

ABSTRAK

Nurhidayah, 2017.*Pengaruh pemberian game pembuka dan penutup pembelajaran Terhadap motivasi Belajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan Murid kelas V SDN 28 Malaka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhajirah Hasanuddin dan Pembimbing II Muhajir.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana Pengaruh pemberian game pembuka dan penutup pembelajaran Terhadap motivasi Belajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan Murid kelas V SDN 28 Malaka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

Jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen. Penelitian ini menggunakan “*One Group Design Pretest-Posttest*”. 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 SD Negeri 28 Malaka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng sebanyak 19 murid

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran nilai rata-rata pada murid sebesar 46,84 setelah kelas diterapkan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran nilai rata-rata murid yaitu 80,53 atau berada dalam kategori tinggi. diketahui bahwa $t_{hitung} = 3,706$ dengan $sig = 0,002$ dan nilai $t_{tabel} = 2,10092$ maka, $t_{hitung} = 3,706 > t_{tabel} = 2,10092$ berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri 28 Malaka mempengaruhi motivasi belajar PKn

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