



## **Penerapan Media Permainan *Sociology Shot Traditional* (SOSIS –T) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sosiologi Siswa MAN 1 Lombok Timur**

**Hj. Siti Surodiana**

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Lombok Timur  
Corresponding Author. Email: surodiana.adam@gmail.com

**Abstract:** This study aims to increase student motivation in sociology subjects through the application of the Sosis-T game media. This research method used classroom action research methods with research subjects namely students of class XII IPS 2 MAN 1 East Lombok. The research instrument used observation and tests. The research data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results showed that the learning media *Sociology Shot Traditional* (SOSIS-T) was more effective in increasing the learning motivation and grades of students in the classroom. Through the application of the *Sociology Shot Traditional* (SOSIS-T) media it is very fun for students when used during learning. Students are very motivated and enthusiastic to follow it. Students actively move, ask, answer, and respond so that class conditions become more dynamic.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi melalui penerapan media permainan Sosis-T. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian yakni siswa kelas XII IPS 2 MAN 1 Lombok Timur. Instrumen penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Data penelitian dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sociology Shot Traditional* (SOSIS-T) lebih efektif di dalam meningkatkan motivasi belajar maupun nilai siswa di kelas. Melalui penerapan media *Sociology Shot Traditional* (SOSIS-T) ini sangat menyenangkan bagi siswa ketika digunakan saat pembelajaran. Siswa sangat termotivasi dan antusias untuk mengikutinya. Siswa aktif bergerak, bertanya, menjawab, dan menanggapi sehingga kondisi kelas menjadi lebih dinamis.

**How to Cite:** Surodiana, S. (2020). Penerapan Media Permainan *Sociology Shot Traditional* (SOSIS –T) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sosiologi Siswa MAN 1 Lombok Timur. *Jurnal Paedagogy*, 7(4). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2927>

### **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan arwah kemajuan suatu bangsa, tanpa pendidikan mustahil rasanya sebuah negara dapat menjadi negara maju. Oleh sebab itu, anggaran pendidikan cukup besar yakni 20% dari APBN negara. Namun permasalahan pendidikan di Indonesia masih belum bisa sepenuhnya terselesaikan. Permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan cukup kompleks, mulai dari rendahnya kemampuan siswa dalam menyerap pembelajaran di kelas sehingga berdampak terhadap hasil evaluasi yang kurang memuaskan. Selain itu, rendahnya motivasi belajar siswa dalam kelas yang disebabkan karena kualitas guru dalam memanfaatkan media dan metode yang inovatif masih rendah.

Rendahnya motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh sikap pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Sikap statis yang dimiliki oleh guru cenderung menggunakan metode dan media pembelajaran yang masih bersifat tradisional yang menyebabkan siswa merasa bosan. Permasalahan yang muncul di sekolah-sekolah yang ada di daerah yakni banyak guru mengajar di kelas tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga terkesan guru menjadi satu-satunya sumber belajar. Hal inilah yang menyebabkan

### **Article History**

Received: 10-09-2020  
Revised: 21-09-2020  
Published: 01-10-2020

### **Key Words:**

Learning motivation,  
*Sociology Shot Traditional*, Media.

### **Sejarah Artikel**

Diterima: 10-09-2020  
Direvisi: 21-09-2020  
Diterbitkan: 01-10-2020

### **Kata Kunci:**

Motivasi Belajar, SOSIS-T, Media.



siswa merasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran sehingga berdampak terhadap hasil akhir. Sebagaimana dikemukakan oleh (Trianto, 2007) bahwa rendahnya hasil belajar karena suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif, metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah atau tampilan *powerpoint* yang kurang atraktif perlahan-lahan mulai dijauhi peserta didik. Karena selain materi yang disampaikan tidak memberikan semangat siswa untuk berfikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif juga berakibat pada kejenuhan dan membuat peserta didik mengantuk.

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Menurut Gagne (Dina Indriana, 2011) media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Selanjutnya menurut Dina Indriana (2011) beberapa faktor yang sangat menentukan tepat atau tidaknya sesuatu dijadikan media pengajaran dan pembelajaran antara lain adalah tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, modalitas belajar siswa (auditif, visual dan kinestetik), lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukung dan lain sebagainya.

Hal yang paling utama dibangun oleh guru dalam proses belajar mengajar yakni motivasi peserta didik. Tanpa motivasi mustahil peserta didik dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Motivasi belajar berasal dari dua kata yaitu: motivasi dan belajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi karna adanya korelasi signifikan antara motivasi dan belajar. Menurut Agus Suprijono (2009) motivasi belajar adalah proses memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Motivasi adalah tenaga pendorong yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang (Dimiyati dan Mudjiono, 2008). Motivasi belajar adalah Sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu (Djamarah, 2008). Jadi, motivasi belajar adalah suatu dorongan yang timbul pada diri seseorang atau orang lain yang membuat seseorang menjadi giat untuk belajar.

Menumbuhkan motivasi belajar dapat melalui penggunaan media, metode, sumber belajar, dan suasana belajar. Diperlukan proses belajar dengan menempatkan siswa sebagai *center stage performance*, yaitu proses pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat merespon pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan juga mengasyikkan, dan bukannya suasana yang membosankan. Dalam berbagai artikel di jelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membangkitkan semangat dan prestasi belajar siswa. Dengan demikian dalam pembelajaran Sosiologi seharusnya ada media pembelajaran yang inovatif dan sederhana namun mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar sehingga berdampak kepada peningkatan prestasi.

Pembelajaran Sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran peminatan pada jurusan sosial di tingkat SMA/MA. Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran sosiologi yakni belum ada media yang inovatif, sederhana, mudah diterapkan yang mampu membangkitkan semangat siswa saat belajar. Sebagai salah satu mata pelajaran peminatan, seharusnya keberadaan sosiologi harus benar-benar diminati oleh siswa terlebih sosiologi sebagai mata pelajaran yang diujikan pada ujian Nasional. Tetapi pada kenyataannya, sebagian siswa masih menganggap sosiologi sebagai mata pelajaran yang membosankan, menjenuhkan dan selalu bikin mengantuk di kelas.



Kondisi pembelajaran Sosiologi di MAN 1 Lombok Timur menunjukkan bahwa berdasarkan data kesiswaan Tahun Pelajaran 2019/2020 bahwa didominasi oleh jurusan IPS yang menjadikan sosiologi sebagai mata pelajaran dengan jumlah peminat 468 orang. Namun besarnya minat siswa dalam memilih jurusan IPS tidak sebanding dengan tingginya motivasi siswa dalam belajar Sosiologi. Berdasarkan realitas yang terjadi di MAN 1 Lombok Timur Kurangnya motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Sosiologi. disebabkan oleh hal hal sebagai berikut: a) Guru guru sosiologi pada umumnya masih menggunakan media pembelajaran sederhana yang belum mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar; b) Guru guru sosiologi belum menggunakan variasi media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang sesuai dengan kondisi latar belakang siswa; c) Proses belajar mengajar kurang menarik dan tidak atraktif yang diakibatkan kurangnya variasi media pembelajaran; d) Guru Guru Sosiologi belum atau kurang memiliki pengetahuan dan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran, maka melihat kenyataan tersebut guru guru perlu mendapatkan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran; dan e) Siswa tidak diberikan kesempatan untuk berfikir dan mengembangkan daya ingatnya dalam menghadapi suatu masalah.

Penggunaan media pembelajaran harus mampu mengangkat bentuk-bentuk kearifan lokal yang akrab dengan kehidupan peserta didik sehingga mudah dipahami dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Namun, penggunaan media berbasis lokal harus tetap dikombinasikan dengan perkembangan teknologi, sehingga terjadi keseimbangan antara perkembangan teknologi dan budaya setempat. Hal ini akan mampu memperkuat rasa cinta terhadap budaya setempat dan tidak ketinggalan dengan kemajuan teknologi.

Berdasarkan perihal tersebut, perlu ada upaya dan solusi dalam memecahkan permasalahan tersebut dengan cara membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi namun tidak lepas dari kehidupan dan budaya para peserta didik. Bentuk inovasi media pembelajaran yang dirancang untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sosiologi yakni media permainan *SOSIS-T (Sosiologi Shot Traditional)*.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian yakni siswa kelas kelas XII IPS 2 MAN 1 Lombok Timur. Dalam penelitian ini, penerapan media pembelajaran *SOSIS-T* dengan desain pembelajaran yang digunakan yakni desain pembelajaran *cooperative learning* karena pembelajaran berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan media pembelajaran *SOSIS-T* desain pembelajaran kooperatif bertujuan untuk menumbuhkan kebersamaan dan motivasi di dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru dalam setiap kelompok, kemudian kelompok tersebut akan berkompetisi dengan kelompok lain. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Sedangkan data penelitian ini dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pendekatan yang digunakan dalam inovasi media pembelajaran ini yakni pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Alasan menggunakan pendekatan ini yaitu karena dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan anatara pengetahuan yang dimiliki dengan

penerapannya. Alasan lain penggunaan pedekata CTL yakni mendorong motivasi siswa untuk memecahkan permasalahan nyata yang dihadapi di tengah masyarakat karena peserta didik menyadari akan manfaat yang diperoleh dari pembelajaran tersebut. Disisi lain CTL angkat tepat digunakan dalam pembelajaran sosiologi karena tidak bisa lepas dari kehidupan nyata dalam masyarakat.

Selain menggunakan pendekatan CTL dalam penyusunan media pembelajaran SOSIS-T, pendekatan lain yang digunakan yakni pendekatan saintifik yang merupakan betuk pendekatan yang digunakan dalam penerapa K13. Pendekatan ini bertujuan agar peserta didik dapat mengkonstuk pengetahuan mulai dari tahap mengamati hingga mengomunikasikan di depan kelas. Dua pendekatan ini dianggap relevan di dalam penerpan media pembelajaran SOSIS-T.

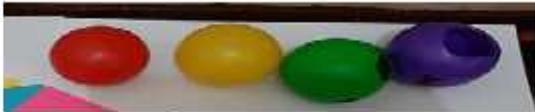
Desain pembelajaran merupakan suatu rancangan yang disusun untuk membantu proses belajar seseorang yang dilakukan secara bertahap. Dalam penerapan media pembelajaran SOSIS-T desain pembelajaran yang digunakan yakni desain pembelajaran *koopratif learning* karena pembelajaran berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan media pembelajaran SOSIS-T desain pembelajaran koopratif bertujuan untuk menumbuhkan kebersamaan dan motivasi di dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru dalam setiap kelompok, kemudian kelompok tersebut akan berkompetisi dengan kelompok lain. Dalam hal ini diperlukan kerja sama yang baik. Hal inilah yang mendasari penggunaan desain pembelajaran kooperatif dalam penerapan media SOSIS-T dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sosiologi.

**Inovasi Pembelajaran SOSIS-T**

**Bahan dan Alat Pembuatan Media Sosiologi Shot Traditional (SOSIS-T)**

Pembuatan media pembelajaran *Sosiologi Shot Traditional (SOSIS-T)* tidak membutuhkan biaya yang besar sehingga mudah dikembangkan oleh siapapun dan dimana pun. Berikut diuraikan bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan media *Sosiologi Shot Traditional (SOSIS-T)* untuk meningkatkan motivasi belajar sosiologi pada siswa.

**Table 1. Bahan Inovasi Media Pembelajaran Sosiologi Shot Traditional**

No.	Nama Bahan	Gambar Bahan
1.	Bola Mainan Kecil Warna Warni	
2.	Kertas Warna Warni	
3.	Botol Bekas Minuman	
4.	Karet Gelang	
5.	Double Taps	
6.	Kayu Ketapal	

**Tabel 2. Alat-Alat Pembuatan Media *Sosiologi Shot Tradisional* (SOSIS-T) dalam Pembelajaran Sosiologi**

No	Nama Alat	Gambar Alat
1	Gunting	
2	Kater	
3	Pisau	
4	Sepidol	

**Langkah-Langkah Pembuatan Media *Sosiologi Shot Tradisional* (SOSIS-T)**

Langkah-langkah pengerjaan *Sosiologi Shot Tradisional* yaitu sebagai berikut:

1. Menyiapkan botol minuman yang akan dijadikan sasaran
2. Melubangi bola bola yang akan ditempatkan sebagai tutup botol dengan menuliskan sesuai dengan nama media yang akan digunakan sehingga tampilan lebih menarik
3. Memasukan pasir kedalam botol setengah saja dengan tujuan botol atau sasaran tidak terlalu ringan
4. Setelah itu ditempelkan gambar –gambar *emoticon* yang membuat siswa menjadi tertarik dan dibaliknya diselipkan kartu soal yang sudah dipersiapkan.

**Langkah-Langkah Penerapan Media *Sosiologi Shot Tradisional* (SOSIS-T)**

Media pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Sosiologi Shot Tradisional* (SOSIS-T) merupakan media pembelajaran yang diambil dari permainan budaya lokal sehingga budaya lokal masih dapat dipertahankan ditengah globalisasi. sehingga prinsip glocalisasi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Secara garis besar Adapun Langkah langkah yang dilakukan untuk menerapkan media SOSIS T adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan media pembelajarannya, yaitu *SOSIS-T* dan LCD untuk penyampaian materi tentang dampak perubahan social melalui tampilan power point.
2. Guru Menerangkan materi pembelajaran dengan menampilkan power point yang telah dipersiapkan sebelumnya.
3. Guru Menanyakan kepada siswa apakah materi yang telah diberikan mampu dipahami, apabila belum dipahami maka guru akan mencoba mengulangi materi yang belum dipahami.
4. Untuk lebih memahami materi perubahan social secara mendalam maka guru akan menerapkan media permainan SOSIS T.

5. guru membagi kelas menjadi 6 kelompok, dimana masing masing kelompok beranggotakan sebanyak 6 orang.
6. Guru menyiapkan media permainan SOSIS-T kemudian masing masing kelompok mempersiapkan anggota untuk bermain SOSIS-T.
7. kelompok 1 dan kelompok 2 maju masing masing 1 orang untuk menembakkan sasaran yang sudah dipersiapkan. Kelompok 3 dengan kelompok 4, kelompok 5 dan kelompok 6. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kompetisi dan menembakkan sasaran.



**Gambar 1. Penerapan Media SOSIS-T di dalam kelas**

8. Siswa yang dapat menembakkan sasaran akan mendapatkan satu pertanyaan soal yang sudah dipersiapkan dan mendapatkan pin sebagai *reward* yang telah menembakkan dengan tepat.
9. kelompok yang semakin banyak mendapatkan pertanyaan dan mampu mengumpulkan PIN akan menjadi kelompok yang paling unggul serta mampu menjawab pertanyaan yang sudah didapatkan.
10. Kelompok yang tidak mampu menembakkan kesasarannya maka siswa akan mendapatkan kartu merah yang dinyatakan sebagai sanksi
11. Setelah semua siswa mendapatkan kesempatan untuk memainkan SOSIS T kemudian anggota kelompok akan mendiskusikan pertanyaan yang didapatkan kemudian mempresentasikan hasil diskusi kedepan kelas.
12. kelompok yang tidak mempresentasikan akan menanggapi dari hasil diskusi kelompok yang presentasi.
13. demikian selanjutnya sehingga akan didapatkan kelompok yang terbaik.
14. Guru akan menyimpulkan dari materi yang telah diberikan sehingga siswa mampu memahami dan termotivasi dalam belajar sosiologi.

### **Hasil Inovasi Penerapan Media Sosiologi Shot Tradisional (SOSIS-T)**

Pembuatan media pembelajaran yang baik dan efektif bukanlah diukur dari mahalnya bahan serta seberapa rumit pembuatannya. Akan tetapi, yang menjadi faktor terpenting yaitu seberapa jauh keberhasilan media pembelajaran dapat menjadi jembatan siswa memahami materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar mereka, dan juga hasil belajarnya. Oleh karena itu, pembuatan media yang baik dan efektif perlu memperhatikan tiga hal, yakni materi yang akan disampaikan, cara menjelaskan materi serta karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran yang atraktif merupakan salah satu media pembelajaran yang baik dan efektif. Media pembelajaran atraktif tidak sebatas penampilan yang menarik (warna

maupun bentuk), namun yang terpenting, seberapa jauh media tersebut dapat melibatkan siswa untuk aktif di dalam proses pembelajaran di kelas. Guru hanya sebagai wasit maupun tempat bertanya apabila siswa mengalami kesulitan selama proses belajar di kelas berlangsung. Dan pada *akhirnya*, penggunaan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar sosiologi siswa jauh lebih baik dari yang sebelumnya.

Media atraktif inilah yang coba dibuat di dalam kegiatan ini. Media "*Sosiologi Shot Tradiitiional*" tidak hanya di buat dengan warna-warna yang menarik serta gambar-gambar yang terkait materi Perubahan sosial, namun juga melibatkan siswa di dalam pembelajaran di kelas. Siswa terlihat seolah-olah bermain namun pada hakekatnya belajar suatu materi. Untuk dapat menilai sejauh mana media pembelajaran "*Sosiologi Shot Traditional*" efektif di dalam meningkatkan peran serta siswa di dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas dan juga peningkatan motivasi, dengan memperhatikan kondisi siswa didalam kelas dimana siswa semangat dalam proses belajar mengajar dan tidak mengantuk. Berdasarkan hasil kegiatan ini ternyata media pembelajaran "*Sosiologi Shot Traditional*" lebih efektif meningkatkan motivasi belajar sosiologi siswa MAN 1 Lombok Timur. Hal sesuai dengan hasil yang didapatkan yaitu:

#### **Peran Serta Peserta Didik**

Berdasarkan hasil yang didapatkan di kelas XII IPS 2 bahwa media pembelajaran "*Sosiologi Short Traditional*" ternyata mampu meningkatkan motivasi belajar sosiologi siswa MAN 1 Lombok Timur. Adapun aspek-aspek yang nampak di dalam peran serta siswa dalam kegiatan belajar mengajar antara lain:

#### **Dua Arah**

Prinsip media pembelajaran "*Sosiologi Shot Traditional*" adalah belajar sambil bermain. Siapa yang bermain? Tentunya siswa yang bermain. Mereka harus menjelaskan maupun menjawab pertanyaan terkait gambar-gambar maupun pertanyaan yang ada di *dalam amplop yang dipersiapkan*. Disamping itu dengan peserta didik akan mengambil kartu soal yang berisi lembar pertanyaan didalamnya. kemudian didiskusikan bersama kelompoknya dan kemudian disajikan dalam bentuk presentasi di depan kelas.



**Gambar 3. Kegiatan diskusi kelompok sebelum presentasi**

Oleh karena itu, media pembelajaran ini menciptakan komunikasi dua arah antara siswa kelas XII IPS 2 dan guru saat pembelajaran di kelas berlangsung. Maksudnya, guru tidak hanya memberikan materi sebelum permainan, namun siswa juga dituntut untuk menguasai materi jika ingin dapat bermain dengan media pembelajaran ini. Guru hanya sebagai wasit dan fasilitator juga mediator pada saat masing-masing kelompok tampil menyajikan hasil pemikirannya. Sementara disaat penyampaian hasil diskusi, dimana setiap



kelompok akan maju dan kelompok lain akan menanggapinya. Disinilah akan terlihat kemampuan abad 4.0 dalam pembelajaran meliputi 4C (*Critical Thinking, Communicative, Colaboration, dan Creatif*). Siswa dengan saat antusias dan aktif mengikuti diskusi hingga waktu lonceng tanda berakhirnya pembelajaran tak dihiraukan. Media pembelajaran yang monoton hanya menciptakan sistem komunikasi satu arah. Guru hanya sebagai sumber informasi yang berada di depan kelas. Siswa hanya melihat dan mendengarkan materi yang diberikan oleh guru. Siswa hanya duduk di bangkunya masing-masing yang terkadang kondisi tersebut malah menyebabkan suasana jenuh dan membosankan. Dan akibatnya, siswa umumnya pasif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung karena media pembelajaran tidak menarik.

### **Motivasi Belajar Peserta Didik**

Media pembelajarn "*Sosiologi Shot Traditional*" hakekatnya merupakan media pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar sambil bermain. Hal inilah yang membuat motivasi belajar siswa kelas XII IPS 2 tinggi. Kondisi ini nampak dari semangat dan antusias mereka tinggi selama proses pembelajaran di kelas berlangsung. Ini terlihat sekitar 90% siswa kelas XII IPS 2 yang berebut untuk menjalankan game Sosiologi Shot Traditional(SOSIS-T)" dan menjelaskan gambar yang tertera di dalam pertanyaan yang ditembakkan tersebut. Siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran, seetiap kelompok berlomb- lomba untuk maju ke depan kelas. Dengan demikian media SOSIS-T dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **Hasil Belajar**

Penggunaan media pembelajaran "*Sosiology shot Traditional (SOSIS-T)*" tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, namun juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Dari hasil kedua tes ini, nampak peningkatan yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPS 2 dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar dengan media pembelajaran yang berbeda. Berdasarkan data sebanyak 37 siswa kelas XII IPS 2 dalam mengikuti pembelajaran sebelum menggunakan media SOSIS-T bahwa sebanyak 20 orang (45 %) siswa tidak tuntas atau dibawah kkm dan siswa yang diatas KKM sebanyak 17 Orang (45%) Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media ini belum mampu memenuhi Target. Adapun nilai yang didapatkan berdasarkan hasil pembelajaran dengan media SOSIS-T mengalami peningkatan yaitu Sebanyak 6 orang (17%) masih berada dibawah KKM dan 31 orang (83%) diatas KKM. Kondisi ini mengalami peningkatan nilai yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan sebelum menerapkan media SOSIS-T. Dengan demikian, sebanyak 31 peserta didik 83% mengalami peningkatan nilai setelah penyampaian materi melalui media permainan SOSIS-T ". Berikut hasil kumpulan nilai sebelum dan sesudah penerapan media permainan SOSIS T di kelas XII IPS 2 MAN 1 Lombok Timur.

### **Keunggulan Media Sosiologi Shot Tradisional (SOSIS-T) dalam Pembelajaran Sosiologi**

Media Sosis-T ini mampu menanamkan nilai nilai karakter yang diharapkan dalam pembelajaran diantaranya: kerjasama, kompetitif, kejujuran, motivasi,perjuangan dan sebagainya. Media SOSIS T terobosan terbaru yang saya ciptakan dengan adanya perbaduan globalisasi dengan kearifan budaya lokal dengan beberapa tujuan, yakni antara lain, (1) Menciptakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan dengan menggunakan permainan Sosiologi Shot Traditional (SOSIS-T) sehingga materi pembelajaran lebih mudah dimengerti



oleh peserta didik, (2) Mengembangkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan komunikatif, dengan perpaduan teknologi dan mengangkat kearifan budaya lokal setempat. (3) Membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya baik itu secara individu maupun kelompok sehingga mampu menyelesaikan permasalahan (4) Sebagai salah satu sarana untuk mewujudkan tujuan pembelajaran dalam materi Perubahan sosial. Memang sangatlah seru penerapan pembelajaran dengan media *Sosiologi Shot Traditional (SOSIS –T)*. Mayoritas siswa sangat menikmati, antusias, dan semangat dalam melaksanakan pembelajaran sosiologi. Tak ada yang mengantuk di kelas, bahkan rata-rata siswa mampu belajar lebih lama dan waktu tidak terasa begitu cepat berlalu. Media SOSIS-T ini juga mampu membentuk karakter siswa dalam hal bekerjasama, komunikasi, kompetitif, percaya diri dan kreatif

### **Kesimpulan**

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian ini adalah media pembelajaran “*Sociology Shot Traditional (SOSIS-T)*” lebih efektif di dalam meningkatkan motivasi belajar maupun nilai siswa di kelas. Melalui penerapan media *Sociology Shot Traditional (SOSIS-T)* ini sangat menyenangkan bagi siswa ketika digunakan saat pembelajaran. Siswa sangat termotivasi dan antusias untuk mengikutinya. Siswa aktif bergerak, bertanya, menjawab, dan menanggapi sehingga kondisi kelas menjadi lebih aktif dan dinamis.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari kegiatan ini maka ada beberapa saran yang dapat di ajukan antara lain: (1) Saran untuk Dinas Pendidikan terkait; hendaknya dapat lebih memberikan ruang kepada guru untuk tetap berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif. (2) Untuk Guru; harus mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan tidak hanya menggunakan metode ceramah namun perlu lebih memiliki inovasi inovasi yang kreatif sehingga mampu memotivasi dan meningkatkan prestasi siswa dalam belajar

### **Daftar Pustaka**

- Arief S. Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Approaches*. Penerjemah Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fatimah, F. (2019). Penerapan Model Dua Tinggal Dua Tamu dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I SD Negeri 47 Mataram. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 27-33. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v6i1.2527>
- Hujair A.H. Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Israil, I. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Kayangan. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 5(2), 117-123. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v5i2.1807>
- Johariah, B. (2017). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PPKn Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe STAD di Kelas VII-E SMP Negeri 5 Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di*



---

*Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 3(2).*  
doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v3i2.393>

- Nurmiati, B. (2020). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Mengoptimalkan Penerapan Model Discovery Learning di SD Negeri 2 Cakranegara. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 1-7. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v6i1.2523>
- Selamet, I. (2020). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagogy*, 7(2), 121-125. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i2.2505>
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta : Belajar dan Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : PT Kharisma Putra Utama