatnya dengan cara berfikir kritis serta mencari sumber-sumber yang lebih relevan dengan soal yang diberikan. Pada siklus I dalam indikator ini siklus I sebesar 76,93% meningkat pada siklus II menjadi 92,31%. Dari data hasil siklus I dan siklus II terjadi peningkatan yaitu sebesar 15,38%.

Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini

Pembelajaran kooperatif melalui permainan roda putar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mempertahankan pendapat yang didukung dari sumber rujukan yang relevan. Pada siklus I indikator ini sebesar 78,85% menjadi 88,46% pada siklus II. Dari hasil siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 9,61%. Hal ini diperkuat oleh Sanjaya (2013) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menguji ide dan pemahamannya sendiri serta menerima umpan balik.

Senang mencari serta memecahkan masalah dalam soal

Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif dengan permainan roda putar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal. Dimana siswa dituntut untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk bekerja sama mencari sumber rujukan yang relevan, siswa semakin senang jika harus mengerjakan jika jawaban benar akan mendapatkan poin. Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II pada indikator ini terjadi peningkatan. Indikator ini pada siklus siklus I sebesar 79,81% menjadi 92,31% pada siklus II. Dari siklus I dan siklus II meningkat sebesar 12,44%. Oleh karena itu model pembelajaran kooperatif dengan permainan roda putar dalam kegiatan belajar mengajar terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada masing-masing pertemuan setiap siklus ternyata motivasi belajar siswa telah mengalami peningkatan sesuai dengan indikator motivasi belajar yang diamati.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas XI IPS SMAN 7 Mukomuko, menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan permainan roda putar dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Hal ini dapat dilihat dari hasil pra siklus dan siklus mengalami peningkatan dari nilai rata-rata pra siklus 27,68%. Rata-rata hasil motivasi belajar siswa pada siklus I 71,52%, rata-rata hasil motivasi belajar siswa pada siklus II 80,29%. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model kooperatif dengan permainan roda putar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sosiologi siswa kelas XI IPS SMAN 7 Mukomuko. Hasil temuan pada awal siklus I upaya meningkatkan motivasi belajar siswa mulai nampak tetapi belum

mencapai target karena beberapa faktor, di antaranya adalah terdapat kelompok yang masih belum paham mengenai pembelajaran kooperatif dengan menggunakan roda putar, beberapa siswa yang kurang bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran, siswa yang aktif dalam kelompok hanya orang-orang itu saja, suasana kelas masih kurang kondusif karena banyak siswa yang ribut dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya evaluasi pada siklus I kemudian memperbaiki pada siklus II ternyata hasil motivasi belajar siswa meningkat dari hasil motivasi belajar siklus I 71,52% dan pada siklus II menjadi 80,29%, ini berarti kebanyakan siswa sudah mencapai keberhasilan pada penelitian dianggap berhasil.

Teori belajar behavioristik Edward Lee Thorndike (1874-1949). Menurut Thorndike, belajar adalah peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut dengan stimulus (S) dengan respon (R) (Shahbana & Satria, 2020). Menurut Thorndike dalam (Kandiri, 2017) Stimulus adalah suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk bereaksi atau berbuat, sedangkan respon merupakan sembarang tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang. Thorndike mengemukakan bahwa terjadinya asosiasi antara stimulus dan respon ini mengikuti hukum-hukum belajar yaitu hukum kesiapan, hukum latihan, hukum akibat, serta hukum sikap (Rahyubi, 2012). Dalam hukum kesiapan semakin siap suatu organisme memperoleh suatu perubahan tingkah laku, maka pelaksanaan tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat. Dalam hukum latihan semakin sering tingkah laku diulang, dilatih serta dipraktekkan, maka asosiasi tersebut semakin kuat. Prinsip utama dalam hukum latihan menunjukkan bahwa dalam belajar adalah pengulangan, semakin sering diulang, materi pelajaran akan semakin dikuasai. Siswa akan paham dengan pelajaran tersebut apabila guru selalu mengingatkan tentang materi pelajaran tersebut, serta guru juga bisa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan direspon oleh siswa. Hukum akibat merupakan hubungan stimulus dan respon yang diperkuat apabila menyenangkan. Sebaliknya akan diperlemah apabila akibatnya tidak memuaskan. Dalam hukum akibat, jika siswa mengerjakan pelajaran dengan baik, menyelesaikan tugas dengan tepat waktu maka siswa tersebut akan mendapatkan nilai yang bagus pula dari guru, jika siswa aktif di kelas maka akan memperoleh nilai tambahan dari gurunya. Hukum sikap menjelaskan bahwa perilaku seseorang tidak hanya ditentukan oleh hubungan stimulus dan respon saja, tetapi juga ditentukan oleh keadaan yang ada pada diri individu baik menyangkut pada aspek kognitif, aspek emosi, aspek sosial, maupun aspek psikomotornya. Artinya proses belajar siswa sangat tergantung pada beberapa faktor untuk itu melalui pembelajaran kooperatif dengan permainan roda putar akan membuat siswa belajar lebih menyenangkan karena adanya permainan belajar yang tidak membosankan. Berdasarkan hal di atas dijelaskan bahwa teori belajar behavioristik ini khususnya menurut Thorndike merupakan perubahan tingkah laku melalui stimulus dengan respon. Artinya, perubahan tingkah laku dibentuk sesuai dengan keinginan lingkungan karena individu merespon sesuai dengan stimulus yang diberikan. Selain itu, respon yang diberikan akan baik, jika seseorang siap dalam menerima stimulus, sehingga menimbulkan kepuasan bagi diri individu itu sendiri.

Berdasarkan teori belajar dari Thorndike maka hukum kesiapan (*Law of Readliness*), belajar akan berhasil apabila seseorang mempunyai kesiapan untuk melakukan sesuatu. Kesiapan belajar ini sebenarnya dapat diciptakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dengan cara memberikan motivasi serta dapat menarik perhatian siswa pada saat akan memulai pembelajaran. Pada pelaksanaannya persiapan (*preparation*) yang dilakukan guru adalah guru meminta siswa untuk berdiskusi mengenai materi. Dengan adanya diskusi ini siswa dapat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

Terbukti hasil motivasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang rata-ratanya meningkat dari 27,68% menjadi 71,52%. Sementara pada siklus II yang rata-rata hasil motivas belajar siswa meningkat 80,29%. Hal ini berarti telah melebihi indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklus, pada kategori pada kategori 75% ke atas maka tergolong kriteria berhasil (Lestari, 2014). Hasil yang sama juga terungkap pada penelitian terdahulu Gustina (2016), yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Berkirim Salam dan Soal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IS 1 SMA N 1 Painan". Adapun hasil penelitian menunjukkan hasil yang diperoleh adanya peningkatan motivasi dalam belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya motivasi belajar siswa dalam aktivitas tekun menghadapi tugas yang sebelumnya 32,25% setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik berkirim salam dan soal meningkat menjadi 70,96%, ulet menghadapi kesulitan yang sebelumnya 16,90% setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik berkirim salam dan soal meningkat menjadi 64,51%, menunjukkan minat terhadap berbagai permasalahan yang sebelumnya 16,90% setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik berkirim salam dan soal meningkat menjadi 54,83%, lebih senang bekerja mandiri yang sebelumnya 29,03% setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik berkirim salam dan soal meningkat menjadi 96,77%, tidak bosan dalam belajar yang sebelumnya 19,35% setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik berkirim salam dan soal meningkat menjadi 67,74%, dapat mempertahankan pendapat yang sebelumnya

9,67% setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik berkirim salam dan soal meningkat menjadi 45,16%, tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini yang sebelumnya 6,45% setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik berkirim salam dan soal meningkat menjadi 45,16%, dan senang mencari dan memecahkan masalah-masalah soal yang sebelumnya 22,58% setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik berkirim salam dan soal meningkat menjadi 80,64%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik berkirim salam dan soal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas XI IPS SMAN 7 Mukomuko Bengkulu bahwa pembelajaran sosiologi melalui pembelajaran kooperatif dengan permainan roda putar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat meningkatnya setiap indikator motivasi belajar siswa. Pada indikator tekun dalam menghadapi tugas pada siklus I 65,39% meningkat menjadi 92,31% pada siklus II. Indikator ulet dalam menghadapi tugas pada siklus I 75% meningkat menjadi 84,62% pada siklus II. Indikator menunjukkan minat terhadap pembelajaran sosiologi pada siklus I 84,62% meningkat menjadi 92,31% pada siklus II. Indikator lebih senang bekerja mandiri pada siklus I 51,93% meningkat menjadi 76,92% pada siklus II. Indikator cepat bosan pada tugas-tugas rutin pada siklus I 59,62% turun menjadi 23,08% pada siklus II. Indikator dapat mempertahankan pendapat pada siklus I 76,93% meningkat menjadi 92,31% pada siklus II. Indikator tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini pada siklus I 78,85% meningkat menjadi 88,46% pada siklus II. Indikator senang mencari serta memecahkan masalah-masalah dalam soal pada siklus I 79,81% meningkat menjadi 92,31% pada siklus II.

Adapun kendala dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan permainan roda putar yaitu pelaksanaannya yang dilakukan berkelompok di kelas, guru mata pelajaran sosiologi sulit mengatur siswa untuk mengajak siswa cepat dalam bergabung dengan kelompok yang telah dibagikan. Selain itu, penerapan model pembelajaran memakan waktu yang cukup lama sehingga guru dan peneliti harus bisa membagi waktu agar penerapan model ini dilakukan secara maksimal.

Daftar Pustaka

Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. (2009). Numerical solutions for non-Markovian stochastic equations of motion. *Computer Physics Communications*, 180(4). https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005

Fatimah, L., & Shofi, A. (2019). Aktivitas Siswa SMP dalam Proses Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, *1*(1), 19–26.

Fay, D. L. (1967). Bimbingan kelompok field trip berbasis lingkungan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas XI SMA Al Muayyad Surakarta. *Angewandte Chemie International Edition,* 6(11), *951–952.*, 12–47.

Fiteriani, I., & Arni, S. (2016). Model pembelajaran kooperatif dan implikasinya pada pemahaman belajar sains di SD/MI (Studi PTK di kelas III MIN 3 WatesLiwa Lampung Barat). *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, *3*(2), 94–115.

Ghozali, I., & Nasehudin, T. S. (2012). Metode penelitian kuantitatif. Bandung: Pustaka Setia

Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran roda putar fisika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, *5*(2), 77–81.

Juhji, J. (2017). Model pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam pembelajaran IPA. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, *9*(1), 9–22.

Kandiri, K. (2017). Behavioral Based Learning. *Lisan Al-Hal: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan*, *11*(1), 105–126.

Karlina, I., & Pd, S. (2009). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Sebagai Salah Satu Strategi Membangun Pengetahuan Siswa. http://academia.edu.

Laila, N., Hariyono, H., & Sumarmi, S. (2016). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, *1*(2), 123–129. https://doi.org/10.17977/um022v1i22016p123

Laka, B. M., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(2), 69–74. https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51

Lestari, K. E. (2014). Implementasi Brain-Based Learning untuk meningkatkan kemampuan koneksi dan kemampuan berpikir kritis serta motivasi belajar siswa SMP. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, *2*(1).

Lidarnita, L. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Melalui Media Zoom Meeting Di Madrasah Ibtidaiyah Koto Tuo Pulau Tengah Kabupaten Kerinci. *Jurnal Literasiologi*, *7*(1), 1–12. https://doi.org/10.47783/literasiologi.v7i1.269

Mania, S. (2008). Observasi sebagai alat evaluasi dalam dunia pendidikan dan pengajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, *11*(2), 220–233.

Mulyadi, M. (2012). Riset desain dalam metodologi penelitian. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, *16*(1), 71–80.

Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

Perdana, P. (2018). Motivasi Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Rahdiyanta, D. (2012). Penelitian Tindakan Kelas. Makalah Disampaikan Pada Seminar Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru SMK yang Diselenggarakan.

Rahyubi, H. (2012). Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik. Bandung: Nusa Media.

Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Shahbana, E. B., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, *9*(1), 24–33.

Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, *3*(1), 73–82.

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

Wahyuni, R. (2016). Pembelajaran Kooperatif Bukan Pembelajaran Kelompok Konvensional. *Jupendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(1), 37–43.

Yudharsyah, J., Kresnadi, H., & Suparjan. (2021). Analisis Motivasi Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya Pada Siswa Kelas V Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 1–8.