

ABSTRAK

Nining Eliska, 2018. *Pengaruh pemberian game pembuka dan penutup pembelajaran Terhadap motivasi Belajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I. Hj. Rosleny babo dan Pembimbing II. H. Abd. Hamid Mattone.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana Pengaruh pemberian game pembuka dan penutup pembelajaran Terhadap motivasi Belajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru.

Jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen. Penelitian ini menggunakan "*One Group Pretest-Posttest Design*". Pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran atau mengkaji pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran

Prosedur penelitian meliputi observasi, pelaksanaan tindakan, dan analisis data. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas V SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru sebanyak 19 murid

Validitas tes dihitung dengan validitas konstruks (*construct validity*). Untuk mengukur validitas konstruks dapat menggunakan pendapat dari ahli pembimbing. Setelah dilakukan pengujian hiptesis diperoleh t_{hitung} sebesar 14,96 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 19 - 1 = 18$ maka diperoleh $t_{tabel} = 2,100$. Dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak karena $14,96 > 2,100$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar PKn.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan motivasi belajar PKn murid SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru melalui pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran dalam pembelajaran PKn mengalami peningkatan.

Kata Kunci : *Games* pembuka dan penutup pembelajaran, motivasi belajar PKn