

**PENGARUH PEMBERIAN GAMES PEMBUKA DAN PENUTUP
PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MURID KELAS V
SDN 05 TOKKENE KECAMATAN TANETE RIAJA
KABUPATEN BARRU**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh :

**NINING ELISKA
10540 9324 14**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Nama : **Nining Eliska**
Nim : 10540 9324 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dengan judul : **Pengaruh Pemberian *Games* Pembuka dan Penutup Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Murid kelas V SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar

Makassar, Juli 2018

Yang Membuat Permohonan

NINING ELISKA
10540 9324 14



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **NINING ELISKA**
Nim : 10540 9324 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dengan judul : **Pengaruh Pemberian *Games* Pembuka dan Penutup Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Murid kelas V SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposa sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2018

Yang Membuat Permohonan

NINING ELISKA

10540 9324 14

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Aku percaya bahwa apapun yang saya

Terima saat ini adalah yang terbaik dari Allah

Dan saya percaya Allah akan selalu memberikan

Yang terbaik untukku pada waktu yang telah ia tetapkan.

“Hanya ini Kupersembahkan

*untuk kedua orang tua, keluarga besar dan sahabat-sahabatku.
Sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terima kasih yang telah memberikan doa,
dukungan, semangat, kasih sayang dan pengorbanan yang tidak terhingga dan
selalu memberikan yang terbaik.*

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

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang karena-Nya kita hidup dan hanya kepada-Nya kita kembali. Dari-Nya segala sumber kekuatan dan inspirasi terindah dalam menapaki jalan hidup ini, Dialah yang memberikan begitu banyak nikmat khususnya kesehatan dan kesempatan sehingga proposal yang berjudul **"Pengaruh pemberian games pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan murid kelas V SDN 5 Tokkene Kec. Tanete Riaja. Kab. Barru"** dapat penulis selesaikan. Shalawat dan taslim semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. yang merupakan uswatun hasanah atau suri tauladan yang baik bagi ummat manusia sampai akhir zaman.

Teristimewa dan terutama penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada kedua orang tuaku **Ayahanda Ilyas** dan **Ibunda Kanawiah** yang senantiasa memberi harapan, semangat, perhatian, kasih sayang dan doa tulus tak berpamrih. Seluruh keluarga besar atas segala pengorbanan, dukungan dan doa restu yang telah diberikan demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu. Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis menjadi ibadah dan cahaya penerang kehidupan di dunia dan di akhirat.

Begitu pula penghargaan yang setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih disampaikan dengan hormat kepada Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E., M.M. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar beserta jajarannya yang telah

memberikan pengajaran, pembinaan dan perhatian kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M.Pd.,Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar . Aliem Bahri, S.Pd, M.Pd ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta jajarannya yang telah bersedia membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini. Dr. Hj. Roslenny B, M.Si dan Drs. H. Abd. Hamid Mattone, M.Si., sebagai Pembimbing I dan II, yang telah meluangkan waktunya membantu dan membimbing penulis. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.

Kepada teman-teman seperjuangan jurusan pendidikan guru sekolah dasar angkatan 2014 terkhusus kelas I yang telah bersama-sama berjuang keras dan penuh semangat. Terima kasih atas semua saran dan motivasi selama penyelesaian penulisan ini. Semoga saran dan motivasi yang diberikan bernilai di sisi Allah swt. Aamiin.

Akhirnya, sebagai manusia biasa yang tidak terlepas dari kemungkinan hilaf, penulis sangat mengharapkan berbagai kritik yang bersifat membangun dari pembaca untuk perbaikan hasil penulisan ini serta dapat dijadikan sebagai panduan untuk penulisan-penulisan selanjutnya.

Makassar, Juli 2018

Penulis

NINING ELISKA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Tinjauan pustaka	8
B. Kerangka Pikir	26
C. Hipotesis.....	27

BAB III	METODE PENELITIAN	28
	A. Jenis Penelitian dan rancangan penelitian	28
	B. Lokasi dan waktu penelitian	28
	C. Variabel dan desain penelitian	28
	D. Populasi dan Sampel.....	29
	E. Defenisi Operasional Variabel.....	30
	F. Prosedur penelitian	30
	G. Instrument Penelitian	31
	H. Teknik Pengumpulan Data	31
	I. Teknis Analisis Data.....	32
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
	A. Hasil Penelitian.....	35
	B. Pembahasan	43
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	45
	A. Kesimpulan	45
	B. Saran	45
	DAFTAR PUSTAKA	47
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	
	RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
4.1	Perhitungan untuk mencari Rata-rata Nilai <i>Pre-Test</i>	35
4.2	Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar PKn Murid Sebelum Diberi Perlakuan.....	36
4.3	Deskripsi Ketuntasan Belajar PKn Murid.....	37
4.4	Perhitungan untuk mencari Rata-rata Nilai <i>Post-test</i>	38
4.5	Distribusi dan persentasiSkorHasil Belajar PKn	39
4.6	Deskripsi Ketuntasan Belajar PKn.....	39
4.7	Analisis Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Poat-Test</i>	40

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
2.1.	Bagan Kerangka Pikir	26

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Tugas pokok guru adalah mengajar. Mengajar merupakan proses untuk mentransfer ilmu dari guru kepada peserta didik . Untuk dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab secara profesional, guru harus memiliki kemampuan atau keterampilan mengajar baik secara teori maupun praktik. Pada hakikatnya mengajar adalah proses yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kegiatan belajar siswa. Dalam mengajar guru tidak hanya sekedar memberi informasi secara lisan kepada siswa, tetapi juga harus menciptakan situasi lingkungan yang memungkinkan anak untuk belajar secara aktif, menyenangkan dan termotivasi, sehingga guru harus mampu melibatkan beberapa komponen serta kompetensi interaksi belajar mengajar.

Keterampilan mengajar sangat diperlukan untuk mengembangkan dan mengarahkan murid dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, mengajar juga dikatakan sebagai kegiatan yang integratif dari sejumlah keterampilan, karena dalam mengajar guru harus dapat menggunakan keterampilan mengajar seperti keterampilan bertanya, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan membuka dan menutup pelajaran atau kelas, keterampilan menjelaskan, keterampilan mengelola kelas.

Keterampilan yang harus dikuasai guru salah satunya adalah keterampilan membuka dan menutup pelajaran (kelas). Keterampilan ini menuntut adanya

kegiatan yang menarik minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung baik saat awal pelajaran maupun di akhir pelajaran. Tujuan dari keterampilan ini diantaranya adalah menimbulkan perhatian dan memotivasi pembelajar. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam membuka dan menutup pelajaran mulai dari awal hingga akhir pelajaran. Keberhasilan dari seluruh proses belajar mengajar yang akan dilalui siswa salah satu kuncinya melalui keterampilan ini. Dengan demikian siswa dapat memiliki kesiapan mental dan tertarik untuk mengikuti hal-hal yang akan dipelajari. Guru harus memahami keterampilan ini agar bisa melakukan variasi dan alternatif pembuka serta penutup pembelajaran sehingga motivasi siswa dapat terbentuk dari awal. Hal ini sesuai dengan peran guru sebagai fasilitator dan motivator yaitu mengantarkan siswa agar pembelajaran bermakna serta memotivasi siswanya dalam belajar.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Apabila motivasi murid tinggi maka hasil belajar pun akan meningkat, begitu pula sebaliknya apabila motivasi murid rendah maka kemungkinan hasil belajar murid juga akan rendah. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang memiliki pengaruh besar dalam mencapai tujuan belajar. Untuk itu harus dilakukan upaya yang dapat mendorong semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi dan gairah belajar anak dapat dibentuk saat diawal dan diakhir pelajaran.

Menurut pengamatan di kelas V SD Negeri 5 Tokkene Kabupaten Barru, siswa kurang termotivasi mengikuti mata pelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan). Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang kurang

menyenangkan bagi siswa. Hal ini disebabkan oleh materinya sebagian besar berupa hafalan. Selain itu, materi yang disampaikan lebih banyak menggunakan metode ceramah. Metode konvensional seperti ceramah menjadikan guru sebagai pusat dari segala sumber sehingga siswa bersifat pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan siswa karena selama proses pembelajaran siswa lebih banyak duduk mendengarkan penjelasan guru. Penggunaan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran ini menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga motivasi belajarnya rendah.

Rendahnya motivasi belajar ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Penyebab rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD Negeri 5 Tokkene Kabupaten Barru ini adalah cara mengajar yang masih mengedepankan metode ceramah sebagai satu-satunya metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode ceramah merupakan bagian dari cara mengajar guru yang kurang menarik. Cara mengajar yang kurang menarik berkaitan dengan sejumlah keterampilan mengajar guru. Oleh karena itu, motivasi belajar dapat diciptakan melalui keterampilan membuka dan menutup pelajaran. Namun, kegiatan ini seringkali diidentikkan dengan kegiatan absensi, menertibkan siswa, mengumpulkan tugas, ucapan salam dan lain-lain. Kegiatan seperti ini tidak tergolong sebagai keterampilan membuka dan menutup pelajaran karena merupakan kegiatan yang memang harus dilakukan oleh guru.

Alternatif metode pembelajaran yang dapat memunculkan minat serta motivasi belajar pada kegiatan membuka dan menutup pelajaran adalah melalui

games. *Games* sangat cocok dipakai untuk meningkatkan semangat motivasi belajar murid dalam kegiatan pembelajaran disamping itu dapat mengubah sikap yang kurang peduli dengan pengajaran guru menjadi lebih simpati dan termotivasi untuk mengikuti. Alternatif metode pembelajaran ini digunakan saat mengawali dan mengakhiri proses pembelajaran. Prinsip mengawali ini berguna untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar. *Games* di akhir pelajaran berguna sebagai *reinforcement* atau penguat agar materi yang telah dipelajari lebih bermakna. Untuk itu, sebelum mengajar guru harus mempersiapkan materi sesuai dengan materi yang dipelajari.

Games memiliki fungsi utama yaitu sebagai rileksasi dan menyegarkan kembali (*refreshing*) kondisi fisik dan mental. Tujuan pemberian *games* adalah mengembangkan daya kreativitas anak dalam belajar, memberikan suasana *fresh* saat belajar dan juga kondisi yang *fun*. Kondisi yang *fresh* dan *fun* dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang positif bagi perkembangan anak sehingga dapat memotivasi anak untuk mengikuti pembelajaran secara optimal. *Games* pembuka dan penutup pelajaran merupakan *games* yang berfungsi sebagai *ice breaker* dan *energizer* dalam proses pembelajaran. *Games* pembuka dan penutup pelajaran digunakan untuk menimbulkan motivasi di awal pelajaran dan menciptakan suasana yang menyenangkan saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Usia SD pada umumnya berada pada rentang usia 6-12 tahun. Penelitian ini ditujukan untuk kelas tinggi yaitu kelas V. Peneliti memilih kelas V sebagai subyek penelitian karena anak kelas V memiliki karakteristik antara lain senang

bermain atau suasana yang menggembirakan. Namun, umumnya di usia kelas V anak sudah memiliki banyak tugas atau PR (Pekerjaan Rumah). Jam pelajarannya pun bertambah padat. Ditambah lagi kegiatan ekstrakurikuler di sore hari dan les di malam hari membuat anak mengalami kejenuhan. Dengan demikian, *games* pembuka dan penutup pelajaran akan menarik minat serta motivasi anak dalam belajar untuk mengatasi kejenuhan anak atas tugas yang menumpuk dan aktivitas yang padat. *Games* pembuka dan penutup pelajaran ini berfungsi sebagai rileksasi sehingga membuat suasana menjadi menyenangkan. Oleh karena itu, *games* pembuka dan penutup pelajaran mempengaruhi motivasi belajar anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut: Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn yang masih rendah, Dalam pembelajaran PKn, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan Kegiatan membuka dan menutup pelajaran kurang menarik minat dan motivasi siswa.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn yang masih rendah dan dalam pembelajaran PKn, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan latar belakang maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh pemberian *Games* pembuka dan penutup pelajaran terhadap motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V SD Negeri 5 Tokkene Kabupaten Barru”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V SD Negeri 5 Tokkene Kabupaten Barru?
2. Bagaimana pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V di SD Negeri 5 Tokkene Kabupaten Barru?

C. Tujuan penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V SD Negeri 5 Tokkene Kabupaten Barru
2. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pelajaran siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V di SD Negeri 5 Tokkene Kabupaten Barru”.

D. Manfaat penelitian

Manfaat dengan dilaksanakannya penelitian ini, antara lain bagi

1. Manfaat teoretis
 - a. Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini diharapkan memberikan referensi bagi lembaga pendidikan untuk digunakan sebagai bahan pemikiran dan pengembangan serta peningkatan kualitas terhadap penerimaan materi pelajaran PKn di SD.

b. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan teoritis dalam pengembangan ilmu pembelajaran PKn di SD, sehingga dapat menjadi masukan dalam mengkaji lebih luas tentang penerapan pemberian games pembuka dan penutup pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi murid, hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi untuk meningkatkan motivasi belajar dalam memahami konsep-konsep PKn sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk guru bidang studi PKn atau guru kelas, untuk dijadikan informasi dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas sehingga konsep-konsep yang diajarkan guru dapat dikuasai oleh murid.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Tinjauan pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Batasan tentang pengertian belajar yang dikemukakan para ahli tidak sama. Hal ini disebabkan oleh karena perbedaan sudut pandang masing-masing. Namun perbedaan tersebut tidak mengakibatkan adanya pertentangan, melainkan justru saling melengkapi dan menunjukkan luasnya aspek yang dibahas yang erat hubungannya dengan belajar.

Menurut Daryanto (2010: 2) “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sedangkan Slameto (2013: 2) mengungkapkan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan, dimana perubahan itu terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya yang menghasilkan pengetahuan baru.

b. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik (Darsono, 2000: 24). Adapun yang dimaksud dengan proses pembelajaran adalah sarana dan cara bagaimana suatu generasi belajar, atau dengan kata lain bagaimana sarana belajar itu secara efektif digunakan. Hal ini tentu berbeda dengan proses belajar yang diartikan sebagai cara bagaimana para pembelajar itu memiliki dan mengakses isi pelajaran itu sendiri (Tilaar, 2002: 128).

Konsep seperti ini membawa konsekuensi kepada fokus pembelajaran yang lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik sehingga proses yang terjadi dapat menjelaskan sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Keaktifan peserta didik ini tidak hanya dituntut secara fisik saja, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apabila hanya fisik peserta didik saja yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Ini sama halnya dengan peserta didik tidak belajar, karena peserta didik tidak merasakan perubahan di dalam dirinya (Fathurrohman & Sutikno, 2007: 9).

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dan tugas guru adalah mengkoordinasikan

lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Disini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

c. Motivasi Belajar

1) Pengertian Motivasi Belajar

Kata "motif", diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dijadikan penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata "motif" itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.

Pengertian motivasi di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa:

“ Dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu tindakan yang dengan tujuan tertentu. Motivasi juga diartikan merupakan usaha-usaha yang menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaki atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya” (Depdiknas, 2002 : 756)

Menurut Gredler, *dkk* (Donni Juni Priansa 2015 : 132) menyatakan bahwa “motivasi merupakan atribut yang menggerakkan seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu”. Sedangkan menurut Ridwan Abdullah Gani (2015 : 49) “motivasi merupakan suatu energi dalam diri

manusia yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu”.

Motivasi ini dapat juga dikaitkan dengan persoalan minat. Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri (Sardiman A.M, 2005:76).

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, maka motivasi mengandung tiga komponen pokok, yaitu menggerakkan, mengalihkan, dan menopang tingkah laku manusia. Oleh karena itu motivasi juga dipengaruhi oleh keadaan emosi seseorang. Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Kecenderungan sukses ditentukan oleh motivasi dan peluang serta intensif, begitu pula sebaliknya dengan kecenderungan untuk gagal.

Berikut ini pendapat Mc. Donald mengenai motivasi yang dikutip oleh Sardiman (2005:74). “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *“feeling”* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”. Dari pengertian ini mengandung tiga elemen penting, yaitu:

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/ “*feeling*”, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah-laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/ terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah *tujuan*. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

2) Ciri-ciri Motivasi

Menurut Sardiman A.M (2005:83), motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah “untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya).
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.

- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

3) Fungsi Motivasi belajar

Setiap aktivitas yang dilakukan peserta didik tidak terlepas dari adanya faktor motivasi, dimana motivasi tersebut erat kaitannya dengan tujuan. Terkait dengan hal tersebut, (Donni Juni Priansa 2015 : 132) mengemukakan 4 fungsi motivasi adalah :

1) Mendorong berbuat

Motivasi Mendorong peserta didik untuk berbuat. Artinya motivasi merupakan penggerak atau motor yang melepaskan energi peserta didik

2) Menentukan arah perbuatan

Motivasi berfungsi sebagai penentu arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai oleh pesera didik

3) Menyeleksi perbuatan

Menentukan berbagai perbuatan yang harus dikerjakan oleh peserta didik guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan berbagai perbuatan yang tidak bermanfaat.

4) Pendorong usaha dan pencapaian prestasi

Peserta didik melaksanakan segala sesuatu karena adanya motivasi.

Motivasi tersebut merupakan pemicu bagi pencapaian prestasi.

Fungsi motivasi menurut Sardiman A.M (2005:85) ada tiga fungsi, yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa akan menghadapi ujian dengan harapan lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Di samping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi

seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

2. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di SD

a. Pengertian Pendidikan kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu hal mendasar yang akan membawa individu untuk mengetahui nilai-nilai, peranan, sistem, aturan, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan kemasyarakatan dan kenegaraan yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari murid sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Menurut Dekdiknas (Moha, 2011: 2) bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Mata Pelajaran PKN memusatkan perhatian pada pengembangan kecerdasan warga negara dalam berfikir dan bertindak

Rumiati (2008:25) menjelaskan “PKN (N) adalah Pendidikan Kewargaan Negara, sedangkan PKn (n) adalah Pendidikan Kewarganegaraan merupakan terjemahan *civic*

Suparlan, *dkk* (2016 : 8) menyatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berfungsi untuk membina kesadaran warga negara dalam melaksanakan kewajibannya sesuai dengan jiwa dan nilai konstitusi yang berlaku (UUD 1945).

Jadi berdasarkan defenisi di atas, maka sangat jelas bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan bertanggung jawab yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan Pancasila dan Undang-undang dasar 1945.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD

Dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan seorang murid bukan saja menerima pelajaran berupa pengetahuan, tetapi pada diri murid juga harus berkembang sikap, keterampilan, dan nila-nilai sesuai dengan Undang-undang.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan dalam Depdiknas (2006:49) adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- 1) Berfikir kritis rasional, kreatif, inovatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan
- 2) Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sedangkan menurut Mustari (2008:12) Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan:

- a. Membentuk kecakapan partisipasi yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan politik dan masyarakat baik di tingkat lokal, nasional, regional, dan global.
- b. Menjadikan warga masyarakat yang baik dan mampu menjaga persatuan dan integritas bangsa guna mewujudkan Indonesia yang kuat, sejaterah dan demokratis.

Sedangkan menurut (Suparlan, *dkk* 2016 : 9) Pendidikan Kewarganegaraan adalah bertujuan membentuk kualitas kepribadian (*desirable personal quality*) warga negara yang baik.

Untuk mencapai tujuan pendidikan kewarganegaraan tersebut, maka Guru PKn di SD berupaya membentuk perilaku, dan pemahaman murid tentang pentingnya tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi beberapa aspek. Berdasarkan Depdiknas (2007) aspek-aspek tersebut meliputi sebagai berikut.

- 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan

bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.

- 3) Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri , Persamaan kedudukan warga negara.
- 5) Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
- 7) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8) Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

3. Hakikat *Games* pembuka dan penutup pembelajaran

a. Pengertian *Games* dalam pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar diperlukan guru yang kreatif, inovatif dan menyenangkan untuk menarik perhatian dan motivasi murid. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk memotivasi murid terhadap pembelajaran adalah dengan memberikan *games* saat membuka dan menutup pembelajaran. Istilah *games* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti “permainan” (John M Schols dan Hasan Shadily 2013 : 263). *Games* atau permainan yang akan digunakan yaitu *games* yang memotivasi dan *games* yang memberi penguatan bagi peserta didik.

Raisatun Nisak (2014 : 11) menjelaskan bahwa *games* atau permainan merupakan “salah satu sarana yang bisa dijadikan sebagai jalan untuk melakukan transpormasi ilmu kepada anak-anak”. Sedangkan Yuli Astuti (Aurelia Prima, 2016 : 5) mengemukakan bahwa “permainan sering dipandang negatif karena dapat mengganggu aktifitas belajar. Padahal dari bermain otak dan saraf motorik akan bekerja.

Berdasarkan beberapa definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa *games* atau permainan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan perkembangan otak dan saraf motorik anak dengan cara yang santai dan menyenangkan.

b. Bentuk-bentuk *Games* pembuka dan penutup pembelajaran

Games ini sangat cocok dipakai untuk ilustrasi untuk meningkatkan semangat belajar murid dalam kegiatan sehari-hari. Disamping itu dapat

mengubah sikap murid yang kurang peduli dengan pengajaran guru menjadi lebih simpati dan termotivasi untuk mengikuti. Menurut Anik Karakwati (2011) games yang cocok untuk membuka dan menutup pelajaran bagi usia 7 tahun keatas yaitu Angkat bom dan Membangun bersama. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1) Angkat bom

a) Deskripsi

Seluruh murid dengan sikap duduk/berdiri. Menghitung urut dengan menyebutkan ia berada pada urutan keberapa, lalu guru menunjuk pada setiap hitungan pada murid yang kelipatan 3 dan kelipatannya maka cukup mengucapkan bom yang salah dihukum.

b) Tujuan

Melatih murid berhitung dengan cermat dan menggunakan daya pikirnya untuk berkonsentrasi setiap saat.

c) Prosedur

- a. Siswa duduk/berdiri melingkar
- b. Guru memberikan aba-aba. Hitung mulai (sambil menunjukkan giliran yang memulai duluan.
- c. Jika sampai pada hitungan 3,6,9 dan kelipatannya maka murid yang berada pada urutan tersebut harus mengucapkan bom!

2) Membangun bersama.

a) Deskripsi

Murid diajak menggambar suatu bangunan yang kemudian murid

lain akan menggambar bangunan yang berbentuk lain. Masing-masing kelompok tidak boleh bermusyawarah tentang bangunan yang akan dibentuk. Sehingga dengan demikian setiap orang bisa merubah dan menghancurkan ide teman lainnya.

b) Tujuan

Menyamakan ide, pikiran dan gagasan yang beragam kedalam satu ide kreatif.

c) Prosedur

1. Masing-masing kelompok berbaris menghadap kepapan tulis dengan ketua regu paling depan dan anggotanya berderet dibelakangnya.
2. Guru memberi aba-aba 1,2,3 untuk memulai permainan. Setelah hitungan ketiga ketua kelompok maju kepapan tulis untuk satu bangunan sesuai dengan perintah guru. Misal melukis segitiga, persegi panjang, lingkaran, balok, dll.
3. Begitu dapat 1 bangunan guru menghentikan pelukis pertama “stop” lalu dilanjutkan pelukis ke 2. Sedangkan pelukis pertama pindah kebelakang begitu seterusnya.

c. Pengertian keterampilan membuka pembelajaran

Pada dasarnya keterampilan membuka dan penutup pembelajaran adalah keterampilan yang berkaitan dengan kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh guru dalam memulai dan mengakhiri suatu pembelajaran.

Syaefuddin (2015 : 56) menjelaskan bahwa “keterampilan membuka pelajaran ialah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam

kegiatan pembelajaran untuk menciptakan prakondisi murid agar minat dan perhatiannya terpusat pada apa yang akan dipelajari”. Sedangkan menurut Mulyasa (2013 : 84) menyatakan bahwa “ membuka pelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan kesiapan mental dan menarik perhatian peserta didik secara optimal, agar mereka memusatkan diri sepenuhnya pada pelajaran yang akan dipelajari”.

Jadi berdasarkan pendapat diatas keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan kesiapan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat pada hal-hal yang akan dipelajari.

d. Keterampilan menutup pembelajaran

Kegiatan menutup pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Usaha menutup pelajaran tersebut dimaksudkan untuk memberikan menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh murid.

Menurut Syaefuddin (2013 : 57) keterampilan menutup pelajaran adalah “kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran”. Sedangkan menurut Mulyasa (2013 : 84) menutup pembelajaran merupakan “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui pencapaian tujuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi telah dipelajari serta mengakhiri kegiatan pembelajaran”.

Keterampilan menutup pembelajaran adalah “kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan inti pembelajaran. Usaha

menutup pembelajaran tersebut dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh murid, mengetahui tingkat pencapaian murid dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran” (Nur, *dkk* 2011 : 70)

Jadi berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan menutup pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memantapkan atau menindaklanjuti materi yang telah dipelajari oleh peserta didik dan mengakhiri kegiatan pembelajaran.

e. Prinsip-prinsip keterampilan membuka dan menutup pembelajaran

Sebagaimana keterampilan mengajar lainnya, terdapat prinsip-prinsip yang mendasari keterampilan membuka dan menutup pelajaran yang harus dipertimbangkan oleh guru. Menurut Syaefuddin (2013 : 58) prinsip-prinsip membuka dan menutup pembelajaran yaitu :

1. Bermakna

Menarik perhatian murid dalam memotivasi murid harus sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran. Cerita singkat yang tidak berhubungan dengan pelajaran hendaknya disingkirkan.

2. Berurutan dan berkesinambungan

Kegiatan ini dilakukan kembali oleh guru dalam merangkum kembali pelajaran sebagai bagian dalam kesatuan yang utuh. Perwujudan prinsip berurutan dan berkesinambungan dan memerlukan suatu susunan bahan pelajaran yang sesuai minat murid. Ada suatu kaitan logis antara satu bagian dengan bagian lainnya. Sehingga dapat disusun rantai kognisi yang

sesuai dan tepat.

f. Manfaat kegiatan membuka dan menutup pelajaran

Manfaat keterampilan membuka dan menutup pelajaran dalam pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Mulyasa (2013 : 83) menyatakan bahwa membuka dan menutup pembelajaran yang dilakukan secara profesional akan memberi pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran antara lain dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa “terdapat perbedaan yang berarti antara tujuan pelajaran yang diberitahukan kepada peserta didik dengan yang tidak” oleh karena itu dalam membuka pelajaran hendaknya guru memberitahukan tujuan yang akan dicapai dengan pelajaran yang akan disajikannya.
2. Peserta didik memiliki kejelasan mengenai tugas-tugas yang harus dikerjakan. Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan tugas dan batas waktu pengumpulan tugas.
3. Peserta didik memperoleh gambaran yang jelas mengenai pendekatan yang akan diambil dalam mempelajari materi pembelajaran dan mencapai tujuan yang dirumuskan.
4. Peserta didik memahami hubungan antara bahan-bahan atau pengalaman yang telah dimilikinya dengan hal-hal baru yang akan dipelajari.
5. Peserta didik dapat menghubungkan fakta-fakta, konsep-konsep dan

prinsip-prinsip atau generalisasi dalam suatu peristiwa pembelajaran.

6. Peserta didik mengetahui tingkat keberhasilan atau tingkat pencapaian tujuan terhadap bahan yang dipelajari. Sedangkan guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan atau tingkat keefektifan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

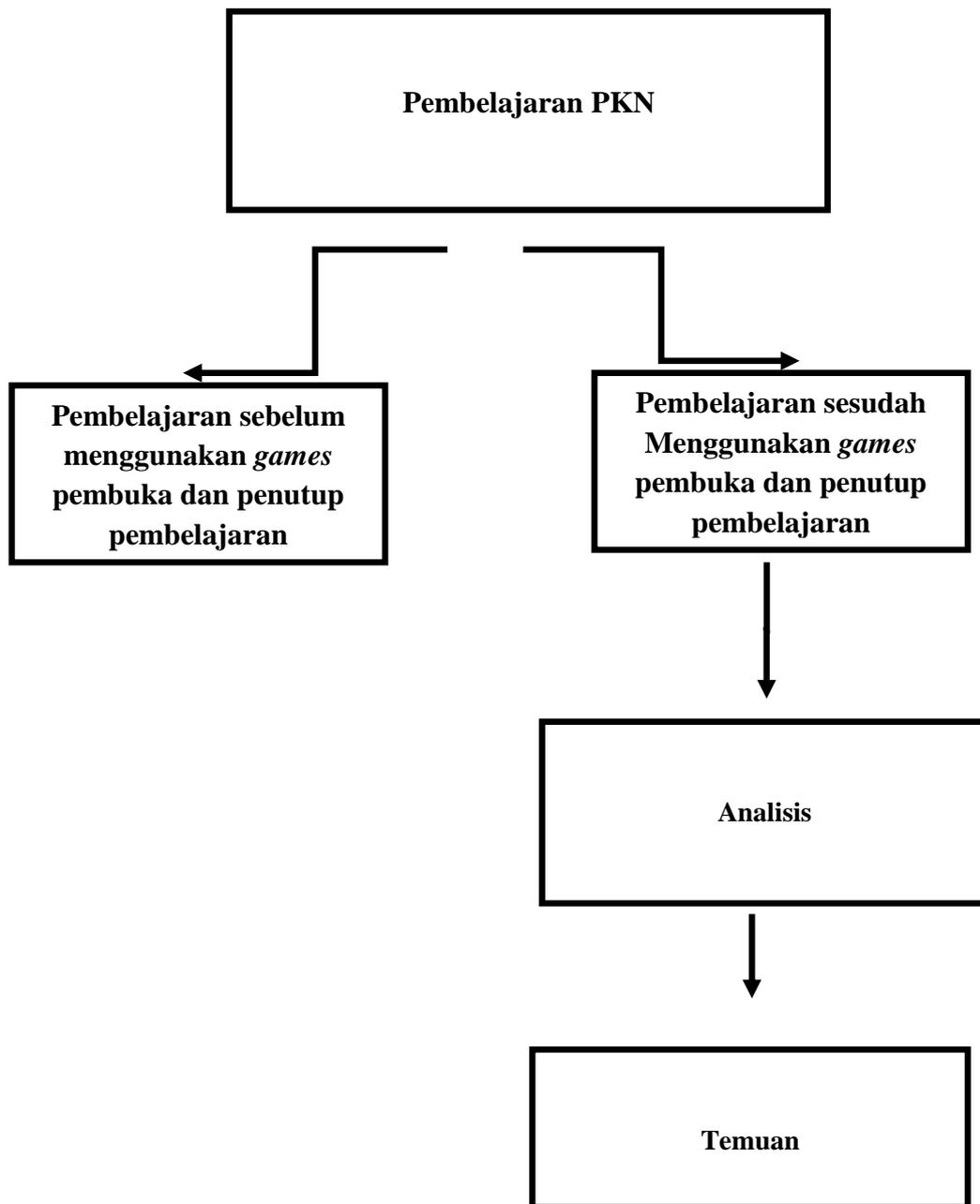
B. Kerangka pikir

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting untuk mendorong siswa untuk belajar dengan penuh perhatian dan konsentrasi dalam menerima pelajaran. Sehingga tercapai tujuan yang diharapkan oleh siswa yaitu hasil belajar yang baik.

Dalam pembelajaran PKn motivasi sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi. Jika murid termotivasi dalam pembelajaran maka hasil belajarnya akan tinggi. Artinya semakin tinggi semangatnya, semakin tinggi usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang akan diperolehnya.

Oleh karena itu, untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa peneliti tertarik untuk menggunakan *games* pembuka dan penutup pembelajaran. *Games* merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan perkembangan otak dan saraf motorik anak dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik mengetahui pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V di SD Negeri 5 Tokkene. Adapun bagan dari kerangka pikir diatas adalah sebagai berikut:



Gambar. 2.1. Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis penelitian

Berdasarkan uraian kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar PKn pada murid kelas V SDN 5 Tokkene

Hipotesis dari penelitian ini yaitu:

Hi: Ada pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar PKn pada murid kelas V SDN 5 Tokkene

Ho: Tidak ada pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar PKn pada murid kelas V SDN 5 Tokkene.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen yang bersifat komparatif yaitu membandingkan motivasi belajar murid sebelum dan sesudah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran. Rancangan yang digunakan adalah “*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 PKn.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di SD Negeri 5 Tokkene, Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru.

C. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Sebelum penulis menggunakan variabel dalam penelitian ini, maka sebaiknya terlebih dahulu diketahui arti variabel itu sendiri. Juliansyah (2011 : 48) mengemukakan bahwa “variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari atau ditarik kesimpulannya”.

Berpedoman pada pendapat diatas ditetapkan variabel bebasnya

dengan symbol (X) adalah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran dan Variabel terikatnya dengan symbol (Y) adalah Motivasi belajar PKn murid kelas V SDN 5 Tokkene.

2. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini ditetapkan satu kelompok eksperimen yang diajar sebelum menggunakan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran dan di ajar menggunakan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran. Model desain penelitian *One Group Pretest- Posttest* menurut Sugiyono (2012: 110-111) adalah sebagai berikut:

	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelompok Eksperimen	01	X	02

Keterangan:

- 01 : Pengukuran pertama sebelum pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran (*pretest*)
- X : Perlakuan atau eksperimen (Pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran)
- 02 : Pengukuran kedua setelah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran (*post test*)

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Pada setiap kegiatan penelitian yang dilakukan seseorang selalu memerlukan adanya obyek yang dijadikan sasaran sebagai sarana penelitian, obyek itulah yang disebut populasi. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 5 Tokkene yang berjumlah 19 murid.

2. Sampel

Teknik yang digunakan dalam penarikan sampel adalah *Sampling Jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 19 murid yaitu seluruh murid kelas V SD Negeri 5 Tokkene. Yang terdiri dari 11 murid laki-laki dan 8 murid perempuan.

E. Definisi Operasional Variabel

1. *Games* pembuka dan menutup pembelajaran adalah satu sarana untuk meningkatkan perkembangan otak dan saraf motorik anak dengan cara yang santai dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar murid dan untuk memberikan penguatan kepada murid.
2. Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah suatu daya yang mendorong seseorang untuk belajar sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik.

F. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Langkah yang ditempuh dalam tahap ini adalah:

Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran, meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Murid (LKM), dan Tes Hasil Belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Dilaksanakan proses pembelajaran tanpa penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran

- b. Mengukur hasil belajar murid sebelum pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran (*pretest*)
- c. Dilaksanakan proses pembelajaran dengan penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran selama tiga kali pertemuan.
- d. Mengukur hasil belajar siswa setelah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran (*posttest*)

3. Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar PKn sebelum dan sesudah perlakuan sebanyak tiga kali. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dilakukan melalui lembar observasi.

G. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar observasi yaitu instrument yang digunakan untuk menganalisis penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran terhadap hasil belajar PKn murid kelas V SDN 5 Tokkene.
2. Tes hasil belajar yaitu instrument untuk mengukur hasil belajar murid sebelum dan sesudah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung dalam proses pembelajaran yang erat kaitannya dengan sebelum dan

sesudah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran pada mata pelajaran PKn yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini.

2. Teknik Tes

Tes merupakan instrumen utama sebagai alat pengumpulan data penelitian untuk kelompok eksperimen, dimana tes tersebut terdiri dari 10 nomor soal dalam bentuk pilihan ganda. Tes tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumen-dokumen yang digunakan dalam penelitian yaitu bersumber dari data Kelas V SDN 5 Tokkene yang memuat:

Foto Keadaan murid Kelas V SDN 5 Tokkene

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini akan di analisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh penerapan *games* pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 5 Tokkene.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendiskripsikan skor dari sampel penelitian. Dalam hal ini digunakan tabel distribusi frekuensi skor rata-rata, standar deviasi, skor minimum, dan skor maksimum.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistika inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini digunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05, dengan syarat:

Jika $P_{\text{value}} \geq 0,05$ maka distribusinya normal

Jika $P_{\text{value}} < 0,05$ maka distribusinya tidak normal

b. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. HASIL PENELITIAN

**1. Deskripsi Hasil Belajar *Pre-Test* PKn Murid SDN 05 Tokkene
Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 05 Tokkene, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui motivasi belajar murid berupa nilai dari kelas V SDN 05 Tokkene

Data hasil belajar PKn pada murid kelas V SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru

Tabel 4.1. Perhitungan untuk Mencari *Mean* (Rata-Rata) Nilai *Pre-Test*

X	F	F.X
20	2	40
30	4	60
40	6	240
50	1	50
60	1	60
70	3	210
80	1	80
90	1	90
Jumlah	19	830

Sumber: Data primer Mei tahun 2018

Dari data hasil *pre-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 830$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 19. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{830}{19} \\ &= 43,68\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar PKn murid kelas V SDN 05 Tokkene sebelum pemberian *Games* pembuka dan penutup yaitu 43,68. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar PKn Murid Kelas V Sebelum Diberi Perlakuan(*Treatment*)atau *Pretest*

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
0 – 30	Sangat Kurang	6	31,57%
31 – 50	Kurang	7	36,84%
51 – 69	Cukup	1	5,26%
70 – 89	Baik	4	21,05%
90 – 100	Sangat Baik	1	5,26%
Jumlah		19	100%

Berdasarkan Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa dari 19 Murid kelas V SDN 05 Tokkene yang hasil *Pretest*, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar PKn dalam kategori sangat rendah dengan skor rata-rata 43,68.

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar PKn murid sebelum perlakuan (*Pretest*) dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Belajar PKn Murid Kelas V SDN 05 Tokkene sebelum perlakuan (*Pretest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Tidak Tuntas	14	73,68 %
70 – 100	Tuntas	5	26,31%
Jumlah		19	100

Berdasarkan Tabel 4.3 sebelum pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran (*Pretest*) dapat digambarkan bahwa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 5 orang dari jumlah keseluruhan 19 orang dengan persentase 26,31%, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 14 orang dari jumlah keseluruhan 19 Murid dengan persentase 73,68%.

2. Deskripsi Hasil Belajar *Post-Test* PKn Murid kelas V SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa motivasi belajar

yang datanya diperoleh setelah diberikan *post-test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari murid kelas V SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.4. Perhitungan untuk Mencari *Mean* (Rata-Rata) Nilai *Post-Test*

X	F	F.X
50	1	50
60	2	120
70	4	280
80	4	320
90	4	360
100	4	400
Jumlah	19	1.530

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.530$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 19. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{1.530}{19}\end{aligned}$$

$$= 80,52$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SDN 05 Tokkene setelah pemberian *Games* pembukadan penutup yaitu 80,52 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5. Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar PKn Murid Kelas V Setelah Diberi Perlakuan (*Treatment*) atau *Post-test*

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
0 – 30	Sangat Kurang	0	0,00%
31 – 50	Kurang	1	5,26%
51 – 69	Cukup	2	10,52%
70 – 89	Baik	8	42,10%
90 – 100	Sangat Baik	8	42,10%
Jumlah		19	100%

Sumber: Data primer Mei tahun 2018.

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat baik yaitu 42,10%, baik 42,10%, cukup 10,52%, kurang 5,26% dan sangat kurang 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam pembelajaran PKn serta penguasaan materi pelajaran PKn setelah di

terapkan pemberian *Games* pembuka dan penutup pembelajaran tergolong tinggi.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Belajar PKn

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 – 69	Tidak Tuntas	3	84,21%
70 – 100	Tuntas	16	15,78%
Jumlah		19	100 %

Sumber: Data primer Mei tahun 2018.

Berdasarkan Tabel 4.6 setelah perlakuan (*Posttest*) dengan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran dapat digambarkan bahwa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 16 orang dari jumlah keseluruhan 19 orang dengan persentase 84,21%, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 3 orang dari jumlah keseluruhan 19 murid dengan persentase 15,78%. Apabila tabel 4.5 dikaitkan dengan indikator ketuntasan hasil belajar murid maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn murid kelas V SDN 05 Tokkene setelah diterapkan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran sudah memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

3. Pengaruh Pemberian *Games* Pembuka dan Penutup Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran PKn SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “terdapat pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PKn SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete

Riaja Kabupaten Barru ” maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.7. Analisis Skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d²
1	40	80	40	1600
2	20	60	40	1600
3	30	80	50	2500
4	70	90	20	400
5	50	80	30	900
6	40	60	20	400
7	30	70	40	1600
8	90	100	10	100
9	40	90	50	2500
10	30	80	50	2500
11	70	100	30	900
12	40	70	30	900
13	40	100	60	3600
14	70	90	20	400
15	40	90	50	2500
16	20	70	50	2500
17	60	70	10	100
18	80	100	20	400
19	30	50	20	400
Jumlah			640	23300

Sumber: Data primer Mei tahun 2018.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{640}{19} \\ &= 33,68 \end{aligned}$$

b. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 23300 - \frac{(640)^2}{19} \\ &= 23300 - \frac{409600}{19} \\ &= 23300 - 21557,89 \\ &= 1742,11 \end{aligned}$$

c. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{33,68}{\sqrt{\frac{1742,11}{19(19-1)}}} \\ t &= \frac{33,68}{\sqrt{\frac{1742,11}{342}}} \\ t &= \frac{33,68}{\sqrt{5,093}} \\ t &= \frac{33,68}{2,25} \end{aligned}$$

$$t = 14,96$$

d. Menentukan harga t_{tabel}

Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 19 - 1 = 18$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,100$.

Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 14,96$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,100$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $14,96 > 2,100$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 di terima.

B. PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 43,68 dengan kategori yakni sangat kurang yaitu 31,57%, kurang 36,84%, cukup 5,26%, baik 21,05%, dan sangat baik 4,26%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan dan motivasi murid dalam PKn serta penguasaan materi pelajaran PKn sebelum diterapkan pemberian *games* pembuka dan penutup tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 80,52%. Jadi setelah pemberian *Games* pembuka dan penutup memperoleh hasil belajar dan murid lebih motivasi menjadi yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan pemberian *Games* pembuka dan penutup. Selain itu

persentasi kategori sangat baik yaitu 42,10%, baik 42,10%, cukup 10,52%, kurang 5,26% dan sangat kurang 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 14,96. Dengan frekuensi (dk) sebesar $19 - 1 = 18$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 2,100$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa pemberian *Games* pembuka dan penutup berpengaruh terhadap motivasi belajar PKn murid kelas V SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru

Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar PKn murid kelas V SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru

sebelum pemberian *Games* pembuka dan penutup yaitu berada pada rata-rata 43,68, sedangkan nilai rata-rata dari hasil belajar PKn murid kelas V SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru setelah pemberian *Games* pembuka dan penutup yaitu berada pada rata-rata 80,52. Ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya *Games* pembuka dan penutup pada pembelajaran PKn

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pemberian *Games*

pembuka dan penutup berpengaruh terhadap motivasi belajar PKn murid kelas V SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar PKn pada murid kelas V SDN 05 Tokkene Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar PKn murid setelah penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup signifikan dibanding motivasi belajar murid sebelum penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran. Diketahui bahwa $t_{hitung} = 14,96$ dan nilai $t_{tabel} = 2,100$ maka, $t_{hitung} = 14,96 > t_{tabel} = 2,100$ yakni H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Bagi murid penggunaan penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar sehingga motivasi belajar murid lebih tinggi. Oleh karena itu, para murid dalam proses pembelajaran dapat terlibat secara aktif;
2. Guru harus menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan sesuai materi ajar, salah satu model pembelajaran yang

inovatif, kreatif dan menyenangkan adalah penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran yang bisa membuat murid tidak akan merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran;

3. Kepala sekolah, sebaiknya memberikan pembinaan dan pelatihan kepada setiap komponen sekolah untuk meningkatkan kemampuan dan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hakim Suparlan, dkk. (2016) *Pendidikan Kewarganegaraan*. Malang: Madani
- AM. Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Darsono, Max, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Depdiknas, (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas
- Depdiknas, (2007). *Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Depdiknas.
- Suparlan, dkk. (2016) *Pendidikan Kewarganegaraan*. Malang: Madani
- Eko Susanto. (2009). *60 Games Untuk Mengajar Pembuka dan Penutup Kelas*. Yogyakarta: Lukita.
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, Sobry. 2007. *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*. Cet. II, Bandung: Refika Aditama.
- Gani, Ridwan Abdullah. (2015) *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- John W. Echols & Hasan Shadily. (2003). *Kamus inggris indonesia*, Jakarta: Gramedia
- Karangwati, Anik. *5 Games untuk mengajar pembuka dan penutup kelas*. (online). [http://www.google.com/amp/slideplayer.info/amp1912951/\(diakses tanggal04/02/2017\)](http://www.google.com/amp/slideplayer.info/amp1912951/(diakses%20tanggal04/02/2017))
- Marno dan M. Idris. (2010). *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar ruzz Media.
- Moha, Kamaruddin. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Makassar: Unismuh.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rostakarya

- Mustari. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Makassar: UNM.
- Niak, Raisatun. (2014). *Seabrek game asyik. edukatif untuk mengajar PAUD/TK*. Yogyakarta: Diva Prees
- Noor, Juliansyah. (2011) *Metodologi penelitian*. Jakarta: Kencana
- Nur, dkk. (2011). *Keterampilan dasar dalam proses pembelajaran*. Makassar: UNISMUH
- Priansa, Donni Juni. (2015). *Manajemen peserta didik dan model pembelajaran*. Bandung: Alfabet
- Prima, Aurelia. (2016). *Aneka permainan kreatif dan edukatif untuk anak*. Yogyakarta: Diva Prees
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaefuddin. (20156). *Pengembangan profesi guru*. Bandung: Alfabet
- Tilaar, H.A.R. 2002. *Pendidikan. Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia; Strategi Reformasi Pendidikan Nasional*. Cet. III, Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SDN 05 Tokkene
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas : V (Lima)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar kompetensi :

Memahami peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.

B. Kompetensi Dasar

Menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.

C. Indikator

➤ **Kognitif**

☞ **Proses**

Menjelaskan pengertian perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.

☞ **Produk**

Memahami perbedaan peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.

➤ **Afektif**

☞ **Karakter**

- ☒ Mendengarkan penjelasan peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah. (rasa ingin tahu, kemandirian)
- ☒ Mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum dimengerti dengan bahasa yang sopan. (rasa ingin tahu, kemandirian, kreativitas, sopan santun)

☞ **Sosial**

- ☒ Bekerja sama dengan baik untuk memberikan tanggapan secara santun. (kerjasama, bersahabat, cinta damai)

➤ **Psikomotorik**

Mengidentifikasi peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.

D.Tujuan Pembelajaran

➤ **Kognitif**

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru murid dapat :

☞ **Proses**

Menjelaskan pengertian peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.

☞ **Produk**

Mengetahui perbedaan peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.

➤ **Afektif**

Selama proses pembelajaran berlangsung murid dapat :

☞ **Karakter**

- ☒ Mendengarkan penjelasan peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah. (rasa ingin tahu, kemandirian)
- ☒ Mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum dimengerti dengan bahasa yang sopan. (rasa ingin tahu, kemandirian, kreativitas, sopan santun)

☞ **Sosial**

- ☒ Bekerja sama dengan baik untuk memberikan tanggapan secara santun. (kerja sama, bersahabat, cinta damai)

➤ **Psikomotorik**

Setelah pembelajaran murid dapat :

Mengidentifikasi peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.

E. Materi Pokok

- ☞ Peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.

F. Sumber Belajar

- ☞ Buku Pendidikan Kewarganegaraan SD Untuk Kelas V

G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan Pembelajaran : Cooperative Learning
- Metode Pembelajaran: Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan, Diskusi

H. Kegiatan Pembelajaran

No	Tahapan Kegiatan	Pengorganisasian		Keterlaksanaan				
		Waktu	Murid	5	4	3	2	1
1	Kegiatan awal	5'						
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek kesiapan • Membaca doa. • Mengecek kehadiran murid. • Memberikan motivasi, 							
2	Kegiatan Inti	60'						
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai. • Guru Memberikan Pre-test • Guru menyajikan materi tentang peraturan perundan-undangan tingkat pusat dan daerah. • Guru memberikan Tanya jawab dan murid. • Guru membentuk kelompok heterogen 2-3 orang anggota. • Guru memberikan tugas dengan memberikan LKM. • Guru bersama murid membuat kesimpulan tentang materi peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah. 							
3	Kegiatan Akhir	5'						
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pesan – pesan moral. • Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. 							

Keterangan : 5. Sangat baik

4. Baik

3. Kurang baik

2. Tidak baik

1. Sangat tidak baik

I. Penilaian

☞ Teknik Penilaian dan Bentuk Instrumen

1. Tes tertulis : Pilihan Ganda dan LKM
2. Tes lisan : Tanya jawab
3. Perbuatan : Unjuk kerja

J. Sumber dan Media Pembelajaran

- ❖ **Sumber** : BSE: Setiati Widihastuti & Fajar Rahyuningsih. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Kelas V SD/MI. Depdiknas.
- ❖ **Media** : Gambar peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah

Baru, 28 Mei 2018

Guru Kelas

Mahasiswa

AMELIA, S.Pd

NINING ELISKA

NIP. 19810312 201001 2 018

NIM. 10540932414

Mengetahui

Kepala SDN 05 Tokkene

ANDI SIRAJUDDIN, S.Pd

NIP. 19610319 198411 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SDN 05 Tokkene
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas : V (Lima)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar kompetensi :

Memahami peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah.

B. Kompetensi Dasar

Menjelaskan pengertian dan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.

C. Indikator

➤ **Kognitif**

☞ **Proses**

Mengetahui pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.

☞ **Produk**

Memahami proses pembuatan undang-undang.

➤ **Afektif**

☞ **Karakter**

- ☒ Mendengarkan penjelasan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah. (rasa ingin tahu, kemandirian)

- Mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum dimengerti dengan bahasa yang sopan. (rasa ingin tahu, kemandirian, kreativitas, sopan santun)

☞ **Sosial**

- Membantu teman menyebutkan tata urutan proses pembuatan peraturan perundang-undangan.

➤ **Psikomotorik**

Mengidentifikasi pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.

D. Tujuan Pembelajaran

➤ **Kognitif**

Setelah mendengarkan penjelasan dari guru murid dapat :

☞ **Proses**

Mengemukakan alasan pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.

☞ **Produk**

Menyebutkan tata urutan proses pembuatan peraturan perundang-undangan.

➤ **Afektif**

Selama proses pembelajaran berlangsung murid dapat :

☞ **Karakter**

- Mendengarkan penjelasan peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah. (rasa ingin tahu, kemandirian)
- Mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum dimengerti dengan bahasa yang sopan. (rasa ingin tahu, kemandirian, kreativitas, sopan santun)

☞ **Sosial**

- Membantu teman menyebutkan tata urutan proses pembuatan peraturan perundang-undangan.

➤ **Psikomotorik**

Setelah pembelajaran murid dapat :

Mengidentifikasi pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.

E. Materi Pokok

- ☞ Pentingnya Peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah.
- ☞ Proses pembuatan peraturan perundang-undangan.

F. Sumber Belajar

- ☞ Buku Pendidikan Kewarganegaraan SD Untuk Kelas V

G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan Pembelajaran : Cooperative Learning
- Model Pembelajaran: Ceramah,Tanya Jawab,Penugasan,Diskusi

H. Kegiatan Pembelajaran

No	TahapanKegiatan	Pengorganisasian		Keterlaksanaan				
		Waktu	Murid	5	4	3	2	1
1	Kegiatanawal	5'						
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecekkesiapan • Membaca doa. • Mengecek kehadiran murid. • Memberikan motivasi. 							
2	KegiatanInti	60'						
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengulang atau mengingat definisi peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah. • Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai. • Guru menyajikan materi tentang pentingnya peraturan perundan-undangan tingkat pusat dan daerah dan proses pembuatan peraturan perundang-undangan. • Guru membentuk kelompok heterogen 2-3 orang anggota. • Guru memberikan tugas dengan memberikan LKM. • Guru memberikan pertanyaan kepada 							

	<p>seluruh murid.</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru bersama murid membuat kesimpulan tentang materi pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah. 							
3	Kegiatan Akhir	5'						
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pesan dan kesan kepada murid Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. 							

Keterangan :5. Sangat baik

4. Baik

3. Kurang baik

2. Tidak baik

1. Sangat tidak baik

I. Penilaian

☞ Teknik Penilaian dan Bentuk Instrumen

1. Tes tertulis : Pilihan Ganda dan LKM
2. Tes lisan : Tanya jawab
3. Perbuatan : Unjuk kerja

J. Sumber dan Media Pembelajaran

- ❖ **Sumber** :BSE: Setiati Widihastuti & Fajar Rahyuningsih. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Kelas V SD/MI. Depdiknas.
- ❖ **Media** :Gambar tata urutan proses pembuatan peraturan perundang-undangan.

Barru, 29 Mei 2018

Guru Kelas

Mahasiswa

AMELIA, S.Pd

NINING ELISKA

NIP. 19810312 201001 2 018

NIM. 10540932414

Mengetahui

Kepala SDN 05 Tokkene

ANDI SIRAJUDDIN, S.Pd

NIP. 19610319 198411 1 001

SOAL PRETEST**MENGENAL PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN****NAMA** :**KELAS** :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang (X) pada lembar jawaban yang tersedia!

1. Contoh bentuk peraturan perundang-undangan tingkat pusat adalah peraturan yang dibuat oleh...
 - a. Gubernur
 - b. Bupati
 - c. Wali kota
 - d. Pemerintah
2. Peraturan perundang-undangan tertinggi di Indonesia adalah...
 - a. Peraturan pemerintah
 - b. Undang-undang
 - c. UUD 1945
 - d. Ketetapan MPR
3. Dalam tata urutan peraturan perundang-undangan Indonesia, peraturan daerah berada dibawah...
 - a. UUD 1945
 - b. Undang-undang
 - c. Peraturan pemerintah
 - d. Peraturan presiden
4. Peraturan daerah tingkat provinsi disahkan oleh...
 - a. DPR
 - b. Gubernur
 - c. Presiden
 - d. DPRD
5. Ada dua jenis peraturan perundang-undangan menurut wilayah berlakunya, yaitu...
 - a. Perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah
 - b. UUD dan undang-undang
 - c. Peraturan presiden dan peraturan pemerintah
 - d. Undang-undang legislatif dan undang-undang eksekutif
6. Peraturan daerah dibentuk oleh pemerintah daerah bersama...

- a. Presiden
 - b. DPR
 - c. DPRD
 - d. BPD
7. Menjunjung tinggi hukum bagi warga negara Indonesia merupakan...
- a. Hak
 - b. Beban
 - c. Kewajiban
 - d. Wewenang
8. Setiap warga negara Indonesia dihadapan hukum mempunyai kedudukan yang...
- a. Sama
 - b. Berbeda
 - c. Istimewa
 - d. Khusus
9. Peraturan daerah dibuat untuk mengatur penyelenggaraan...
- a. Pemerintahan yang sah
 - b. Pemerintahan di daerah
 - c. Pemungutan Pajak
 - d. Pemerintahan pusat
10. Tujuan dibentuknya peraturan perundang-undangan adalah untuk...
- a. Memberikan sanksi kepada warga negara
 - b. Menumbuhkan rasa takut pada hukum
 - c. Menciptakan kebebasan dalam masyarakat
 - d. Menciptakan kehidupan yang tertib dan aman

SOAL POSTTEST**MENGENAL PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN****NAMA** :**KELAS** :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang (X) pada lembar jawaban yang tersedia!

1. Peraturan daerah dibuat untuk mengatur penyelenggaraan...
 - a. Pemerintahan pusat
 - b. Pemerintahan yang sah
 - c. Pemerintahan di daerah
 - d. Pemerintahan pusat
2. Peraturan daerah tingkat provinsi disahkan oleh...
 - a. DPR
 - b. DPRD
 - c. Gubernur
 - d. Presiden
3. Tujuan dibentuknya peraturan perundang-undangan adalah untuk...
 - a. Menciptakan kebebasan dalam masyarakat
 - b. Menciptakan kehidupan yang tertib dan aman
 - c. Memberikan sanksi kepada warga negara
 - d. Menumbuhkan rasa takut pada hukum
4. Contoh bentuk peraturan perundang-undangan tingkat pusat adalah peraturan yang dibuat oleh...
 - a. Bupati
 - b. Gubernur
 - c. Wali kota
 - d. Pemerintah
5. Menjunjung tinggi hukum bagi warga negara Indonesia merupakan...
 - a. Wewenang
 - b. Kewajiban
 - c. Beban
 - d. Hak
6. Dalam tata urutan peraturan perundang-undangan Indonesia, peraturan daerah berada dibawah...
 - a. UUD 1945
 - c. Peraturan pemerintah

KUNCI JAWABAN**A. PRETEST**

- | | |
|------|-------|
| 1. D | 6. C |
| 2. C | 7. B |
| 3. D | 8. A |
| 4. B | 9. B |
| 5. A | 10. D |

B. POSTEST

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 6. D |
| 2. C | 7. B |
| 3. B | 8. A |
| 4. D | 9. C |
| 5. B | 10. C |

Hasil Observasi Murid Sesudah Pemberian *Games* Pembuka dan Penutup Pembelajaran

NO.	Komponen yang di amati	Pertemuan ke	
		I	II
1	Jumlah murid yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	19	19
2	Perhatian dan keaktifan dalam menerima pembelajaran	14	18
3	Kerja sama dalam kelompok	15	19
4	Murid yang aktif mengemukakan pendapat dalam pembelajaran	15	17
5	Murid yang aktif dalam menjawab pertanyaan	13	16
6	Murid yang masih perlu bimbingan dalam pembelajaran	8	3
7	Tanggung jawab murid dan ketertiban	15	19

Nilai Pretest dan Nilai Posttes

No	NamaMurid	JenisKelamin	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Muh Irfan	L	40	80
2	Nur Azizah	P	20	60
3	Muh Zulkifli	L	30	80
4	Gina Afifah	P	70	90
5	Farhan Fauzan	L	50	80
6	Najwah	P	40	60
7	Nur Asya	P	30	70
8	Aidil Patriansyah	L	90	100
9	Anugrah Ramadhan	L	40	90
10	Agung Anugrah	L	30	80
11	M. Fadil Fauzan	L	70	100
12	Nabila Salsabila	P	40	70
13	Asyifah Salsabila	P	40	100
14	Muh Akbar	L	70	90
15	Iin Mutmainnah	P	40	90
16	Fikra	L	20	70
17	Syahid Abdillah	L	60	70
18	Muh Ilham Alfarizi	L	80	100
19	SalwaSofia	P	30	50

Analisis Skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d²
1	40	80	40	1600
2	20	60	40	1600
3	30	80	50	2500
4	70	90	20	400
5	50	80	30	900
6	40	60	20	400
7	30	70	40	1600
8	90	100	10	100
9	40	90	50	2500
10	30	80	50	2500
11	70	100	30	900
12	40	70	30	900
13	40	100	60	3600
14	70	90	20	400
15	40	90	50	2500
16	20	70	50	2500
17	60	70	10	100
18	80	100	20	400
19	30	50	20	400
Jumlah			640	23300





RIWAYAT HIDUP



Nining Eliska, lahir di Bunne, 22 Juli 1996, Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Barru Provinsi Sulawesi-Selatan. Merupakan anak kedua dari 2 bersaudara pasangan dari Ilyas dan Kanawiah. Pendidikan Sekolah Dasar ditempuhnya di SD Inpres Bunne . Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri

2 Tanete Riaja Kabupaten Barru pada tahun 2008 dan tamat tahun 2011, kemudian penulis melanjutkan ke SMA Negeri 1 Tanete Rilau Kab Barru selesai pada Tahun 2014. Selanjutnya, Penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Makassar tahun 2014 sampai dengan sekarang.