



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

## **UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI INTRINSIK SISWA IPS SEKOLAH DASAR DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN DANGER SPIN**

Winda Nurbudiyanti<sup>1)</sup>, Arsyi Rizqia Amalia<sup>2)</sup>, Din Azwar Uswatun<sup>3)</sup>  
*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia<sup>1,2,3)</sup>*  
[winda019@ummi.ac.id](mailto:winda019@ummi.ac.id) , [arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id](mailto:arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id) , [dinazwar@ummi.ac.id](mailto:dinazwar@ummi.ac.id)

**Abstract.** This research aims to describe process and improvement of intrinsic motivation through indicators of achievement needs in the independent aspect and self actualization needs in the initiative aspect help of Danger Spin, which is a game based media involving class VI Cibaregbeg Sagaranten Elementary School Sukabumi 22 students as research subjects. Classroom action research is used a research approach using the Kemmis and Mc Taggart model. Interviews, observations and questionnaires were used as data collection techniques which were then analyzed using quantitative descriptive. The result showed the average value of pre-cycle students' intrinsic motivation was 57,1 moderate category, first cycle was 66.2 good category and second cycle was 84.8 very good category. Based on these data, students' intrinsic motivation from cycle I to cycle II has increased by 18,6 so that learning carried out with the aid of Danger Spin media can increase students' intrinsic motivation. abstract must at least contain the main objectives, methodology, main findings and conclusions.  
Keywords: intrinsic motivation; learning media; social science; elementary school.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembelajaran menggunakan media dan peningkatan motivasi intrinsik belajar siswa melalui indikator kebutuhan berprestasi aspek mandiri dan kebutuhan aktualisasi diri aspek inisiatif berbantuan *Danger Spin* yaitu media berbasis permainan yang melibatkan siswa kelas VI SDN Cibaregbeg Sagaranten Kabupaten Sukabumi yang termasuk kawasan 3T dengan jumlah 22 siswa. Penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai pendekatan penelitian dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Wawancara, observasi dan penyebaran angket sebagai teknik pengumpulan data yang kemudian dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata motivasi intrinsik siswa pra siklus memperoleh 57,1 kategori cukup, siklus I 66,2 berkategori baik dan siklus II 84,8 masuk kategori sangat baik. Berdasarkan temuan tersebut motivasi intrinsik siswa mulai siklus I hingga siklus II memperoleh peningkatan sebesar 18,6 dengan begitu pembelajaran yang dilakukan berbantuan media Danger Spin dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Kata kunci: motivasi intrinsik; media pembelajaran; ilmu pengetahuan sosial; sekolah dasar

### **Pendahuluan**

Berada di zaman berkemajuan menjadi tantangan tersendiri untuk hidup berdampingan dengan perkembangan dunia, oleh sebab itu perlu adanya keseimbangan antara kemajuan zaman dengan sumber daya manusia (SDM). Menciptakan perubahan pada siswa dengan merealisasikan tujuan belajar yang telah dirancang tidak terlepas dari memperhatikan beberapa faktor salah satunya aspek psikologi mengenai motivasi (Nuraini & Laksono, 2019; Suragala, 2021). Kelancaran pembelajaran bisa diwujudkan melalui strategi pengorganisasian komponen pendukung pada proses belajar dikelas khususnya berkaitan dengan siswa, guru berperan menyampaikan dan meluruskan persepsi siswa terkait materi yang diajarkan dan siswa sebagai sumber belajar hidup yang pergerakannya perlu dilihat dan dibimbing.

Beragam sikap belajar siswa bukan hanya disebabkan oleh kemampuan melainkan belum ada motivasi belajar (Arifin & Abduh, 2021). Motivasi intrinsik berpengaruh dalam melakukan aktivitas karena sifatnya relatif lebih lama dengan tidak tergantung pada faktor luar serta menyadari bahwa tujuan belajar bagi dirinya penting (Fauziah dkk, 2017). Fokus penelitian pada indikator dari Maslow dan McClelland sesuai dengan masalah penelitian yaitu kebutuhan berprestasi dan kebutuhan aktualisasi diri kemudian untuk sub indikator yaitu mandiri dan inisiatif (Hanna, 2020; Ma'rifah, 2019; Ningsih & Suniasih, 2020).

Proses belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan masih menganggap IPS kurang menantang dan dominan menghafal (Nisa & Arini, 2021). Asumsi tersebut menjelaskan kurang tertariknya siswa untuk belajar IPS dikarenakan bosan, pada dasarnya IPS merupakan cara mengajarkan untuk membangun persepsi melalui sektor pendidikan terlebih disekolah dasar guna menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab dalam bermasyarakat. Agar dapat membangkitkan semangat belajar guru menyajikan konten materi melalui media pembelajaran dengan menyesuaikan pada karakteristik kebutuhan serta lingkungannya.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SDN Cibaregbeg Sagaranten Kabupaten Sukabumi. Melalui kegiatan observasi dibulan Oktober 2021, pada kelas VI terdapat keberagaman sikap siswa ketika belajar mata pelajaran IPS yaitu belum adanya kesadaran untuk belajar sungguh-sungguh dibuktikan dengan selalu bercanda diwaktu yang tidak tepat, sikap formalitas pada kegiatan membaca dilakukan siswa, kurang konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran kemudian masih melibatkan peran guru secara berlebihan dalam menyelesaikan tugas pribadi maupun untuk kegiatan positif lainnya dibuktikan dengan perlunya perintah dari guru baru segera dikerjakan.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas bahwasannya keberagaman sikap siswa dalam belajar menjadi kendala bagi *progress* belajar mereka. Permasalahan lain juga ditemukan melalui persepsi terhadap IPS itu banyak konten yang harus dibaca dan dipahami membuat siswa perlu dukungan berlebihan dari orang sekitarnya dalam menyelesaikan masalah dan ketika dibentuk kelompok, siswa malu untuk berpendapat (Suryadewi dkk, 2020). Berdasarkan permasalahan tersebut dapat diindikasikan siswa perlu bimbingan untuk meningkatkan kemandirian dan inisiatif dalam belajar. Media berbasis permainan merupakan upaya menciptakan semangat belajar serta memotivasi siswa melihat karakteristik usia sekolah dasar yang senang bermain (Indriastuti & Abidin, 2022; Winatha & Setiawan, 2020; Zuhriyah, 2020). Media pembelajaran *Danger Spin* merupakan adaptasi dari roda putar dengan modifikasi komponen atau konten yang diisikan pada *spin*, teknik, aturan bermain dan adanya kartu apresiasi berisi kata motivasi yang diberikan kepada siswa dengan langkah penggunaan yaitu 1) dipersilahkan siswa untuk memutar *Danger Spin* bagian pertama sebagai pengenalan; 2) siswa dibentuk beberapa kelompok untuk belajar bersama; 3) siswa dipersilahkan mengambil pertanyaan dengan memutar *Danger Spin* bagian kedua; 4) ketika kegiatan presentasi mulai diberlakukan stiker emoji senyum dan sedih sebagai bentuk apresiasi juga konsekuensi dan kartu apresiasi berisi kata motivasi.

Media pembelajaran *Danger Spin* termasuk media jenis visual yang mana dalam pemanfaatannya mengacu kepada tiga prinsip yaitu perpaduan setiap elemen, kesederhanaan dan terdapatnya penekanan pada bagian yang penting (Hae dkk,

2021). Media pembelajaran dengan tema permainan bisa dikatakan sebagai upaya untuk menjalin interaksi guru dan siswa sebagaimana menurut Thorndike media sebagai *law of exercise* yakni hukum intensitas komunikasi (Hasan dkk, 2021). Maksudnya bahwa media berbasis permainan merupakan sebagai sarana untuk guru menjalin komunikasi multiarah dengan siswa agar tercipta proses belajar dengan stimulus dan respon yang aktif.

Penelitian terdahulu mengenai perbedaan motivasi pada mahasiswa atas penggunaan media pembelajaran yang diberikan dengan metode kuasi eksperimen didapatkan adanya perbedaan motivasi sebelum dan sesudah diberikan tindakan melalui media, dinyatakan motivasi belajar mahasiswa menjadi lebih tinggi ketika menggunakan media pembelajaran (Nawawi, 2020). Ada pula mengenai permainan ular tangga dalam rangka mengkaji pengaruh dari media berbasis permainan untuk matematika yang kemudian dilihat dari motivasi belajarnya melibatkan siswa kelas dua SD Bhayangkari metode kuantitatif pre-eksperimental dengan hasil terdapat adanya peran media ular tangga yang berpengaruh pada motivasi belajar (Afifah & Hartatik, 2019). Kemudian uji analisis motivasi berprestasi siswa sekolah dasar pada penelitian (Junianti dkk, 2016) dengan metode *cross sectional study* mengikutsertakan orang tua yang memiliki anak SD, hasil penelitian motivasi intrinsik berprestasi siswa berada dikategori tinggi dibandingkan dengan motivasi berprestasi eksternal.

Berdasarkan kajian dari penelitian terdahulu, relevansi dengan penelitiannya adalah penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi namun yang akan dilakukan oleh peneliti yakni media pembelajaran yang dipakai yaitu *Danger Spin* dengan mengkolaborasikan materi IPS kelas VI sekolah dasar Tema 7 Subtema 2 (Pemimpin Idolaku) ASEAN serta komponen tambahan yaitu kartu apresiasi berisikan kata motivasi dengan fokus penelitian pada indikator kebutuhan berprestasi aspek mandiri dan kebutuhan aktualisasi diri aspek inisiatif. Pembelajaran IPS perlu diperhatikan karena dapat membentuk kesadaran, tanggungjawab hidup bermasyarakat dan siap bersikap bijak menghadapi permasalahan (Jumriani dkk, 2021). Penelitian ini dilaksanakan bertujuan menjelaskan proses pembelajaran menggunakan media *Danger Spin* pada materi IPS sekaligus sebagai bentuk usaha dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

## **Metode**

Metode penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu metode yang dipakai pada penelitian ini karena PTK merupakan sebuah perlakuan yang diterapkan dikelas guna membantu meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran (Ratnaningsih, 2018). Model Kemmis dan Mc Tanggart sebagai alur dari penelitian yang dilaksanakan meliputi empat kegiatan yaitu; 1) perencanaan mencakup persiapan perangkat pembelajaran; 2) tindakan yaitu realisasi dari RPP yang disiapkan; 3) observasi merupakan pengamatan perkembangan dan 4) refleksi yaitu evaluasi untuk menentukan tindakan selanjutnya (Djajadi, 2019).

SDN Cibaregbeg Kecamatan Sagaranten Kabupaten Sukabumi menjadi tempat berlangsungnya penelitian karena sekolah tersebut termasuk pada wilayah 3T dengan fasilitas belajar yang belum memadai dan minimnya signal sehingga dengan adanya penelitian ini untuk sekaligus membantu mengedukasi penggunaan media pembelajaran dari pemanfaatan barang disekitar. Partisipan penelitian melibatkan 22 siswa dikelas VI tahun ajaran 2021/2022, penelitian ini dilakukan selama tiga minggu

yang dilaksanakan dalam dua waktu yaitu pada bulan Oktober dan Februari. Instrumen penelitian menggunakan lembar wawancara, lembar observasi, dan lembar angket yang berkaitan indikator motivasi intrinsik meliputi: 1) kebutuhan berprestasi dengan sub indikator mandiri mengenai kesadaran dan partisipasi belajar; 2) kebutuhan aktualisasi diri dengan sub indikator inisiatif mengenai memberikan tanggapan dan menciptakan kenyamanan belajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada wali kelas VI untuk mendapatkan permasalahan penelitian, observasi siswa dan guru untuk melihat aktivitas kegiatan belajar mengajar selama dilakukannya tindakan dan pengisian angket sebagai bentuk pendapat siswa yang diisikan melalui pernyataan yang sudah tersedia serta sebagai data melihat kemajuan indikator motivasi intrinsik belajar menggunakan *Danger Spin*. Data yang didapat kemudian dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan motivasi intrinsik individu dan aspek yang diteliti yaitu berada pada kategori baik serta secara klasikal dikatakan berhasil yaitu jika nilai rata-ratanya mencapai 81, adapun konversi nilai yang digunakan adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Konversi Skor Nilai**

No	Nilai	Kriteria Penilaian
1	81 - 100	Sangat Baik
2	61 - 80	Baik
3	41 - 60	Cukup
4	20 - 40	Kurang

Sumber: Suwandi (Nugroho & Puspitasari, 2019)

## Hasil Penelitian

Kelancaran pelaksanaan pembelajaran perlu adanya kerjasama yang harmoni antara guru dan siswa namun hal tersebut masih menjadi realita yang perlu diwujudkan dengan usaha nyata dalam mengatasi kendala yang ada seperti pada sikap siswa ketika mengikuti belajar dikelas. Kondisi tersebut untuk selanjutnya dilakukan tindakan kelas ditinjau dari hasil pra siklus pengamatan proses belajar siswa sebagai data awal pembandingan sebelum dilakukannya tindakan sekaligus melihat karakteristik siswa sebagai data awal untuk menilai pada tahap selanjutnya diperoleh 16 siswa dengan kategori cukup dan 6 siswa berada dikategori baik.



Gambar 1. Media Pembelajaran *Danger Spin*

Media pembelajaran tersebut merupakan alat belajar yang dibuat atau dirangkai dengan bahan yang mudah didapatkan dilingkungan sekitar dan terjangkau untuk

membantu jalannya proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS materi ASEAN yang mana mempermudah penyajian konsep materi melalui prosedur penggunaan *danger spin* yakni memutar untuk menentukan tantangan, dan pemberlakuan penghargaan serta konsekuensi dengan kartu emoji dan kartu apresiasi guna membuat siswa terbiasa berinteraksi dengan tidak canggung baik kepada guru maupun pada teman sejawat.

Tahap perencanaan diisi dengan penyusunan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) berdasarkan temuan masalah penelitian pada observasi pendahuluan dan wawancara dengan mengkolaborasikan media pembelajaran *Danger Spin* sebagai alat bantu, rancangan RPP yang disusun dibuat menjadi dua yang akan digunakan selama dua siklus dengan setiap siklusnya dua pertemuan kemudian memasukan materi yang berbeda-beda. Perangkat pembelajaran yang telah disiapkan dapat dipakai terlebih dahulu untuk siklus I sebagai tindakan awal kemudian untuk tindakan II penyusunannya disesuaikan dengan hasil tindakan awal.

Tahap pelaksanaan penelitian yaitu melakukan tindakan sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah dirancang serta media *Danger Spin* yang sudah disiapkan, setiap siklus memberlakukan dua pertemuan. Berikut adalah tahapan yang diberlakukan pada setiap siklus adalah: 1) guru membuka pembelajaran sekaligus mengecek kehadiran siswa; 2) apersepsi dilakukan sebagai pengenalan materi dan penyampaian tujuan pembelajaran; 3) siswa dipandu membuat empat kelompok terdiri dari lima atau enam orang; 4) sebelum pada kegiatan inti, salah satu siswa disetiap kelompok dipersilahkan untuk mengajukan diri memutar *Danger Spin* berisikan gambar bendera negara ASEAN yang harus dijawab benar, setiap jawaban benar mendapatkan stiker emoji senyum; 5) jumlah stiker yang didapat dari permainan pertama sebagai penentu urutan kelompok.

Materi siklus I mencakup sejarah, latar belakang dan karakteristik ASEAN, untuk siklus II peran Indonesia dalam bidang sosial budaya kemudian perwakilan setiap kelompok sesuai urutannya dipersilahkan kembali untuk memutar *Danger Spin* sebagai undian dalam mengambil pertanyaan yang akan dikerjakan dan bahan yang akan dibaca, setiap siswa pada kelompoknya harus memegang satu soal namun untuk diskusinya bisa dilakukan bersama-sama dengan anggota kelompok, setiap penanggung jawab mengkomunikasikan hasil kerjanya dan yang lain menanggapi, jawaban benar diberi stiker emoji senyum, kurang tepat diberi kartu apresiasi berisi kata motivasi dan ketika ada kegaduhan diberi stiker emoji sedih.

**Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar**

<b>Aspek</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
<b>Langkah Penggunaan Media</b>		
Menjelaskan langkah penggunaan	75	100
Kesesuaian pertanyaan yang dibuat dengan topik	75	75
Ketegasan pemberlakuan aturan	62,5	75
Pengkondisian kelas	62,5	75
Efektivitas dan efisiensi media	75	100

Penyampaian pesan belajar	75	100
Memunculkan partisipasi aktif siswa	75	87,5
Menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa	75	87,5
<b>Aktivitas Siswa</b>		
Persiapan	75,6	88,6
Membangun kesadaran belajar	59,8	76,4
Partisipasi belajar	67,2	89,8
Memberikan tanggapan	64,2	86,4
Menciptakan kenyamanan belajar	72,5	90,7
Penutup	65,1	82,1

Tahap pengamatan pada kegiatan belajar siklus I aspek membangun kesadaran belajar masih perlu perhatian khusus dikarenakan masih pada kategori cukup yakni belum adanya panggilan diri untuk menjalani aturan belajar dengan baik kemudian untuk aspek lainnya hanya perlu ditingkatkan saja kendalanya adalah siswa masih canggung untuk berekspresi serta untuk observasi mengajar guru memperoleh nilai 70 masuk pada kategori baik karena sudah melakukan langkah belajar dengan baik namun ada aspek yang harus ditingkatkan yaitu ketegasan pemberlakuan aturan penggunaan media dan pengkondisian kelas ketika penerapan *Danger Spin*. Dari kondisi tersebut berdampak pada hasil angket sehingga untuk setiap indikatornya yakni kesadaran belajar, partisipasi belajar, memberikan tanggapan, dan menciptakan nyaman belajar memang sudah masuk kategori baik namun masih perlu ditingkatkan.

Siklus II 5 dari 6 indikator sudah berada pada kategori sangat baik yakni tercerminnya secara konsisten dari indikator penelitian, pada indikator membangun kesadaran sudah beralih dari kategori cukup menjadi baik, hal tersebut dapat terjadi karena selain peran guru perlu juga peran diri sendiri untuk membangkitkan kemauan dalam mewujudkan perilaku belajar yang baik kemudian nilai hasil pengamatan mengajar guru 81 kategori sangat baik dibuktikan dengan sudah terorganisirnya perilaku belajar siswa untuk mengikuti jalannya pembelajaran dengan teratur sesuai aturan dalam penggunaan media yang diterapkan oleh guru dengan tegas sehingga membuat situasi belajar menjadi kondusif dalam belajar IPS. Hasil angket siklus II melalui data yang didapat membantu menjelaskan bahwa perilaku belajar siswa mengalami perubahan sebagai berikut: 1) siswa membawa peralatan belajar yang diperlukan dengan kesadaran sendiri dan bersemangat mengikuti pembelajaran dibuktikan selalu merespon stimulus yang diberikan guru, 2) siswa antusias untuk belajar menggunakan media *danger spinter* lebih dengan prosedur penggunaannya sehingga membuat siswa berani untuk menunjukkan kelebihan dan meminta tolong untuk mengatasi kekurangannya, 3) siswa sudah bisa menunjukkan partisipasi dalam belajar dikelas seperti tidak acuh terhadap kondisi yang ada didepannya, 4) siswa tidak sungkan untuk memberikan pandangannya terkait topik yang dibahas namun memang pada poin ini perlu latihan secara berkelanjutan supaya siswa merasa terbiasa 5) siswa sudah mengerti pentingnya saling menghargai agar

tercipta nyaman belajar dibuktikan dengan tidak bermain curang dalam penggunaan media dan saling mendengarkan, 6) siswa berani mencoba untuk menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran.

Tahap refleksi dilakukan diskusi bersama wali kelas melalui data pengamatan yang telah didapat melalui observasi guru dan siswa serta pengisian angket sebagai evaluasi, siklus I hambatannya siswa merasa canggung dan belum berani mengekspresikan diri dan kelas belum kondusif kemudian diperbaiki pada siklus II dengan menerapkan *review* materi melalui *ice breaking* guna mengurangi ketegangan pada proses belajar dikelas dan untuk kegiatan mengingat kembali materi yang sudah diajarkan masih dilakukan diskusi dengan kelompoknya namun ketika mulai pada tahap penyelesaian soal siswa mengerjakan secara mandiri didepan tanpa diskusi dengan teman kelompoknya. Pada siklus II siswa mengalami perubahan dari segi perilakunya dalam belajar melalui penggunaan media *danger spin* seperti: 1) kondusivitas kelas sudah teratur, siswa menyadari bahwa dalam belajar membutuhkan konsentrasi dan saling mendukung dalam memberlakukan aturan penggunaan media pembelajaran, 2) media yang digunakan membuat suasana kelas menjadi tidak canggung, guru dan siswa sering melakukan interaksi dengan begitu keragwaan siswa untuk dapat mengeksplor kelebihan dan memperbaiki kekurangan dapat diperbaiki bersama-sama dibuktikan dengan tidak ragu untuk selalu menyampaikan aspirasi atau pendapat pada proses pembelajaran, 3) siswa sudah dapat menikmati jalannya proses pembelajaran dibuktikan dengan kesadaran dari ketersediaannya untuk menjadi partisipasi aktif baik dalam belajar kelompok maupun belajar mandiri.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Proses pembelajaran materi IPS menggunakan media *danger Spin***

Pembelajaran IPS yang dominan berisi materi bacaan bisa dikemas dengan cara yang menarik salah satunya melalui media pembelajaran untuk menghindari berbagai kendala dalam pelaksanaannya khususnya mengatasi *mindset* siswa belajar IPS. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Zamroni bahwa ada faktor yang mempunyai peran dalam persepsi individu terhadap IPS yaitu kepercayaan diri, motivasi dan adanya pengakuan mengenai urgensi materi pelajaran (Setyowati & Fimansyah, 2018). Pandangan siswa ketika guru atau peneliti memperkenalkan media *Danger Spin* ini adalah muncul penasarannya sekaligus kecemasan tersendiri dari siswa khawatir akan diadakan tes, namun setelah dijelaskan bahwa media tersebut akan digunakan sebagai alat bantu penyampaian pesan dari materi yang diajarkan melalui hal tersebut siswa merasa tenang dan semangat untuk mengikuti aturan bermain *Danger Spin* serta dapat menjalankan proses yang sudah direncanakan dengan efektif dan efisien.

Pelaksanaan pembelajaran materi ASEAN mata pelajaran IPS menggunakan media *Danger Spin* awal mula siswa belum terlihat kemandirian maupun inisiatif dalam mencoba bermain karena merasa takut salah dan malu ketika ditertawakan oleh teman-temannya, berangkat dari kondisi tersebut guru mencoba memberikan

pengarahan, penguatan juga motivasi untuk membangkitkan kemauannya dan mengurangi ketakutan akan kesalahan dalam belajar karena untuk mencapai keberhasilan perlu proses nyata yang harus dilewati oleh siswa untuk kemudian sedikit demi sedikit ditanamkan menjadi pola perilaku belajar yang positif. Hal tersebut dilakukan untuk meluruskan persepsi siswa akan media baru yang akan dilakukan selama proses pembelajaran sebagaimana melihat dari peranan media pembelajaran yaitu sebagai alat untuk membangun minat serta keinginan untuk belajar (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran dalam landasan psikologis menurut Thorndike yaitu sebagai *operant conditioning* yang berdefinisi terbentuknya perilaku akibat dari adanya konsekuensi yang menyenangkan (Hasan dkk, 2021). Media dibuat untuk mempermudah proses belajar dan membantu menjalin komunikasi atau kedekatan antara guru dan siswa supaya proses belajar tidak terasa canggung dan bosan namun ketika media *Danger Spin* mulai digunakan memang ada sedikit kendala yakni siswa mulai gaduh dan belum terkendali namun hal tersebut diantisipasi dengan pemberlakuan aturan dari media yaitu menerapkan beberapa stiker salah satunya stiker emoji sedih yang seharusnya dihindari untuk didapatkan, dengan adanya konsekuensi yang diberlakukan siswa menjadi tertantang dan berusaha untuk melakukan yang terbaik dalam belajar.

Motivasi merupakan landasan bagi terwujudnya pribadi yang lebih baik khususnya dalam proses belajar. Motivasi intrinsik yaitu adanya motif yang berubah aktif tidak memerlukan rangsangan dari eksternal (Haq, 2018). Hal ini berkaitan dengan indikator mandiri sebagai bentuk dari kebutuhan berprestasi dan inisiatif sebagai kebutuhan aktualisasi diri. Mandiri merupakan tercipta dorongan yang berasal dari diri sendiri atas kemauannya terhadap belajar dan bertanggung jawab (Rifky, 2020). Inisiatif yaitu bentuk dari pengaturan diri dalam mengelola sikap untuk melatih kepekaan individu serta sebagai usaha menyikapi sesuatu yang terjadi dilingkungan tanpa harus diberikan perintah terlebih dahulu (Wijaya dkk, 2020). Proses belajar di kelas merupakan salah satu cara untuk pengembangan diri, guru berperan sebagai fasilitator pendorong memberikan kepercayaan kepada siswa bahwa mereka bisa melakukan apapun tanpa hambatan yang ditakutkan, selain peran guru untuk meningkatkan motivasi ada pun siswa yang harus mulai bergerak maju merubah dirinya menjadi lebih baik.

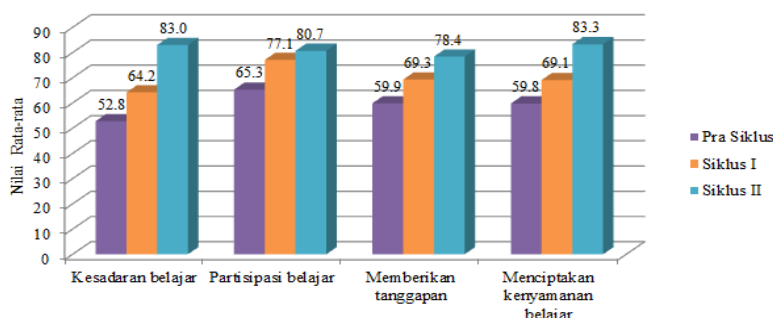
Tujuan mengenal motivasi intrinsik adalah demi menghadirkan kesadaran akan melakukan sesuatu dengan baik dibuktikan melalui partisipasinya (Hermansyah dkk, 2020). Pada proses pembelajaran di siklus I siswa belum terlihat dalam mencerminkan indikator motivasi intrinsik, hal tersebut bisa terjadi karena siswa masih canggung dengan kondisi baru sehingga perlu waktu untuk beradaptasi dengan situasi baru kemudian belum intensnya komunikasi guru dengan siswa sehingga secara tidak langsung adanya jarak diantara keduanya. Pada siklus II diantisipasi dengan setiap memulai dan mengakhiri pembelajaran selalu mengadakan *ice breaking* yang dikolaborasikan dengan *review* materi untuk berusaha meraih kepercayaan dan menjalin interaksi dua arah bersama siswa agar kedepannya suasana belajar tidak menegangkan dan berjalan dengan hidmat.

Adapun manfaat dari motivasi intrinsik menurut Nasution dalam (Tampubolon, 2020) yaitu sebagai penggerak, pembuat arah dan penyeleksi perbuatan. Maknanya bahwa motivasi memiliki peranan sebagai pendorong untuk melakukan aktivitas yang

sebelumnya dapat memfilter kegiatan sesuai arah dan prioritas individu sehingga tercipta kebermanfaatan dan kelancaran kegiatan yang dilaksanakan. Bahwasannya berdasarkan definisi dari beberapa pengertian diatas media pembelajaran merupakan alat untuk membantu memudahkan jalannya proses belajar yang kemudian sekaligus membangkitkan minat maupun motivasi belajar siswa dengan memperhatikan prosedur pelaksanaan yang akan dilakukan seperti menerapkan konsekuensi menarik yang akan membentuk perilaku positif siswa yang sudah terpola sesuai dengan yang dijelaskan oleh Thorndike.

### B. Peningkatan motivasi intrinsik dengan media *Danger Spin*

Modal dari pembentukan keinginan untuk dapat melakukan kegiatan dengan optimal dan sungguh-sungguh merupakan perwujudan dari motivasi intrinsik yang dilatih. Motivasi intrinsik sebagai penggerak permanen serta direalisasikan dengan bantuan motif atau tujuan yang senantiasa dilaksanakan dan diwujudkan sehingga dalam proses belajar siswa akan serius, hal tersebut sebagai fakta pendukung pentingnya motivasi intrinsik agar bisa tertanam dalam diri.



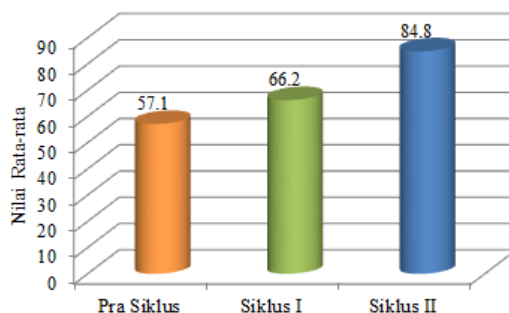
Gambar 2. Perbandingan Nilai Indikator Motivasi Intrinsik Setiap Siklus

Perbandingan yang dapat dilihat melalui grafik pada gambar 2 dideskripsikan bahwa indikator yang memiliki nilai tertinggi yakni pada aspek menciptakan kenyamanan belajar yaitu siswa dapat mengelola dirinya untuk tetap fokus ketika guru sedang menjelaskan maupun dalam proses lainnya, kemudian siswa optimis untuk selalu mencoba dari kegagalan yang terjadi dibuktikan dengan dapat memutuskan untuk senantiasa memperbaiki kekeliruan dari jawaban yang telah dibuat sedangkan nilai terendah yakni pada aspek memberikan tanggapan hal tersebut terjadi karena *minsetsiswa* tentang keraguan dan takut untuk mulai berbicara seperti halnya pada kegiatan mengkomunikasikan hasil kerja dan menanggapi namun hal tersebut dapat diantisipasi dengan intensitas kebiasaan untuk menyumbangkan gasasan maupun pendapat yang diterapkan guru sehingga berbicara didepan umum sudah bukan hal asing bagi siswa. Pada pra siklus diperoleh nilai tertinggi siswa 74 dan nilai terendah 48 dengan 15 dari 22 siswa masuk kategori cukup bahwa siswa belum mencerminkan dengan jelas mengenai indikator, siklus I sebagai tindakan awal siswa dengan nilai tertinggi yaitu 80 dan terendah 58 dengan 18 dari 22 siswa berkategori baik yaitu siswa menunjukkan sikap sesuai indikator namun masih perlu penguatan, Siklus II merupakan tindakan lanjutan dengan hasil nilai tertinggi siswa yaitu 91 dan terendah 70 dengan perolehan 13 masuk kategori sangat baik yaitu siswa mampu berperilaku konsisten sesuai indikator dan 9 berkategori baik.

Media pembelajaran sebagai alat menyampaikan pesan dan memudahkan dalam penyajian materi (Putri, 2017). *Danger Spin* adalah media pembelajaran semacam roda putar yang mengkolaborasi materi ASEAN dan menambahkan

komponen pendukung lainnya untuk membantu membangkitkan motivasi intrinsik dengan pemberian stiker dan kartu apresiasi berupa kata motivasi yang berisikan dorongan serta pandangan positif melalui proses yang dijalankan dengan optimal serta kegagalan yang dialami. Sehubungan dengan hal tersebut media pembelajaran yang dibuat yaitu *danger spin* menjadi alat sekaligus cara memperbaiki pola pikir individu dan meningkatkan motivasi intrinsik belajarnya karena kelancaran dan kesuksesan belajar tidak hanya guru yang berkontribusi namun ada siswa yang sama-sama berperan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Meningkatkan motivasi dalam belajar bisa melalui media pembelajaran terlebih jika media tersebut berbasis permainan yang membuat kondisi belajar menjadi menyenangkan (Hae dkk, 2021; Lestari, Dewi, & Hasanah, 2021). Keterangan tersebut sama halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan yaitu setiap siklus mengalami peningkatan yang diambil pada kegiatan belajar siswa dikelas, perolehan nilai rata-rata pada siklus II yaitu 84,8 dan sudah melebihi dari indikator keberhasilan yang ditentukan sehingga penelitian ini diberhentikan pada siklus II maka dapat dikatakan bahwa dengan media *Danger Spin* dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam ranah mandiri sebagai bentuk kebutuhan berprestasi dan inisiatif dengan bentuk aktualisasi diri, melalui media tersebut siswa dapat melatih kebiasaan untuk percaya akan potensi diri dan belajar melawan ketakutan sebelum mencoba sebagaimana peningkatannya dapat digambarkan melalui diagram dibawah ini.



Gambar 3. Perbandingan Nilai Motivasi Intrinsik Setiap Siklus

Setiap alat yang dibuat sebagai sarana pembantu penyampaian pesan dalam sebuah pembelajaran senantiasa memiliki kekurangan dan nilai tambahnya. Kekurangan media yang sifatnya hanya bisa dilihat oleh indera yaitu tidak ada audio sebagai penarik minat siswa untuk menggunakan media, disisi lain kelebihan yang didapatkan adalah membuat proses pembelajaran yang interaktif dan membantu mengatasi adanya keterbatasan siswa terhadap pengalaman yang dimilikinya (Nurfadhilah dkk, 2021; Wulandari, 2018). Kelemahan media *Danger Spin* ini yaitu komponen materi yang ditempelkan pada roda putarnya kurang besar namun pada pelaksanaannya peneliti mengantisipasi dengan menambahkan komponen pendukung dengan ukuran yang bisa dilihat jelas oleh siswa. Nilai tambah dari media ini adalah dapat menarik rasa penasaran siswa tentang proses belajar yang akan dijalani, membuat siswa menikmati belajar tanpa merasa tegang, melatih sikap mandiri dan inisiatif siswa.

## SIMPULAN

Tindakan dilakukan dalam dua siklus dengan setiap siklusnya diterapkan pada dua pertemuan untuk setiap siklusnya berbantuan media *Danger Spin* berbasis permainan dengan melibatkan siswa kelas VI SDN Cibaregbeg Sagaranten Kabupaten Sukabumi. Proses pembelajaran terlaksana sesuai rencana yang sudah dirancang namun terdapat kendala terkait dengan membangun kesadaran belajar, resolusi yang dilakukan yakni dengan memberikan penjelasan mengenai keunggulan negara ASEAN dan belajar membuat praduga bersama tentang dampak dari tidak terorganisasinya suatu program atau keunggulan yang dimiliki oleh negara ASEAN. Data penelitian menunjukkan bahwa siklus I memperoleh nilai 66,2 kategori baik dan siklus II memperoleh 84,8 sebagai nilai rata-rata dan masuk kategori sangat baik, berdasarkan temuan penelitian ini maka motivasi intrinsik siswa mencakup kebutuhan berprestasi pada indikator mandiri dan kebutuhan aktualisasi indikator inisiatif melalui media *Danger Spin* dalam pembelajaran IPS mengalami peningkatan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209–216.
- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blanded Learning. *Jurnal BASICEDU*, 5(4), 2341. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201> ISSN
- Djajadi, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas ( Classroom Action Research )* (1st ed.). Yogyakarta: CV. Arti Bumi Intaran.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota. *Jurnal JPSPD*, 4(1), 48. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v4i1.a9594>
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiiastuti. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan*, 3(4), 117711183. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Hanna. (2020). Fasilitasi Kebutuhan Atas Penghargaan Diri Untuk Mendukung Pembelajaran Kimia Di ERa Society 5.0. *Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 1(1), 13–22.
- Haq, A. (2018). Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi. *Jurnal Vicratina*, 3(1), 195.
- Hasan, M., Milawati, Darojat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Klaten: Tahta Media Grup.
- Hermansyah, A. K., Sumarsono, A., Rahayu, D. P., & Fredy. (2020). Motivasi Tenaga Pengajar di Pedalaman Papua Dalam Mengajar dan Melanjutkan Studi Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Sebuah Kajian Fenomenologis). *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 58.

- Indriastuti, A. N., & Abidin, Z. (2022). Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi. *Jurnal BASICEDU*, 6(1), 326. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1862>
- Jumriani, Syaharudin, & Hadi, N. T. F. W. (2021). Telaah Literatur: Komponen Kurikulum IPS di Sekolah dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal BASICEDU*, 5(4), 2027–2028. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896> DOI
- Junianti, M. Y., Hastuti, D., & Alfiasari. (2016). Analisis Sosialisasi Akademik dan Motivasi Berprestasi Anak Usia Sekolah Pada Keluarga Di Pedesaan. *Sekolah Dasar*, 25(1), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um009v25i12016p001>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong. *Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Ma'rifah, N. N. (2019). Pengaruh Kebutuhan Berprestasi , Locus of Control Internal dan Pengalaman Kewirausahaan Terhadap Sikap Kewirausahaan Pada Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 3(1), 55–70. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v3n1.p55-70>
- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan Berdasarkan Karakter Generasi Z. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 197–208. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.216>
- Ningsih, N. L. P. Y. W., & Suniasih, N. W. (2020). Kesiapan Belajar dan Aktualisasi Diri Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 371.
- Nisa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5(4), 2564. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>
- Nugroho, P. A., & Puspitasari, Y. D. (2019). Pengembangan Modul Praktikum Pencemaran Lingkungan Berbasis Inkuiri Terbimbing Berkolaborasi Video Untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 3(2), 47. <https://doi.org/10.24815/jipi.v3i2.14549>
- Nuraini, N. L. S., & Laksono, W. C. (2019). Motivasi Internal dan Eksternal Siswa Sekolah. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 116.
- Nurfadhilah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kaunyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di SDN Muncul 1. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 238.
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa

- Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Arabic Education and Literature*, 1(1), 5.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1-16>
- Ratnaningsih, S. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru MI*, 5(2), 278. [https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.3397](https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.3397)
- Rifky. (2020). Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 86.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.95>
- Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(1), 15.  
<https://doi.org/10.26737/jpipi.v3i1.544>
- Suragala, F. (2021). *Psikologi Pendidikan (Implikasi Dalam Pembelajaran)* (1st ed.). Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Suryadewi, N. K. A., Wiyasa, I. K. N., & Sujana, I. W. (2020). Kontribusi Sikap Mandiri dan Hubungan Sosial Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(1), 30.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan the Role of Instructional Media To Improving. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 108.
- Tampubolon, B. (2020). Motivasi Belajar Dan Tingkat Belajar Mandiri Dalam Kaitannya Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 5(2), 35. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v5i2.1920>
- Wijaya, I. K. W. B., Darmayanti, N. W. S., & Muliani, N. M. (2020). Pengembangan Keterampilan Hidup dan Karir Siswa Dalam Rangka Peningkatan Mutu Lulusan Sekolah Dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 6(2), 174.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 199.
- Wulandari, F. (2018). Pengaruh Media Video Terhadap Kesiapsiagaan Siswa Dalam Menghadapi Bencana Gempabumi Di SMA Negeri 1 Gantiwarno, Klaten. *Jurnal (PIPSI) Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(2), 18.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpipi.v3i2.712>
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 28.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31538/attadrib.v3i2.110>