



## Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII.2 Pada Mata Pelajaran PPKN Melalui Penggunaan Media Smart Spinner di SMP N 10 Palembang

Nuril Afrilya<sup>1</sup>, Sri Artati Waluyati<sup>2</sup>, Ardiansyah Saputra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Palembang

---

### Abstract

Received: 11 Desember 2023

Revised: 15 Januari 2024

Accepted: 07 Februari 2024

*The research was carried out with the author's background found that students who were less interested in learning which students looked unenthusiastically and bored when studying, so the researchers shed to increase the motivation for learning students in PPKN subject through the use of smart media spinner in class VII.2 State Junior High School 10 Palembang. The research was held in the 2023/2024 school year odd trimester. Research on class actions is a research method conducted by writers with julamh, the cycle of 2 cycles each meeting. The method carried out consists of planning, implementation and reflection. This study received the results of students' motivational data on a cycle of 1 as a criterion for good with a percentage of 55.20% and in the implementation of the 2 cycle which received the increase in the motivation for students with good criteria, percentage of 91.45%. So the research that has been implemented by the author was declared successful.*

**Keywords:** Smart spinner, Motivation in Learning.

(\* Corresponding Author: [nurilafrilya2000@gmail.com](mailto:nurilafrilya2000@gmail.com)

**How to Cite:** Afrilya, N., Waluyati, S. A., & Saputra, A. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII.2 Pada Mata Pelajaran PPKN Melalui Penggunaan Media Smart Spinner di SMP N 10 Palembang. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10652577>.

---

## INTRODUCTION

Pendidikan adalah pondasi suatu bangsa dalam memajukan kualitas anak bangsa. Pendidikan yang dapat memajukan kualitas bangsa dibarengi dengan kegiatan pembelajaran yang dapat memahami keadaan yang diperlukan oleh peserta didik dalam kelas. Pendidikan di Indonesia berdasarkan dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia adalah mengacu pada kurikulum yang diterapkan yaitu Kurikulum Merdeka Belajar yang memberikan pembaharuan dalam pembelajaran sebagai terobosan baru dalam mendorong peserta didik untuk dapat menguasai pembelajaran sesuai dengan era saat ini yaitu era digitalisasi (Andari, 2022). Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memajukan kualitas Pendidikan Indonesia dengan program pembelajaran mengadakan suatu peluang kepada peserta didik dalam mengeksplorasi kecakapan dan kemahiran dalam hal yang diminati pada proses pembelajaran dikelas (Utari & Muadin, 2023).

Dalam suatu pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan membutuhkan dorongan untuk terwujudnya proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran dilakukan guna untuk menaikkan kualitas Pendidikan yang ada. Kualitas Pendidikan ditentukan dari mutu pembelajaran yang dilaksanakan disekolah maupun dikelas dengan tujuan menjadi suatu terobosan dalam era digitalisasi dari pembelajaran yang ada sehingga pembelajaran tidak terlepas dari

bagaimana cara peserta didik itu sendiri dalam belajar yang didalamnya terdapat terkait aspek kognitif, afektif serta psikomotorik (Lince, 2022). Belajar merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengubah suatu perilaku dari yang belum diketahui hingga mengetahui suatu hal dan dapat mengubah tingkah laku seseorang yang memperlihatkan bahwa individu tersebut telah mengalami proses belajar. Dalam proses belajar dimanfaatkannya media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan peningkatan motivasi dalam kegiatan belajar (Wahyugi & Fatmariza, 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu kaidah untuk meringankan peserta didik dalam memahami materi saat proses belajar. sehingga seorang guru dapat mengembangkan keterampilannya dalam proses mengajar melalui bantuan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik (Fawaid, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk dapat tertarik dalam belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif digunakan dan memiliki tampilan yang dapat menarik motivasi belajar peserta didik. Merujuk pada pendapat Iswidiyati dalam (Suryadi, 2020) media pembelajaran adalah segala suatu benda yang dapat dijadikan perantara untuk mengurangi kesulitan terkait materi pembelajaran dengan tujuan materi pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu menyajikan materi pembelajaran, membantu peserta didik untuk terpusat atau konsentrasi dalam belajar, membantu peserta didik untuk termotivasi dalam belajar serta dapat memfasilitasi keterlibatan interaksi antara peserta didik dengan guru arsyad dalam (Rofiki Imam., 2020, p. 59). Dalam mewujudkan pengaplikasian pemanfaatan media pembelajaran perlu memperhatikan jenis media pembelajaran yang hendak di gunakan oleh guru. Berdasarkan pendapat Leshin, Pollock & Reiguluth dalam (Abi Hamid, 2020, p. 19) terdapat jeni- jenis media pembelajaran yaitu makhluk hidup yang merupakan media yang dapat digunakan untuk melakukan sesuatu kegiatan biasanya seperti bermain peran, mengamati tumbuhan dan hewan. Media juga dapat berupa buku pedoman, komik, foto peta, media dua dimensi, media yang dapat membunyikan suara dan menampilkan gambar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu perangkat pembelajaran yang penting saat proses memahami bagi peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat termotivasi dan juga terwujudnya interaksi yang positif antara guru dan peserta didik sehingga membangun ketertarikan dorongan peserta didik dengan kata lain peserta didik termotivasi dalam belajar.

Merujuk pada observasi pembelajaran yang dilaksanakan di kelas VII.2 SMP N 10 Palembang terdapat permasalahan belajar yaitu motivasi belajar peserta didik yang masih kurang yaitu terlihat dari tingkat ketertarikan peserta didik yang hanya tertarik dalam pembelajaran diawal sekitar 10 menit pertama kemudian peserta didik sibuk melakukan aktivitas yang lain. Hal ini disebabkan karena peserta didik dikelas tersebut menganggap pelajaran PPkn adalah pembelajaran yang membosankan, peserta didik menganggap bahwa belajar cukup dengan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Peserta didik terlihat tidak tertarik dengan materi yang di presentasikan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi tersebut ditemukan permasalahan bahwa peserta didik dikelas VII.2 menganggap pembelajaran PPkn adalah pembelajaran yang membosankan sehingga kurangnya

motivasi belajar peserta didik dengan pembelajaran PPkn. Selain itu peneliti juga telah menerapkan asesmen diagnostic kognitif kepada peserta didik di kelas VII.2 yang memperlihatkan siswa mampu menyelesaikan dengan baik sebanyak 15 orang dan 21 nya belum mencapai taraf minimum. Asesmen kognitif yang dilakukan peneliti dengan 3 soal pilihan ganda dan 2 uraian singkat.

Dari hal yang telah diamati berdasarkan hasil dari asesmen peneliti tertarik untuk membahas mengenai motivasi belajar peserta didik, hal ini dikarenakan berdasarkan hasil pengamatan guru didapatkan motivasi belajar peserta didik dikelas tersebut masih sangat rendah sehingga peneliti mencari jalan keluar terkait rendahnya motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar adalah suatu hal yang dapat mendorong keinginan individu untuk mengeksplor lebih jauh terkait sesuatu pembelajaran. Motivasi belajar peserta didik dapat dipacu melalui media pembelajaran yang mana sebagai suatu alternatif guru untuk meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik melalui media pembelajaran (Helsa *et al.*, 2019). Motivasi dalam belajar merupakan suatu hal yang penting dalam kegiatan belajar yang mana salah satu prinsip motivasi belajar adalah motivasi dipacu karena ada hal yang sangat berkaitan dengan kebutuhan belajar peserta didik (Rahman, 2021). Dalam hal diatas salah satu solusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik ialah dengan penggunaan media pembelajaran.

Peneliti memberikan solusi penerapan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik dikelas VII.2 yaitu penggunaan media *smart spinner* sebagai cara atau jalan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran *smart spinner* merupakan suatu inovasi dari pembelajaran yang didesain sederhana yang berupa suatu objek fisik dan visual dimana berbentuk lingkaran di setiap bagian sudutnya dapat diaplikasi berbagai gambar variasi disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran (Triyanto *et al.*, 2020). Penggunaan media *smart spinner* dilakukan agar pembelajaran dilakukan secara variasi dan berkolaborasi sehingga dapat menjadi suatu solusi untuk meningkatkan semangat, motivasi peserta didik dalam belajar sehingga dapat terjalinnya interaksi positif dikelas. Media pembelajaran *smart spinner* memiliki arti putaran cerdas yang desainya dibentuk untuk belajar sambil bermain sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Kadek Ria Anggita Sari & B. Surya Manuaba, 2022). Media pembelajaran ini dapat mendukung agar pembelajaran menarik bagi peserta didik dan juga dapat memahami pembelajaran dengan sederhana sehingga mengurangi rasa bosan peserta didik dan aktivitas yang tidak fokus saat pembelajaran PPkn (Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, 2019). Media pembelajaran adalah suatu media yang kreatif, variasi dalam belajar serta inovasi sehingga pembelajaran dapat tercapai melalui penggunaan media pembelajaran yang memikat perhatian dari peserta didik didalam kelas (Ningsih, Anis Fitria., n.d.).

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti melakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII.2 Pada Mata Pelajaran PPKN Melalui Penerapan Media *Smart spinner* di SMP N 10 Palembang. Dengan penggunaan media *Smart spinner* diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang menarik dan Inovatif.

## METHODS

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang merupakan penelitian dengan berkelanjutan atau eksperimen berulang, yang mana berdasarkan Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arikunto *et al.*, 2015). Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII. 2 SMP Negeri 10 Palembang yang mana peserta didik berjumlah 36 orang. Sekolah tempat peneliti melakukan penelitian berada di Jalan Rudus No. 45B, 20 Ilir DII, Kecamatan Kemuning, Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan 30164. Waktu Penelitian dilaksanakan selama 6 Minggu dari Juli hingga Agustus 2023 pada tahun ajaran 2023 semester ganjil. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari Angket, dan lembar Observasi. Hasil Observasi dianalisis melalui deskriptif komparatif.

Dari penjelasan diatas penelitian ini dilakukan dengan 1) Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan media *Smart spinner* di kelas VII.2 pada mata pelajaran PPKN, 2) peneliti ini juga mendeskripsikan hasil refleksi dari penerapan media media pembelajaran *smart spinner*. Peneliti menitikan terbentuknya kolaborasi dan pembelajaran yang efektif didalam kelas yang diteliti sehingga konsep penelitian diarahkan kepada pembelajaran perbaikan pembelajaran yang menarik. Penelitian ini dilaksanakan selama proses pembelajaran sesuai siklus di hari Jumat pukul 08:00-09:20 WIB.

## RESULTS & DISCUSSION

Dalam kegiatan pra siklus peneliti dapat mengamati motivasi belajar peserta didik dikelas VII.2 SMP Negeri 10 Palembang dengan hasil yang didapatkan yaitu peserta didik merasa tidak antusias saat pembelajaran berlangsung, kemudian peserta didik terlihat sbuk dengan aktivitas lainnya meskipun telah diingatkan oleh guru sehingga dapat dikatakan peserta didik kurang termotivasi mengikuti proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran PPkn. Berdasarkan hal ini maka guru dapat melakukan inovasi pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran. Saat pra siklus dilakukan peneliti memberikan angket motivasi belajar kepada peserta didik dengan memperlihatkan hasil yang didapat yaitu:

**Tabel 1.** Hasil Motivasi Belajar Pra Siklus

No	Range	Jumlah Peserta didik	Kriteria
1	81-100	2	Sangat Baik
2	61-80	10	Baik
3	41-60	3	Cukup
4	21-40	21	Kurang Baik
5	1-20	0	Tidak Baik

Sumber: Data informasi diolah pribadi, Tahun 2023.

Berdasarkan perolehan informasi yang didapat melalui angket yang diberikan oleh guru diperoleh bahwa 4 orang peserta didik dikatakan dengan kriteria sangat baik sejumlah 2 orang, kemudian peserta didik dengan kriteria baik tingkat motivasinya berjumlah 10 orang, kemudian dengan kriteria cukup baik terdiri dari 3 orang, 21 diantaranya kurang baik tingkat motivasinya atau dikatakan memiliki motivasi yang rendah.

Merujuk dari hasil angket motivasi belajar peserta didik pada kegiatan par siklus ini peneliti memutuskan untuk melaksanakan pembahuruan pembelajaran

yang inovasi pada siklus pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *smart spinner* di pelajaran selanjutnya pada materi Proses Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara dikelas VII.2 SMP Negeri 10 Palembang.

**Perencanaan**

Tahap ini peneliti merencanakan segala kebutuhan sumber daya yang dibutuhkan untuk pembuatan media *smart spinner*, seperti mempersiapkan karton atau kardus bekas, kertas origami, spidol, pensil, gunting, cutter dan kertas putih. Perencanaan dilakukan sebelum tahap pelaksanaan dimana guru mempersiapkan Modul Ajar, strategi pembelajaran sehingga penelitian ini berfokus untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PPkn dengan menggunakan media *smart spinner*.

**Siklus 1**

**Pelaksanaan**

Pelaksanaan siklus dilaksanakan disiklus 1 dengan 1 kali pertemuan dan 1 kali penilaian. Peneliti melakukan tindakan kelas dengan telah menyiapkan keperluan pembelajaran pada sesi perencanaan yang telah dirumuskan. Pertemuan ini dilaksanakan pada hari jumat tanggal 4 Agustus 2023 yang merupakan pertemuan kedua dari pra siklus. Dalam kegiatan pembelajaran guru membagi peserta didik kedalam 5 kelompok belajar setiap anggota kelompok berisi 6-7 orang peserta didik. Guru melakukan ceramah dan bantuan media power point untuk menjelaskan materi pembelajaran. Kemudian membuat 5 LKPD kelompok yang telah diselaraskan dengan tujuan pembelajaran. Setiap kelompok memilih perwakilan kelompok atau secara bergantian untuk memutar *smart spinner*. Setiap perwakilan kelompok yang memutar akan mendapatkan nomor yang berisi soal dan LKPD yang harus diselesaikan secara kelompok dengan waktu yang telah disediakan dikertas. Sehingga peserta didik yang telah memutar media pembelajaran *smart spinner* dapat kembali dengan cepat ke kelompoknya untuk menginformasikan materi dan waktu penyelesaian LKPD yang didapat. Setelah kelompok menyelesaikan LKPD kelompok yang didapat maka peserta didik mempresentasikannya didepan kelas. Setelah semua kelompok mempresentasikan LKPD peserta didik diberi lembar refleksi individu untuk melihat hasil dan evaluasi belajar pada siklus pertama ini.

**Hasil Observasi Motivasi Peserta Didik Siklus 1**

Dalam pelaksanaan siklus satu dengan penggunaan media *smart spinner* peneliti mengamati telah terjadi sedikit peningkatan motivasi belajar peserta didik. Dimana terlihat peserta didik sudah mulai antusias dan memperhatikan pembelajaran serta mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik juga berpartisipasi aktif saat menjawab pertanyaan dan menyajikan hasil diskusi kelompok. Sehingga dari pengamatan pelaksanaan yang telah penulis jabarkan dan amati dengan seksama terjadinya peningkatan motivasi belajar peserta didik yang mana pada pra siklus belum terlihat saat siklus sudah mulai terlihat dan pembelajaran juga terasa interaktif, peserta didik antusias dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti juga menggambarkan melalui tabel motivasi dengan penyebaran angket pada pertemuan 2 disiklus yang didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel.2** Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus 1

No	Range	Jumlah Peserta didik	Persentase	Kriteria
----	-------	----------------------	------------	----------

1	81-100	4	10,15%	Sangat Baik
2	61-80	17	55,20%	Baik
3	41-60	5	11,40%	Cukup
4	21-40	10	23,25%	Kurang Baik
5	1-20	0	0	Tidak Baik

Sumber: Data informasi diolah pribadi, Tahun 2023

Tabel diatas menyajikan adanya peningkatan motivasi belajar dari hasil; yang diperoleh dengan pembelajaran yang dilaksanakan melalui penggunaan media pembelajaran *smart spinner*. Dengan persentase perolehan (10,15%) yang berjumlah 4 orang peserta didik dengan kriteria sangat baik, motivasi belajar dengan persentase (55,20%) dengan jumlah 17 peserta didik dengan kriteria baik, persentase (11,40%) dengan jumlah 5 peserta didik cukup baik motivasi belajarnya dan (23,25%) peserta didik yang motivasi nya masih kurang baik.

Berdasarkan penjelasan perolehan data diatas melalui penggunaan media pembelajaran *smart spinner* dapat dikatakan meningkat motivasi belajar peserta didik meskipun belum terlampau jauh peningkatannya disbanding pra siklus hal ini dapat dikatakan artinya peserta didik sudah mulai tertarik dan antusias dalam belajar.

### **Refleksi siklus 1**

Refleksi dilakukan dengan penjelasan bagaimana keadaan peserta didik setelah diberi perlakuan dalam pembelajaran. Yang mana dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mendapatkan hasil refleksi peserta didik telah mulai focus belajar, peserta didik sudah mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan instruksi guru, peserta didik juga antusias dalam belajar kejenuhan dan kebosanan peserta didik dalam belajar sudah mulai berkurang. Namun dalam penggunaan media pembelajaran ini masih ada peserta didik yang kurang antusias dan belum termotivasi dalam belajar dan belum mengikuti proses belajar dengan baik.

### **Tindak Lanjut Siklus 1**

Berdasarkan hasil refleksi maka peneliti melakukan tindak lanjut terhadap peserta didik yang masih belum tertarik dengan pembelajaran adalah melakukan pendekatan dipembelajaran selanjutnya. Peneliti akan meroling kelompok agar peserta didik kemudian juga peserta didik yang motivasinya masih rendah di minggu ini akan banyak diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan *smart spinner* sehingga peserta didik akan merasa dilibatkan dalam proses pembelajaran. Kemudian peneliti juga akan meningkatkan interaksi yang lebih dekat dengan peserta didik agar dapat memberikan dorongan kepada peserta didik yang masih rendah motivasinya sehingga termotivasi dalam belajar.

### **Siklus II**

#### **Pelaksanaan**

Pembelajaran disiklus 2 ini terdiri dari 1 kali pertemuan yang mana dilakukan pada pertemuan ketiga yang dilaksanakan oleh peneliti pada Hari Jumat 4 Agustus 2023. Pelaksanaan pembelajaran kali ini dengan dilakukan membentuk kelompok kembali dan juga perwakilan kelompok melakukan pemutaran *smart spinner* dikelas. Setiap peserta didik dapat mengerjakan LKPD yang diberikan. Setiap kelompok terdiri dari 6- 7 orang peserta didik. Pembelajaran dimulai dengan guru menjelaskan materi pembelajaran dan juga peserta didik yang disiklus pertama

masih rendah motivasi mengikuti belajarnya maka guru melakukan pendekatan kepada peserta didik tersebut. Pada siklus kedua peserta didik sudah terlibat aktif dan sangat antusias memberikan respon terkait pertanyaan yang diberikan oleh guru. Didalam kelompok peserta didik mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru dengan cepat dan tepat sesuai perintah yang diberikan. Peserta didik mengulang kegiatan pemutaran *smart spinner* hingga 2 kali setiap perwakilan kelompok. Kemudian untuk kelompok yang bersedia maju juga diputar melalui *smart spinner*. Kemudian setiap kelompok merefleksikan kembali terkait yang telah dijabarkan kelompok lain dengan sistem pemilihan kelompok berdasarkan nomor *smart spinner*.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Siklus II



**Gambar 2.** Smart spinner

### ***Observasi Motivasi Peserta Didik Siklus 2***

Pada siklus 2 sudah terlihat motivasi belajar peserta didik meningkat peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran PPkn dengan bantuan penerapan media *smart spinner*. Disamping itu pada siklus ini peserta didik sudah memahami pola belajar menggunakan media *smart spinner* yang diteraokan oleh peneliti. Kegiatan pembelajaran pada siklus ini juga memperhatikan tidak lanjut pada siklus sebelumnya dimana peneliti melakukan pendekatan kepada peserta didik yang motivasinya rendah peserta didik sangat antusias dalam pembelajarannya mengenai Norma masyarakat yang diberikan. Diskusi yang dilakukan peserta didik dalam kelompok menjadi lebih baik dan peserta didik satu dan lainnya sudah terlibat dan saling berkolaborasi dalam penyajian materi pembelajaran. Berdasarkan pengamatan meningkatnya motivasi belajar peserta didik berpengaruh dalam peserta didik memahami materi dan penyajian hasil diskusi serta menjawab

lembar kerja dengan tepat sesuai arahan. Diakhir kegiatan peneliti melakukan pengolahn data mengenai motivasi peserta didik yaitu:

**Tabel.3** Motivsi Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Range	Jumlah Peserta didik	Persentase	Kriteria
1	81-100	6	8,55%	Sangat Baik
2	61-80	30	91,45%	Baik
3	41-60	0	0	Cukup
4	21-40	0	0	Kurang Baik
5	1-20	0	0	Tidak Baik

Sumber: Data informasi diolah pribadi, Tahun 2023

Merujuk pada tabel persentase motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan siklus II didapatkan hasil motivasi peserta didik memiliki kriteria motivasi sangat baik dengan persentase (8,55%) berjumlah 6 orang, peserta didik memiliki kriteria baik dengan persentase (91,45%) berjumlah 30 orang, Peserta didik memiliki kriteria cukup dengan persentase (0%) berjumlah 0 orang, peserta didik memiliki kriteria kurang baik dengan persentase (0%) berjumlah 0 orang, serta peserta didik memiliki kriteria cukup dengan persentase (0%) berjumlah 0 orang. Dengan demikian diperoleh hasil motivasi belajar peserta didik dikelas VII.2 memperoleh peningkatan motivasi yang baik melalui penggunaan media pembelajaran *smart spinner* sesuai dengan tujuan PTK yang meningkatkan motivasi belajar artinya berhasil.

### Refleksi

Kegiatan refleksi ini digunakan untuk mencari hal yang seharusnya dapat diperbaiki pada pertemuan pembelajaran yang akan menerapkan media pembelajaran smar spinner. Dalam refleksi ini penggunaan media *smart spinner* guru harus mampu mengkoordinir peserta didik dengan memberikan arahan pelaksanaan pembelajaran secara jelas kepada peserta didik. Karena penggunaan media *smart spinner* adalah media pembelajaran yang menggabungkan proses belajar sambil bermain sehingga peserta didik tidak bosan dan tertarik dalam belajar. Penggunaan media *smart spinner* yang digunakan oleh peneliti saat ini berhasil membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif, inovasi dan menarik perhatian peserta didik. Hal ini dapat kita lihat berdasarkan perbandingan pelaksanaan siklus pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.** Perbandingan Motivsi Belajar Peserta Didik dalam Siklus

No	Range	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Kriteria
1	81-100	2	4	6	Sangat Baik
2	61-80	10	17	30	Baik
3	41-60	3	5	0	Cukup
4	21-40	21	10	0	Kurang Baik
5	1-20	0	0	0	Tidak Baik

Sumber: Data informasi diolah pribadi, Tahun 2023

Berdasarkan pada rujukan tabel diatas dengan adanya penelitian tindakan kelas yang mana melihat perbandingan jumlah peserta didik berdasarkan kategori kriteria motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran



*smart spinner* di kelas VII.2 SMP Negeri 10 Palembang berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan membawa pada perubahan motivasi belajar peserta didik dengan bantuan penggunaan media *smart spinner* pada mata pelajaran PPKN dikelas VII.2. hal ini dikarenakan upaya guru untuk memenuhi dan memperhatikan kebutuhan peserta didik dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran *smart spinner* dapat juga diterapkan disekolah atau dikelas lain karena dapat menjadi solusi dari keterbatasan atau hambatan dari peserta didik terkait aturan sekolah yang melarang membawa *smartphone* kesekolah.

## CONCLUSION

Penggunaan media smar spinner yang dilaksanakan oleh peneliti telah berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikelas VII.2 pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 10 Palembang dengan perolehan kriteria motivasi yang baik sebesar (91,45%). Hal ini didukung dengan tindak lanjut yang dilakukan oleh guru untuk membangun suasana pembelajaran yang menarik. Pendekatan dalam belajar dilaksanakan oleh guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran yang menarik. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan secara Pustaka dan penelitian tindakan kelas telah dilaksanakan secara berkolaborasi terhadap dosen pembimbing lapangan dan guru pamong yang menyatakan bahwa meningkatnya motivasi belajar peserta didik kelas VII.2 pada mata pelajaran PPKn di SMP Negeri 10 Palembang.

## REFERENCES

- Abi Hamid, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Andari, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65–79. <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.694>
- Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). *Keefektifan model realistic mathematic education berbantu media manipulatif terhadap hasil belajar matematika pada materi operasi pecahan*. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 2(12). 151.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (ed.); edisi Revi). PT Bumi Aksara.
- Fawaid, M. et al. (2022). Entrepreneurial intentions of vocational educationstudents in Indonesia: PLS-SEM approach. *Journal of Technical Education AndTraining*, 14 (2), 91–105.
- Helsa, Y. ., Ariani, Y., & Kenedi, A. K. (2019). Digital Class Model in Mathematics Learning in Elementary School Using Social Learning Network Schoology. *In 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*, 739–742.
- Kadek Ria Anggita Sari, N., & B. Surya Manuaba, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung. *JPDK : Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 310–315. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwix5OqejaX6AhUOZ2wGHffLDmcQFno>

ECAsQAQ&url=https%3A%2F%2Fjournal.universitaspahlawan.ac.id%2Findex.php%2Fjpd%2Farticle%2Fview%2F4068&usg=AOvVaw376fMdOOieHejfHyz9tS1A

- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai, 1(1)*, 38–49.
- Ningsih, Anis Fitria., M. (n.d.). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Spin Game dalam Pembelajaran Menyusun Kalimat Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XI IBB SMA Al-ISLAM Krian*.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Rofiki Imam., D. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran* (edisi 2). Yayasan Kita Menulis.
- Rusmiyati, A. (2021). Experimental Study of The Use of Spiderman Game Media (Spinner of Education for Mankind) In Learning Sociology for Improving Student Learning Outcomes. *Metafora: Education, Social Sciences and Humanities Journal, 4(1)*, 1. <https://doi.org/10.26740/metafora.v4n1.p1-12>
- Suryadi. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran* (Jilid 2). Jejak Publisher.
- Triyanto, E., Muhamad Ikhsanudin, D., & Nurul Huda OKU Timur, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Visual (*SMART SPINNER*). *Jurnal Pendidikan Islam, 7(2)*, 4.
- Utari, D., & Muadin, A. (2023). Peranan Pembelajaran Abad-21 Di Sekolah Dasar Dalam Mencapai Target Dan Tujuan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi, 6(1)*, 116. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v6i1.2493>
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(3)*, 785–793. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>