

Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Game Tradisional Selodor di Kelas VII SMPN 2 Pringgarata

Qoimatun Nisa¹, Sri Rejeki², Wahab³, Nurma Yunita⁴

qoimatunnisa945@gmail.com¹, umi.cici.66@gmail.com²

¹Pendidikan Profesi Guru Pra Jabatan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia,

²Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia,

³SMP N 2 Pringgarata, Indonesia

⁴SMPN 2 Pringgarata, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci:

Motivasi belajar, media game tradisional. Selodor

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari temuan masalah terkait rendahnya motivasi belajar siswa. Adapun tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi menghargai lingkungan dan budaya lokal melalui media game tradisional selodor pada mata pelajaran PPKn di kelas VII SMPN 2 Pringgarata. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 2 Pringgarata dengan jumlah 32 siswa. Obyeknya adalah motivasi belajar siswa dan media game tradisional selodor. Pengumpulan data penelitian tindakan kelas melalui dokumentasi, observasi / pengamatan, wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan perbaikan yang dilakukan pada siklus III, penerapan media permainan tradisional selodor dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Pringgarata dari 32 siswa 30 siswa telah menunjukkan perubahan motivasi belajar dengan persentase ketercapaian indikator motivasi belajar siswa mencapai 90,6% dari target ketercapaian indikator kinerja yaitu ≥ 28 orang siswa ($\geq 87\%$) harus mencapai minimal 3 dari 5 indikator motivasi belajar siswa yang telah ditetapkan. Diharapkan penerapan gabungan metode . Media Game Tradisional Selodor Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII SMPN 2 Pringgarata pada materi menghargai lingkungan dan budaya lokal dapat di jadikan rujukan oleh para pendidik lainnya karena telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

PENDAHULUAN

SMPN 2 Pringgarata merupakan salah satu sekolah yang telah mengimplementasikan kurikulum merdeka pada kelas VII. Implementasi kurikulum merdeka diharapkan dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa, karena kurikulum ini pada dasarnya berpusat pada siswa. Guru hanya sebagai fasilitator dan mediator serta motivator bagi siswa, agar siswa semangat dalam belajar dan mendapat hasil baik.

Berdasarkan observasi dilapangan pada kegiatan masalah yang ditemui yakni motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yang rendah. Indikator motivasi belajar siswa yang rendah dari hasil observasi sebagai berikut: a) siswa kurang aktif dan berpartisipasi mengikuti pembelajaran; b) jumlah kehadiran siswa yang rendah; c) siswa membuat keributan dengan mengajak temannya berbicara ketika guru menjelaskan; d) siswa menyelesaikan soal evaluasi dengan tidak serius; e) siswa ingin cepat pulang dan tidak fokus mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penyelesaian terkait masalah motivasi belajar penting untuk di pecahkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya kelas VII di SMP Negeri 2 Pringgarata pada mata pelajaran PPKn. Salah satunya melalui rancangan metode pembelajaran inovatif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Adapun alternatif solusi yang penulis tawarkan dalam menyelesaikan permasalahan terkait motivasi belajar siswa yang rendah di kelas VII SMPN 2 Pringgarata adalah dengan menerapkan media permainan tradisional Selodor sebagai proyek pembelajaran. Alasan memilih media tersebut karena ingin menghadirkan diferensiasi lingkungan belajar dengan metode *outdoor*.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Iskandar (2009: 20) "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bagian dari tindakan yang dilakukan oleh guru dan dosen di kelas tempat ia mengajar yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas". Jadi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan atau memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, PTK merupakan suatu upaya yang dilakukan guru dalam bentuk berbagai kegiatan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Pringgarata dengan subyek penelitian siswa kelas VII dengan Jumlah siswa sebanyak 32 orang terdiri dari 12 Perempuan dan 20 Laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII karena dengan permasalahan motivasi belajar yang masih rendah.

Waktu pelaksanaan penelitian ini dirincikan sebagai berikut: studi pendahuluan dilaksanakan oleh peneliti di kelas VII dari bulan Maret sampai dengan bulan April 2023.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VII SMPN 2 Pringgarata yaitu melalui dokumentasi, observasi / pengamatan, wawancara dan kuesioner. Sedangkan untuk teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dan setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan rincian untuk siklus I pada tanggal 6 April 2023, siklus II pada tanggal 13 April 2023, dan siklus III pada tanggal 13 Mei 2023. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan/tindakan (action), (3) pengamatan (observing), (4) refleksi (reflecting).

Tabel 01. Persentasi peningkatan motivasi belajar siswa pada materi menghargai lingkungan dan budaya lokal melalui media game permainan tradisional selodor pada mata pelajaran PPKn di kelas VII SMPN 2 Pringgarata pada siklus 1, 2 dan 3

Aspek yang di amati	Jumlah siswa	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
		Jumlah siswa yang tercapai	Persentase (%)	Jumlah siswa yang tercapai	Persentase (%)	Jumlah siswa yang tercapai	Persentase (%)
1. Keinginan belajar	32	24	75	26	81,25	28	87,5
2. Tekun dan ulet menghadapi tugas	32	22	68,75	28	87,5	30	93,75
3. Kedisiplinan belajar	32	20	62,5	26	81,25	28	87,5
4. Mampu mempertahankan pendapatnya	32	24	75	28	87,5	30	93,75
Persentase rata-rata			70,31		85		90,6

Sumber data: pengolahan data primer

2. Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas *input*, kualitas proses pembelajaran, dan kualitas hasil belajar berupa meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi menghargai lingkungan dan budaya lokal melalui media game tradisional selodor pada mata pelajaran PPKn di kelas VII SMPN 2 Pringgarata. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Adapun hasil penelitian siklus I, siklus II, dan siklus III yang memuat pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media Game Tradisional Selodor.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran siklus I pada Tabel 01, persentase indikator yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran sebesar 75%, sedangkan indikator kinerja yang telah ditetapkan adalah $\geq 85\%$. Dari 35 deskriptor pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media Game Tradisional selodor ada 7 deskriptor yang tidak muncul, yaitu: (1) Siswa menyimak materi dan mencatat poin penting dari penjelasan guru; (2) Siswa mengerjakan latihan dengan cara menerapkan pemahaman materi (teori, prinsip, prosedur, norma, nilai dan lain sebagainya) secara individu dalam kelompok sesuai nomor masing-masing anggota kelompok; (3) Siswa berdiskusi

dengan tertib; (4) Setiap memberikan masukan untuk kesuksesan kelompoknya; (5) Setiap siswa memperhatikan pendapat anggota kelompoknya; (6) Siswa mengikuti permintaan dari guru untuk menanggapi hasil presentasi kelompok yang sedang tampil; (7) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji. Berbagai kekurangan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran siklus I telah berdampak terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas VII di SMPN 2 Pringgarata.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar siswa pada Materi Menghargai Lingkungan dan Budaya Lokal Melalui Media Game Tradisional Selodor Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII SMPN 2 Pringgarata pada siklus I sebanyak 22 orang siswa atau 68,75 % telah mencapai indikator motivasi belajar sedangkan 10 orang siswa atau 31 % belum mencapai serendah-rendahnya 3 indikator yang telah ditetapkan. Hal tersebut belum sesuai dengan target ketercapaian indikator kinerja yaitu ≥ 28 orang siswa ($\geq 87\%$) harus mencapai minimal 3 dari 5 indikator motivasi belajar siswa yang telah ditetapkan.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, peneliti melakukan identifikasi penyebab belum tercapainya indikator kinerja dan melakukan perbaikan rancangan serta perbaikan proses pelaksanaan pembelajaran. Perbaikan dilakukan pada alokasi waktu tahapan pembelajaran yang terdapat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perbaikan dilakukan pada bagian tahapan pendahuluan dan tahapan penutup yang awalnya masing-masing 15 menit diubah menjadi 10 menit pada bagian-bagian tersebut. Dalam proses pembelajaran, perbaikan dilakukan guru pada saat menampilkan media video pembelajaran, karena siswa merasa memiliki waktu yang kurang saat menyelesaikan tugas kelompok dan berdampak pada kurangnya waktu untuk menyelesaikan tugas individu, sehingga media video pembelajaran yang ditampilkan pada siklus II dirancang oleh peneliti agar waktu pemutarannya lebih singkat tetapi tetap memiliki pesan pembelajaran untuk siswa. Pada siklus I dan siklus II durasi video pembelajaran yaitu sekitar 15 menit dan pada siklus III yaitu 5 menit.

Pada penerapan Media Game Tradisional selodor terdapat 7 deskriptor yang belum muncul. Perbaikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada siklus III untuk tercapainya pembelajaran yang optimal dilakukan beberapa hal berikut: (1) Guru memberikan solusi kepada siswa agar membuat jadwal kegiatan harian sehingga siswa bisa membagi waktu untuk belajar dan menyelesaikan tugasnya; (2) Guru membimbing siswa untuk mengerjakan soal latihan dan memberikan pemahaman untuk tidak mengandalkan orang lain karena jika selalu mengandalkan orang lain akan berdampak buruk bagi siswa sendiri kedepannya; (3) Guru meminta siswa untuk tertib saat proses diskusi berlangsung, sehingga tidak mengganggu teman-teman dan kelompok lain yang berdiskusi menyelesaikan soal yang diberikan guru; (4) Guru menyakinkan siswa untuk saling membantu, bekerja sama dalam kelompok dan mengeluarkan pendapatnya masing-masing karena setiap siswa boleh menyampaikan pendapatnya untuk mensukseskan kelompok; (5) Guru menasehati siswa untuk tidur cukup dan menjaga kesehatannya dengan baik; (6) Guru memberikan pengarahan untuk berani mengemukakan pendapatnya dan berbicara di depan umum agar diskusi berjalan dengan lancar sehingga dapat mencapai hasil yang optimal; (7) Guru mengingatkan siswa untuk tetap sarapan, tidak begadang dan memberikan bimbingan kepada siswa cara menyimpulkan pembelajaran.

Berdasarkan perbaikan yang telah dilakukan, kualitas proses pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus III dengan tingkat keberhasilan 91 %. Persentase tersebut telah melampaui

indikator kinerja variable tindakan yang telah ditetapkan yaitu $\geq 87\%$. Peningkatan yang diperoleh selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran telah berimplikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat Pada indikator pertama yakni keinginan belajar siswa dari 32 siswa terdapat 28 siswa yang telah mencapai indikator kinerja telah dapat menunjukkan keinginan belajar yang positif dengan persentase 87,5%, pada indikator tekun dan ulet menghadapi tugas dari 32 siswa terdapat 30 siswa yang mencapai indikator dengan persentase 93,75%. Pada indikator kedisiplinan belajar siswa dari 32 siswa terdapat 28 siswa yang telah mencapai indikator kinerja dengan persentase 87,5%. Pada indikator siswa mampu mempertahankan pendapatn dari 32 siswa terdapat 30 siswa yang telah mencapai indikator kinerja dengan persentase 93,75%.

Peningkatan kualitas proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya motivasi dan keinginan siswa untuk berubah yang mendorong siswa menjadi lebih serius dan aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, guru sepenuhnya menyadari akan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pembimbing siswa dalam membangun dan mengembangkan kemampuannya. Kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar, sehingga kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I dan siklus II dapat diatasi pada siklus III.

Perbaikan kualitas proses pembelajaran yang telah diuraikan menunjukkan bahwa telah terjadi perubahan wawasan pada siswa yang berupa perkembangan kognitif dan afektif setelah melakukan interaksi dengan berbagai sumber pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang diusahakan untuk dicapai melalui tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini telah terpenuhi.

KESIMPULAN

Dari paparan data dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan tradisional selodor dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Pringgarata dari 32 siswa 30 siswa telah menunjukkan perubahan motivasi belajar dengan persentase ketercapaian indikator motivasi belajar siswa mencapai 90,6% dari target ketercapaian indikator kinerja yaitu ≥ 28 orang siswa ($\geq 87\%$) harus mencapai minimal 3 dari 5 indikator motivasi belajar siswa yang telah ditetapkan. Diharapkan penerapan Media Game Tradisional Selodor Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII SMPN 2 Pringgarata pada materi menghargai lingkungan dan budaya lokal dapat di jadikan rujukan oleh para pendidik lainnya karena telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH:

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Sri Rejeki, M. Pd selaku Pembimbing lapangan PPL II dan Bapak Wahab, S. Pd selaku guru pamong dan Kepala Sekolah SMPN 2 Pringgarata, selanjutnya kepada Ibu Nurmayunita selaku wakil kepala sekolah bidang kurikulum yang senantiasa memberikan bimbingan, nasehat, dan motivasi kepada penulis sehingga penelitian ini selesai dengan baik.

KONFLIK KEPENTINGAN

"Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan."

REFERENSI

Buku

- [1] Isjoni, *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, Bandung, Alfabeta, 2014.
- [2] Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, Ciputat, Gaung Persada, 2009.

- [3] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Sekolah Menengah.
- [4] Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- [5] Yamin, *Teori dan Metode Pembelajaran*, Malang, Madani, 2015
- [6] Riyanto, *Paradigma Baru Pendidikan (Sebagai Refrensi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang efektif dan Berkualitas*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2014.
- [7] Shoimin, 2016, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2016
- [8] Masyhuri, Yuliatin, *Pendidikan Kewarganegaraan*.Mataram, FKIP Universitas Mataram, 2015

Jurnal

- [9] Septiani, *Upaya meningkatkan proses dan hasil belajar kongnitif mata pelajaran PKn melalui penerapan model cooperative lerning tipe group investigation pada siswa kelas IX C SMP NEGERI 22 MATARAM*, skripsi tidakditerbitkan, Mataram, Progran studi PPKn Universitas Mataram, 2012.
- [10] Warianti, *Upaya Belajar Kongnitis Dan Kerjasama Siswa Kelas XI PEMASARAN 1 SMKN 1 MATARAM Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dalam Pembelajaran PKn*. Skripsi , Mataram, Progran studi PPKn Universitas Mataram, 2013.
- [11] Enawati, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Mach Pada Materi Kubus Dan Balok Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswakelas VIII-5 SMP Negeri 1 Lingsar Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi, Mataram, Progran studi matematika Universitas Mataram, 2014.

Dokumentasi pembelajaran





Increasing Learning Motivation Through Traditional Game Media Selodor in Class VII SMPN 2 Pringgarata

Qoimatun Nisa'¹, Sri
Rejeki², Wahab³, Nurma Yunita⁴

¹Pre-Service Teacher Professional Education, University of Muhammadiyah Mataram, Indonesia,

²Pancasila and Civic Education, University of Muhammadiyah Mataram, Indonesia,

³SMP N 2 Pringgarata, Indonesia

⁴SMPN 2 Pringgarata, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Keywords:

*Learning motivation,
traditional game
media. Selodor*

ABSTRACT

This research began with the findings of problems related to low student learning motivation. The purpose of the study was to increase student motivation on material respecting the local environment and culture through traditional selodor game media in PPKn subjects in grade VII SMPN 2 Pringgarata. This study is a classroom Action research. The subjects in this study were grade VII students of SMP N 2 Pringgarata with a total of 32 students. The objects are student learning motivation and traditional selodor game media. Collection of classroom action research data through documentation, observation/observation, interviews and questionnaires. Data analysis is carried out by reducing data, presenting data, and drawing conclusions.

Based on the improvements made in cycle III, the application of traditional selodor game media can increase the learning motivation of grade VII students at SMPN 2 Pringgarata from 32 students 30 students have shown changes in learning motivation with the percentage of achievement of student learning motivation indicators reaching 90.6% of the target achievement of performance indicators, namely ≥ 28 students ($\geq 87\%$) must achieve at least 3 out of 5 indicators Predefined student learning motivation. The expected implementation of combined methods. Traditional Selodor Game Media in PPKn di Class VII SMPN 2 Pringgarata subjects on material respecting the local environment and culture can be used as a reference by other educators because it has been proven to increase student learning motivation

INTRODUCTION

SMPN 2 Pringgarata is one of the schools that has implemented an independent curriculum in grade VII. The implementation of the independent curriculum is expected to increase student learning motivation, because this curriculum is basically student-centered. Teachers are only facilitators and mediators as well as motivators for students, so that students are enthusiastic about learning and get good results.

Based on field observations on the problem activities encountered, namely student learning motivation in low PPKn subjects. Indicators of low student learning motivation from the observations are as follows: a) students are less active and participate in learning; b) low student attendance; c) the student makes a fuss by getting his friend to talk when the teacher explains; d) students solve evaluation questions not seriously; e) Students want to go home quickly and do not focus on following learning.

Based on the description above, solutions related to learning motivation problems are important to be solved in order to improve the quality of learning in the classroom, especially grade VII at SMP Negeri 2 Pringgarata in PPKn subjects. One of them is through the design of innovative learning methods according to the needs and characteristics of students. The alternative solution that the author offers in solving problems related to low student learning motivation in grade VII SMPN 2 Pringgarata is to apply the traditional game media Selodor as a learning project. The reason for choosing this media is because you want to present differentiation of the learning environment with *outdoor methods*.

METHOD

This research was conducted at SMPN 2 Pringgarata with the research subjects of grade VII students with a total of 32 students consisting of 12 women and 20 men. This research was carried out in class VII because of the problem of low learning motivation.

The timing of this research is detailed as follows: the preliminary study was carried out by researchers in class VII from March to April 2023.

The techniques used to collect data in classroom action research carried out in grade VII SMPN 2 Pringgarata are through documentation, observation / observation, interviews and questionnaires. Meanwhile, data analysis techniques are carried out by reducing data, presenting data, and drawing conclusions.

RESULTS AND DISCUSSION

1. Results

This research was carried out in three cycles and each cycle was carried out in one meeting with details for cycle I on April 6, 2023, cycle II on April 13, 2023, and cycle III on May 13, 2023. Each cycle consists of four stages, namely: (1) planning, (2) action, (3) observing, (4) reflecting.

Table 01. The percentage of increased student motivation on material respecting the local environment and culture through the media of traditional selodor game games in PPKn subjects in grade VII SMPN 2 Pringgarata in cycles 1, 2 and 3

Observed aspects	Number of students	Cycle 1		Cycle 2		Cycle 3	
		Number of students reached	Percentage (%)	Number of students reached	Percentage (%)	Number of students reached	Percentage (%)
1. Desire to learn	32	24	75	26	81,25	28	87,5
2. Diligent and tenacious in facing tasks	32	22	68,75	28	87,5	30	93,75
3. Learning discipline	32	20	62,5	26	81,25	28	87,5
4. Able to defend his opinion	32	24	75	28	87,5	30	93,75
Average percentage			70,31		85		90,6

Data source : primary data processing

2. Discussion

Improvements are made to the allocation of time for learning stages contained in the Learning Implementation Plan (RPP). Improvements were made in the preliminary stage and the closing stage, which was originally 15 minutes each, changed to 10 minutes in these sections. In the learning process, improvements are made by teachers when displaying learning video media, because students feel they have less time when completing group tasks and have an impact on lack of time to complete individual tasks, so that learning video media are displayed in cycle II. Designed by researchers to make the playback time shorter but still have a learning message for students. In cycle I and cycle II the duration of the learning video is around 15 minutes and in cycle III which is 5 minutes.

In the application of Traditional Media Games selodor there are 7 descriptors that have not yet appeared. Improvements in improving the quality of the learning process in cycle III to achieve optimal learning are carried out as follows:

(1). Teachers provide solutions to students to make daily activity schedules so that students can divide time to study and complete his tasks; (2) The teacher guides students to do practice questions and provides understanding not to rely on others because if you always rely on others it will have a bad impact on students themselves in the future; (3) The teacher asks students to be orderly during the discussion process, so as not to disturb friends and other groups who discuss solving the questions given by the teacher; (4) The teacher convinces students to help each other, work together in groups and express their own opinions because each student may express his opinion to succeed the group; (5) The teacher advises students to get enough sleep and take good care of their health; (6) The teacher gives direction to dare to express his opinion and speak in public so that the discussion runs smoothly so that it can achieve optimal results; (7) The teacher reminds students to keep breakfast, not stay up late and give guidance to students how to conclude learning.

Based on the improvements that have been made, the quality of the learning process has improved in cycle III with a success rate of 91%. This percentage has exceeded the predetermined action variable performance indicator of $\geq 87\%$. The improvement obtained during learning activities has implications for increasing student learning motivation. This can be seen in the first indicator, namely the desire to learn students from 32 students, there are 28 students who have achieved performance indicators have been able to show positive learning desires with a percentage of 87.5%, in the indicator of perseverance and tenacity in facing the tasks of 32 students, there are 30 students who achieve indicators with a percentage of 93.75%. In the student learning discipline indicator of 32 students, there are 28 students who have achieved performance indicators with a percentage of 87.5%. In the indicator of students able to maintain the opinion of 32 students, there are 30 students who have achieved performance indicators with a percentage of 93.75%.

Improving the quality of the learning process is inseparable from the motivation and desire of students to change which encourages students to be more serious and active during the learning process. In addition, teachers are fully aware of their duties and responsibilities as student mentors in building and developing their abilities. Collaboration in learning activities runs smoothly, so that the shortcomings that occur in cycle I and cycle II can be overcome in cycle III.

Improvements in the quality of the learning process that have been described show that there has been a change in insight in students in the form of cognitive and affective development after

interacting with various learning sources . The learning objectives sought to be achieved through the actions taken in this study have been met.

CONCLUSION

From the exposure of the data and discussion, it can be concluded that the application of traditional selodor game media can increase the learning motivation of grade VII students at SMPN 2 Pringgarata from 32 students 30 students have shown changes in teaching motivation with the percentage of achievement of student learning motivation indicators reaching 90.6% of the target achievement of performance indicators, namely ≥ 28 students ($\geq 87\%$) must achieve at least 3 out of 5 indicators Predefined student learning motivation. It is hoped that the application of Selodor Traditional Game Media in PPKn dI Class VII SMPN 2 Pringgarata subjects on material respecting the local environment and culture can be used as a reference by other educators because it has been proven to increase student learning motivation.

ACKNOWLEDGMENTS:

The author would like to thank Dr. Sri Rejeki, M. Pd as PPL II field supervisor and Mr. Wahab, S. Pd as civil service teacher and principal of SMPN 2 Pringgarata, then to Ibu Nurmayunita as vice principal for curriculum who always provides guidance, advice, and motivation to the author so that this research was completed well.

CONFLICT OF INTEREST

"The author declares no conflict of interest."

REFERENCE

Book

Isjoni, *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, Bandung, Alfabeta, 2014.

Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, Ciputat, Gaung Persada, 2009.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Sekolah Menengah.

Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yamin, *Teori dan Metode Pembelajaran*, Malang, Madani, 2015

Riyanto, *Paradigma Baru Pendidikan (Sebagai Refrensi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang efektif dan Berkualitas)*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2014.

Shoimin, 2016, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2016

Masyhuri, Yuliatin, *Pendidikan Kewarganegaraan*. Mataram, FKIP Universitas Mataram, 2015

Journal

Septiani, *Upaya meningkatkan proses dan hasil belajar kongnitif mata pelajaran PKn melalui penerapan model cooperative lerning tipe group investigation pada siswa kelas IX C SMP NEGERI 22 MATARAM*, skripsi tidakditerbitkan, Mataram, Progran studi PPKn Universitas Mataram, 2012.

Warianti, *Upaya Belajar Kongnitis Dan Kerjasama Siswa Kelas XI PEMASARAN 1 SMKN 1 MATARAM Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dalam Pembelajaran PKn*. Skripsi , Mataram, Progran studi PPKn Universitas Mataram, 2013.

Enawati, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Mach Pada Materi Kubus Dan Balok Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswakelas VIII-5 SMP Negeri 1 Lingsar Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi, Mataram, Progran studi matematika Universitas Mataram, 2014.