

**PENGARUH PEMBERIAN *GAMES* PEMBUKA DAN PENUTUP
PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
SISWA KELAS V SD NEGERI 28 MALAKA KECAMATAN
LALABATA KABUPATEN SOPPENG**



SKRIPSI

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

Oleh :

**NURHIDAYAH
10540 8890 13**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2017**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **NURHIDAYAH, NIM 10540 8890 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 176/Tahun 1439 H/2017 M, tanggal 09 Rabiul Awal 1439 H/28 November 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2017.

Makassar, 19 Rabiul Awal 1439 H
08 Desember 2017 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. **Drs. H. Nasrun Hasan, M.Pd.** (.....)
 2. **Dra. Hj. Muliati Samad, M.Si.** (.....)
 3. **Hj. Andi Nuraeni Aksa, S.H., M.H.** (.....)
 4. **Drs. H. Abdul Hamid Mattone, M.Si.** (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIM: 830934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **NURHIDAYAH**
NIM : 10540 8890 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Pemberian Games Pembuka dan Penutup
Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar pada Mata
Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V
SD Negeri 28 Malaka Kecamatan Lalabata Kabupaten
Soppeng**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Desember 2017

Ditetapkan Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Muhajirah Hasanuddin, M.Si.

Muhajir, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 866 934

Ketua Prodi PGSD

Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.
NBM : 970 635



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Nama : **NURHIDAYAH**
Nim : 10540 8890 13
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 SD Negeri 28 Malaka kecamatan Liliraja Kabupaten Soppeng**

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 2017

Yang Membuat Permohonan

NURHIDAYAH
10540 8890 13



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **NURHIDAYAH**
Nim : 10540 8890 13
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 SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng**

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 2017

Yang Membuat Permohonan

NURHIDAYAH

10540 8890 13

MOTO DAN PERSEMBAHAN

*Ketika telah melakukan yang terbaik yang kita bisa,
Maka kegagalan bukan sesuatu yang harus di sesalkan ,
Tapi jadikanlah pelajaran atau motivasi diri.*

***“Karya 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.***

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

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

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 skripsi yang berjudul **"Pengaruh pemberian games pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan murid kelas V SDN 28 Malaka kecamatan Lalabata kabupaten Soppeng"** 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 Abd Azis** dan **Ibunda Hj. Ninti** yang senantiasa memberi harapan, semangat, perhatian, kasih sayang dan doa tulus tak berpamrih. Dan saudara-saudaraku yang senantiasa mendukung dan memberikan semangat hingga akhir studi ini. 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 . Sulfasyah, MA., Ph.D. ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta jajarannya yang telah bersedia membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini. Drs. Hj. Muhajirah Hasanuddin.,M.Si. dan Muhajir.,S.Pd,M.Pd., 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. Kasmawati.,S.Pd sebagai kepala SDN 28 Malaka dan Kamas Udi sebagai guru kelas V SDN 28 Malaka telah menerima dan memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian. Siswa-siswi SDN 28 Malaka, terkhusus kelas V atas segala bantuan dan kerjasamanya yang baik selama penulis melaksanakan penelitian

Kepada teman-teman seperjuangan jurusan pendidikan guru sekolah dasar angkatan 2013 terkhusus kelas M yang telah bersama-sama berjuang keras dan penuh semangat dalam menjalani studi dalam suka dan duka. Kebersamaan ini akan menjadi sebuah kenangan yang indah, terima kasih atas semua saran dan motivasi selama penyelesaian penulisan ini. Semoga saran dan motivasi yang diberikan bernilai di sisi Allah swt. Amin.

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.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Makassar, Juli 2017

Penulis

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 GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| 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 | 25 |
| 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 | 46 |
| BAB V | KESIMPULAN DAN SARAN | 49 |
| | A. Kesimpulan | 49 |
| | B. Saran | 50 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

| No | Judul | Halaman |
|-----|---|---------|
| 4.1 | Deskripsi Skor Hasil Belajar PKn Murid Kelas V Sebelum Diberikan penerapan <i>games</i> pembuka dan penutup pembelajaran | 37 |
| 4.2 | Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar PKn Murid Kelas V Sebelum Diberi Perlakuan..... | 38 |
| 4.3 | Deskripsi Ketuntasan Belajar PKn Murid Kelas V SDN 28 Malaka sebelum perlakuan..... | 38 |
| 4.4 | Skor Hasil observasi sikap murid selama mengikuti pembelajaran PKn setelah pemberian <i>games</i> pembuka dan penutup pembelajaran dalam pembelajaran PKn | 40 |
| 4.5 | Deskripsi Skor Hasil Belajar PKn murid kelas V setelah Diberikan penerapan <i>games</i> pembuka dan penutup pembelajaran | 41 |
| 4.6 | Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar PKn murid kelas V setelah Diberikan penerapan <i>games</i> pembuka dan penutup pembelajaran | 42 |
| 4.7 | Deskripsi Ketuntasan Belajar PKn murid kelas V setelah diberikan penerapan <i>games</i> pembuka dan penutup pembelajaran | 43 |
| 4.8 | Uji Normalitas data | 44 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1. Dokumentasi Berupa Foto | 54 |
| 2. Rencana Pelaksanaan pembelajaran..... | 57 |
| 3. Soal <i>Pretest</i> | 65 |
| 4. Soal <i>Posttest</i> | 66 |
| 5. Hasil Observasi Murid Sesudah Pemberian <i>games</i> pembuka dan Penutup pembelajaran | 68 |
| 6. Nilai <i>Pretest</i> dan Nilai <i>Posttest</i> | 69 |
| 7. Analisis Deskriptif | 70 |
| 8. Hasil Uji Normalitas Data | 72 |
| 9. Hasil Uji Regresi | 73 |

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 28 Malaka Kabupaten Soppeng, 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 28 Malaka Kabupaten Soppeng 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 28 Malaka Kabupaten Soppeng”.

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 28 Malaka Kabupaten Soppeng?
2. Bagaimana pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V di SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng?

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 28 Malaka Kabupaten Soppeng
2. Untuk mengetahui pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pelajaran siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V di SD Negeri 28 Malaka Kabupaten Soppeng”.

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. Hakekat 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 Pendidikan Kewarganegaraan memusatkan perhatian pada pengembangan kecerdasan warga negara dalam berpikir, bersikap, bertindak, serta berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

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) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif 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. Hakekat *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. Prinsi-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 membuk 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.

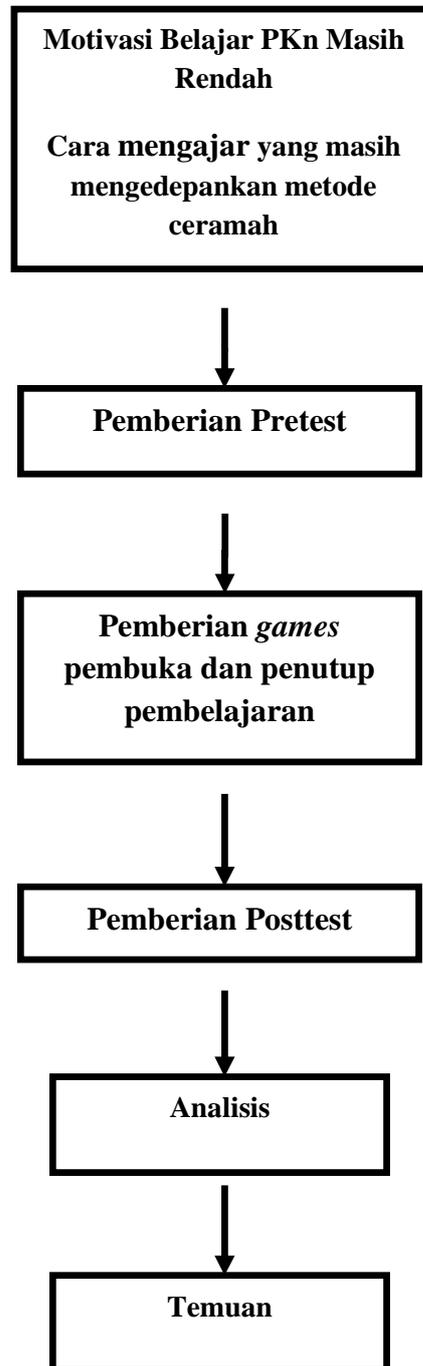
B. Kerangka pikir

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 murid 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 murid 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 28 Malaka. Adapun bagan dari kerangka pikir diatas adalah sebagai berikut:



Gambar. 2.1. Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis penelitian

Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu:

Hi: Ada pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar PKn pada murid kelas V SDN 28 Malaka.

Ho: Tidak ada pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar PKn pada murid kelas V SDN 28 Malaka.

Sebelumnya hipotesis penelitian (Hi) diubah menjadi hipotesis nol (Ho) yang menyatakan tidak ada pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar PKn pada murid kelas V SDN 28 Malaka, setelah itu dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji dua pihak. Untuk keperluan pengujian statistiknya, maka hipotesis penelitian uji dua pihak dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \sim_1 = \sim_2 \text{ lawan } H_1 : \sim_1 \neq \sim_2$$

Keterangan:

μ_1 : parameter skor rata-rata hasil belajar PKn murid sesudah Penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran.

μ_2 : parameter skor rata-rata hasil belajar PKn murid sebelum Penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran.

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 Design Pretest-Posttest*”. Pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran atau mengkaji pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran PKn.

B. Lokasi dan waktu penelitian

Lokasi penelitian di SD Negeri 28 Malaka, Jalan Malaka Raya, Kelurahan Lapajung, Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng. Adapun waktu penelitian itu dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2017 tahun ajaran 2017/2018.

C. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Sebelum penulis menggunakan variabel dalam penelitian ini, makan 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 28 Malaka.

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 dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh murid kelas V di SD Negeri 28 Malaka 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 28 Malaka. Yang terdiri dari 11 murid laki-laki dan 8 murid perempuan.

E. Defenisi 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 siswa dan untuk memberikan penguatan kepada siswa.
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 murid 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 murid 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 28 Malaka.
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 28 Malaka yang memuat:

- a. Foto Keadaan murid Kelas V SDN 28.
- b. Nilai atau hasil belajar PKn murid kelas V SDN 28 Malaka sebelum dan sesudah penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran

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 murid kelas V SDN 28 Malaka.

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. Untuk maksud tersebut maka pengujian dilakukan dengan menggunakan pengolahan data SPSS, kemudian menggunakan *uji-t*.

1) Hipotesis Statistik

Digunakan uji perbedaan dua rata-rata dengan hipotesis sebagai berikut

:

$$H_0 : \bar{x}_1 = \bar{x}_2 \text{ lawan } H_1 : \bar{x}_1 \neq \bar{x}_2$$

Keterangan :

μ_1 : parameter skor rata-rata hasil belajar PKn murid sesudah penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran.

μ_2 : parameter skor rata-rata hasil belajar PKn murid sebelum Penerapan Pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

SDN 28 Malaka terletak di kecamatan lalabata, Kabupaten Soppeng. Sarana yang dimiliki sekolah ini antara lain: ruang belajar sebanyak 6 kelas, ruang guru 1 buah, perpustakaan 1 buah, WC 2 buah dan lapangan olahraga. Tiap ruangan dalam keadaan bersih dengan ventilasi dan penerangan yang cukup. Jumlah guru SDN 28 Malaka tahun ajaran 2017-2018 yaitu 9 guru, terdiri dari kepala sekolah, 6 guru kelas, dan 2 guru mata pelajaran. jumlah murid kelas V SDN 28 Malaka tahun ajaran 2017-2018 yaitu 19 murid yang terdiri dari 11 laki-laki dan 8 perempuan.

2. Gambaran Proses Pembelajaran dikelas

Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal terhadap pembelajaran PKn di SDN 28 Malaka, Pembelajaran yang dilakukan guru dalam hal ini adalah model pembelajaran langsung, dengan metode ceramah dan penugasan.

Proses pembelajaran PKn saat dilakukan penelitian yaitu menggunakan model pembelajaran langsung dengan menerapkan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran. Pertemuan pertama memberikan *Pretest* untuk mengukur kemampuan awal murid, kemudian dilaksanakan proses pembelajaran langsung dengan menerapkan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran selama 2 kali pertemuan. Setelah itu peneliti memberikan *Posttest*

untuk mengukur kemampuan murid setelah dilaksanakan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran

B. Deskripsi Data Penelitian

Pada Bagian ini akan dikemukakan hasil penelitian tentang pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar PKn pada murid kelas V SDN 28 Malaka. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama tanggal 19 Juli yaitu pemberian *Pretest*. Pertemuan ke dua tanggal 20 Juli yaitu pembelajaran pertama. Pertemuan ke tiga tanggal 21 Juli yaitu pembelajaran ke dua. Pertemuan ke empat tanggal 22 Juli yaitu pemberian *Posttest*.

Sebelum mengemukakan tentang hasil penelitian dengan menggunakan uji-t, maka terlebih dahulu penulis akan mendeskripsikan hasil belajar murid sebelum perlakuan (*Pretest*), Aktifitas dan sikap murid Setelah diberikan Penerapan *games* pembuka dan penutup pembelajaran dan hasil belajar murid setelah perlakuan (*Posttest*).

1. Tingkat Hasil Belajar PKn Murid Sebelum Diberikan Penerapan *games* pembuka dan penutup pembelajaran atau *Pretest*

Untuk memberikan gambaran tentang hasil belajar PKn Murid pada kelas V SDN 28 Malaka. Berikut disajikan skor hasil belajar PKn Murid kelas V sebelum diberikan Penerapan *games* pembuka dan penutup pembelajaran. Nilai diolah dari lampiran 6.

Tabel 4.1 Deskripsi Skor Hasil Belajar PKn Murid Kelas V Sebelum Diberikan penerapan *games* pembuka dan penutup pembelajaran atau *Pretest*

| Statistik | Nilai Statistik |
|-------------------|-----------------|
| Ukuran Sampel | 19 |
| Skor Tertinggi | 90 |
| Skor Terendah | 20 |
| Skor Ideal | 100 |
| Rentang Skor | 70 |
| Skor Rata-rata | 46,84 |
| Median | 40.00 |
| Standar Deviation | 20.562 |

Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar PKn Murid kelas V sebelum dilakukan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran (*Pretest*) adalah 46.84 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai Murid adalah 90 dan skor terendah 20, dengan standar deviasi sebesar 20.562 yang berarti bahwa skor hasil belajar PKn Murid kelas V pada *Pretest* di SDN 28 Malaka tersebar dari skor terendah 20 sampai skor tertinggi 90.

Jika skor tes hasil belajar PKn Murid kelas V sebelum penerapan *games* pembuka dan penutup pembelajaran (*Pretest*) dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada Tabel 4.2 berikut:

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

| No. | Skor | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|------------|---------------|-----------|----------------|
| 1 | 0 < x 54 | Sangat Rendah | 13 | 69 |
| 2 | 54 < x 64 | Rendah | 1 | 5 |
| 3 | 64 < x 79 | Sedang | 3 | 16 |
| 4 | 79 < x 89 | Tinggi | 1 | 5 |
| 5 | 89 < x 100 | Sangat Tinggi | 1 | 5 |
| Jumlah | | | 19 | 100 |

Berdasarkan Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa dari 19 Murid kelas V SDN 28 Malaka yang hasil *Pretest*, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar PKn dalam kategori sangat rendah dengan skor rata-rata 46.84 dari skor ideal 100.

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 VSDN 28 Malaka sebelum perlakuan (*Pretest*)

| Skor | Kategorisasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------------|-----------|----------------|
| 70 – 100 | Tuntas | 4 | 21 |
| 0 – 69 | Tidak Tuntas | 15 | 79 |
| Jumlah | | 19 | 100 |

Berdasarkan Tabel 4.3 sebelum pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran (*Pretest*) dapat digambarkan bahwa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 4 orang dari jumlah keseluruhan 19 orang dengan persentase

21%, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 14 orang dari jumlah keseluruhan 19 Murid dengan persentase 79%.

2. Aktifitas dan sikap murid Setelah diberikan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran

Selama berlangsungnya penelitian setelah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran dalam pembelajaran PKn tercatat sikap yang terjadi pada setiap murid. Sikap murid tersebut di peroleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan yang di catat pada setiap akhir pembelajaran. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui sikap murid selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas.

Data tentang sikap murid dalam mengikuti pembelajaran PKn di peroleh melalui lembar observasi. Adapun deskriptif tentang sikap murid selama mengikuti proses pembelajaran setelah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil observasi sikap murid selama mengikuti pembelajaran PKn setelah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran dalam pembelajaran PKn

| No | Komponen yang di amati | Pertemuan ke | | Rata-Rata | Persentase (%) |
|----|---|--------------|----|-----------|----------------|
| | | I | II | | |
| 1 | Jumlah murid yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran | 19 | 19 | 19 | 100 |
| 2 | Perhatian dan keaktifan dalam menerima pembelajaran | 14 | 17 | 15.5 | 81 |
| 3 | Kerja sama dalam kelompok | 15 | 19 | 17 | 89 |
| 4 | Murid yang aktif mengemukakan pendapat dalam pembelajaran | 15 | 17 | 16 | 84 |
| 5 | Murid yang aktif dalam menjawab pertanyaan | 13 | 16 | 14.5 | 76 |
| 6 | Murid yang masih perlu bimbingan dalam pembelajaran | 8 | 3 | 5.5 | 28 |
| 7 | Tanggung jawab murid dan ketertiban | 15 | 19 | 17 | 89 |

Sumber : Data primer bulan Juli tahun 2017-2018

Berdasarkan tabel 4.4 di peroleh bahwa dari 19 murid, pada tindakan ini dilakukan 4 kali pertemuan. 2 kali pertemuan proses pembelajaran dan 2 kali pertemuan untuk tes pembelajaran sehingga aktivitas murid dapat di lihat pada kehadiran murid rata-rata 19 dengan persentase 100% atau berada pada kategori sangat tinggi; Perhatian dan keaktifan dalam menerima pembelajaran rata-rata 15.5 dengan persentase 81% atau berada pada kategori sangat tinggi; kerja sama dalam kelompok rata-rata 17 dengan persentase 89% atau berada pada kategori sangat tinggi; murid yang aktif mengemukakan pendapat dalam pembelajaran rata-rata 16 dengan persentase 84% atau berada pada kategori tinggi; murid yang aktif dalam menjawab pertanyaan rata-rata 14.5 persentase 76% atau berada pada

kategori tinggi; murid yang masih perlu bimbingan dalam pembelajaran rata-rata 5.5 dengan persentase 28% atau berada pada kategori sangat rendah, artinya ada peningkatan belajar murid karena terjadi penurunan jumlah murid dari tiap pertemuan yang ikut bimbingan; tanggung jawab murid dan ketertiban rata-rata 17 dengan persentase 89% atau berada pada kategori sangat tinggi.

3. Tingkat Hasil Belajar PKn Murid Setelah Diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *Posttest*

Berikut disajikan deskripsi dan persentase hasil belajar PKn murid kelas V setelah diberikan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran atau *Posttest*.

Tabel 4.5 Deskripsi Skor Hasil Belajar PKn murid kelas V setelah Diberikan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran atau *Posttest*

| Statistik | Nilai Statistik |
|-------------------|-----------------|
| Ukuran Sampel | 19 |
| Skor Tertinggi | 100 |
| Skor Terendah | 50 |
| Skor Ideal | 100 |
| Rentang Skor | 50 |
| Skor Rata-rata | 80,53 |
| Median | 80 |
| Standar Deviation | 15.083 |

Berdasarkan Tabel 4.5 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar PKn yang diajar dengan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran adalah 80,53 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai Murid adalah 100 dan skor terendah 50, dengan standar deviasi sebesar 15.083 yang berarti bahwa skor

hasil belajar PKn Murid pada *Posttest* kelas V SDN 28 Malaka tersebar dari skor terendah 50 sampai skor tertinggi 100.

Jika skor tes hasil belajar PKn murid kelas V yang diajar dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada Tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar PKn murid kelas V setelah Diberikan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran atau *Posstest*

| No. | Skor | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|-------------|-----------------|------------------|-----------------------|
| 1 | 0 < x 54 | Sangat Rendah | 1 | 5 |
| 2 | 54 < x 64 | Rendah | 2 | 11 |
| 3 | 64 < x 79 | Sedang | 4 | 21 |
| 4 | 79 < x 89 | Tinggi | 4 | 21 |
| 5 | 89 < x 100 | Sangat Tinggi | 8 | 42 |
| Jumlah | | | 19 | 100 |

Berdasarkan tabel 4.5 dan 4.6 di atas, dapat digambarkan bahwa dari 19 Murid kelas V SDN 28 Malaka yang dijadikan sampel penelitian *Posttest*, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar PKn dalam kategori Tinggi dan sangat tinggi dengan skor rata-rata 81 dari skor ideal 100.

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar PKn murid setelah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran (*Posttest*) dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Deskripsi Ketuntasan Belajar PKnmurid kelas V setelah diberikan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran atau *Posstest*

| Skor | Kategorisasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|---------------------|------------------|-----------------------|
| 70 – 100 | Tuntas | 16 | 84 |
| 0 – 69 | Tidak Tuntas | 3 | 16 |
| Jumlah | | 19 | 100 |

Berdasarkan Tabel 4.7 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%, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 3 orang dari jumlah keseluruhan 19 murid dengan persentase 16%. Apabila tabel 4.7 dikaitkan dengan indikator ketuntasan hasil belajar murid maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKnmurid kelas V SDN 28 Malaka setelah diterapkan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran sudah memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

C. Analisis Data Dan Hasil Penelitian

1. Aktifitas Belajar Murid

Berdasarkan hasil dari lembar observasi di peroleh bahwa dari 19 murid, pada tindakan ini dilakukan 4 kali pertemuan. 2 kali pertemuan proses pembelajaran dan 2 kali pertemuan untuk tes pembelajaran sehingga aktivitas murid dapat di lihat pada kehadiran murid rata-rata 19 dengan persentase 100% atau berada pada kategori sangat tinggi; Perhatian dan keaktifan dalam menerima pembelajaran rata-rata 15.5 dengan persentase 81% atau berada pada kategori sangat tinggi; kerja sama dalam kelompok rata-rata 17 dengan persentase 89% atau berada pada kategori sangat tinggi; murid yang aktif mengemukakan

pendapat dalam pembelajaran rata-rata 16 dengan persentase 84% atau berada pada kategori tinggi; murid yang aktif dalam menjawab pertanyaan rata-rata 14.5 persentase 76% atau berada pada kategori tinggi; murid yang masih perlu bimbingan dalam pembelajaran rata-rata 5.5 dengan persentase 28% atau berada pada kategori sangat rendah, artinya ada peningkatan belajar murid karena terjadi penurunan jumlah murid dari tiap pertemuan yang ikut bimbingan; tanggung jawab murid dan ketertiban rata-rata 17 dengan persentase 89% atau berada pada kategori sangat tinggi

2. Analisis Data Hasil Belajar

a) Uji Normalitas

Menguji normalitas data pretest dan posttest menggunakan Uji *Liliefors* pada program *SPSS* dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05, dengan syarat:

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

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

Tabel 4.8 Uji Normalitas Data

| Variabel | N | Shapiro-Wilk | Sig. | α | Ket |
|-----------|----|--------------|-------|----------|--------|
| Pre test | 19 | 0,902 | 0,052 | 0,05 | Normal |
| Post test | 19 | 0,929 | 0,167 | 0,05 | Normal |

Berdasarkan hasil output uji normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors* nilai *p-value* dari kelas kontrol (Pretest) adalah 0,052. Menurut kriteria pengambilan keputusan jika nilai *p-value* $> 0,05$ maka Hal ini menunjukkan

bahwa data *Pretest* kelas yang belum diterapkan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran berasal dari populasi yang berdistribusi normal. (Hasil uji pada lampiran)

Berdasarkan hasil output uji normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors* nilai *p-value* dari kelas yang sudah diterapkan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran (*Posttest*) adalah 0,167. Menurut kriteria pengambilan keputusan, jika nilai *p-value* > 0,05 maka hal ini menunjukkan bahwa data Kelas Eksperimen (*Posttest*) berasal dari populasi yang berdistribusi normal. (Hasil uji pada lampiran)

b) Uji hipotesis

Untuk menguji hipotesis dilakukan Uji-t nilai pretest dan posttest pada mata pelajaran PKn melalui program *SPSS* dengan $\alpha = 0,05$.

Hipotesis tersebut dirumuskan dalam bentuk hipotesis statistik sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ lawan } H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

- μ_1 : parameter skor rata-rata hasil belajar PKn Setelah Penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran.
- μ_2 : parameter skor rata-rata hasil belajar PKn murid sebelum Penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran

Setelah dilakukan pengolahan data, nilai *p-value* dengan uji-t adalah 0,002. Karena *p-value* = 0,002 < 0,05 maka $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ ditolak dan

$H_1 : \sim_1 \neq \sim_2$ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn murid yang diajar menggunakan penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup signifikan dengan murid yang tidak diajar menggunakan pemberiangames pembuka dan penutup pembelajaran.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan di uraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu hasil observasi aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Dalam penelitian ini diterapkan penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran yang terdiri dari dua tindakan yaitu sebelum dan sesudah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data sebagai berikut dari 19 murid, kehadiran murid rata-rata 19 dengan persentase 100% atau berada pada kategori sangat tinggi; Perhatian dan keaktifan dalam menerima pembelajaran rata-rata 15.5 dengan persentase 81% atau berada pada kategori sangat tinggi; kerja sama dalam kelompok rata-rata 17 dengan persentase 89% atau berada pada kategori sangat tinggi; murid yang aktif mengemukakan pendapat dalam pembelajaran rata-rata 16 dengan persentase 84% atau berada pada kategori tinggi; murid yang aktif dalam menjawab pertanyaan rata-rata 14.5 persentase 76% atau berada pada kategori tinggi; murid yang masih perlu bimbingan dalam pembelajaran rata-rata 5.5 dengan persentase 28% atau berada pada kategori sangat rendah, artinya ada peningkatan belajar murid karena terjadi penurunan jumlah murid dari

tiap pertemuan yang ikut bimbingan; tanggung jawab murid dan ketertiban rata-rata 17 dengan persentase 89% atau berada pada kategori sangat tinggi

Hasil analisis data hasil belajar PKn murid sebelum diterapkan pemberian pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat 4 murid atau 21% murid mencapai ketuntasan individu (skor minimal 70) sedangkan murid yang tidak mencapai ketuntasan minimal atau individu sebanyak 15 murid atau 79%. Sedangkan hasil analisis data hasil belajar PKn murid setelah diterapkan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat 16 murid atau 84% murid mencapai ketuntasan individu sedangkan murid yang tidak mencapai ketuntasan minimal sebanyak 3 murid atau 16%. Hal ini membuktikan bahwa ada perbedaan secara signifikan murid setelah pemberian pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran.

Perbedaan nilai murid sebelum diterapkan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran dan sesudah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran adalah rata-rata nilai *pretest* = 60,79 dan rata-rata nilai *posttest* = 80,89. Dengan $p\text{-value} = 0,002 < \alpha = 0,05$ maka $H_0: \mu_1 = \mu_2$ ditolak dan $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ diterima, sehingga dapat dilihat bahwa motivasi belajar murid sebelum dan setelah penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran mengalami peningkatan sehingga nilai yang diperoleh murid juga mengalami peningkatan.

Berdasarkan perhitungan uji t dapat diketahui bahwa $t_{hitung} = 3,706$ dengan $\text{sig} = 0,002$ dan nilai $t_{tabel} = 2,10092$ maka, $t_{hitung} = 3,706 > t_{tabel} = 2,10092$ berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi, dari analisis data yang diperoleh bahwa

pembelajaran setelah pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran menunjukkan nilai yang lebih baik dibanding sebelum pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran terhadap motivasi belajar PKn pada murid kelas V SDN 28 Malaka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar PKn murid setelah penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran mengalami peningkatan dibanding motivasi belajar murid sebelum penerapan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran. Hasil dari perhitungan t-test diperoleh $p\text{-value} = 0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. 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.
2. Nilai rata-rata hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan yaitu pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran adalah 46.86 yang lebih tinggi dari nilai rata-rata setelah kelas diterapkan pemberian *games* pembuka dan penutup pembelajaran yaitu 80.53. Hal ini menunjukkan bahwa *games* pembuka dan penutup pembelajaran dapat mempengaruhi atau meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran PKn.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Para murid diharapkan dapat terlibat lebih aktif dalam penggunaan penerapan *games* pembuka dan penutup pembelajaran agar dapat meningkatkan aktifitas belajar.
2. Para guru pembelajaran PKn hendaknya kreatif 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 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
- 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 propesi guru*. Bandung: Alfabet
- Tilaar, H.A.R. 2002. *Pendidikan. Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia; Strategi Reformasi Pendidikan Nasional*. Cet. III, Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 DOKUMENTASI BERUPA FOTO





LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDN 28 Malaka
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas / Semestes : V (Lima) / 1 (Satu)
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. (kerja sama, 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
- Model Pembelajaran: Ceramah, Tanya Jawab, Games

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

Soppeng, 19 Juli 2017

Guru Kelas

Mahasiswa

Kamas Udi
Nip.

Nurhidayah
Nim:10540 8890 13

Mengetahui
Kepala SDN 28 Malaka

Kasmawati,S.Pd
NIP 19730225 199501 2 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDN 28 Malaka
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas / Semestes : V (Lima) / 1 (Satu)
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, TanyaJawab, Games

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 Memberikan <i>games</i> pembuka pelajaran • 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 perundang-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 seluruh murid. • Guru bersama murid membuat kesimpulan tentang materi pentingnya peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah. • Guru Memberikan <i>games</i> penutup pelajaran | | | | | | | |
| 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 Widiastuti & Fajar Rahyuningsih. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Kelas V SD/MI. Depdiknas.

❖ **Media** :Gambar tata urutan proses pembuatan peraturan perundang-undangan.

Soppeng, 20 Juli 2017

Guru Kelas

Mahasiswa

Kamas Udi
Nip.

Nurhidayah
Nim:10540 8890 13

Mengetahui
Kepala SDN 28 Malaka

Kasmawati,S.Pd
NIP 19730225 199501 2 001

LAMPIRAN 3 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 hokum bagi warganegara Indonesia merupakan...
 - a. Hak
 - b. Beban
 - c. Kewajiban
 - d. Wewenang
8. Setiap warganegara Indonesia dihadapan hokum 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

LAMPIRAN 4 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 hokum bagi warganegara 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
 - b. Undang-undang
 - c. Peraturan pemerintah
 - d. Peraturan presiden
7. Peraturan daerah dibentuk oleh pemerintah daerah bersama...
 - a. DPR
 - b. DPRD
 - c. BPD
 - d. Presiden
8. Peraturan perundang-undangan tertinggi di Indonesia adalah...
 - a. UUD1945
 - b. Undang-undang
 - c. Peraturan pemerintah
 - d. Ketetapan MPR
9. Setiap warganegara Indonesia dihadapan hukum mempunyai kedudukan yang...
 - a. Khusus
 - b. Istimewa
 - c. Sama
 - d. Berbeda
10. Ada dua jenis peraturan perundang-undangan menurut wilayah berlakunya, yaitu...
 - a. UUD dan undang-undang
 - b. Peraturan presiden dan peraturan pemerintah
 - c. Perundang-undangan tingkat pusat dan tingkat daerah
 - d. Undang-undang legislatif dan undang-undang eksekuti

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 |

Lampiran 5 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 |

Lampiran 6 Nilai Pretest dan Nilai Posttest

| No | Nama Murid | Jenis Kelamin | Nilai Pretest | Nilai Posttest |
|-----------|-----------------------------|----------------------|----------------------|-----------------------|
| 1 | Nur Fajrin juliandi | L | 40 | 80 |
| 2 | Hasnani | P | 20 | 60 |
| 3 | M. Agus Febriadi | L | 30 | 80 |
| 4 | A.Nabila | p | 70 | 90 |
| 5 | Muh.Zulkifli | L | 50 | 80 |
| 6 | Andi Nururl Hasrstul Jannah | P | 40 | 60 |
| 7 | Nur Asya | P | 30 | 70 |
| 8 | Indransyah | L | 90 | 100 |
| 9 | Anugrah Ramadhan | L | 40 | 90 |
| 10 | M. Afdal | L | 30 | 80 |
| 11 | M. Fadil Fauzan | L | 70 | 100 |
| 12 | Nabila Syam | P | 40 | 70 |
| 13 | Asyifah Salsabila | P | 40 | 100 |
| 14 | Hedir Abadi | L | 70 | 90 |
| 15 | Inri Ramadhina | P | 40 | 90 |
| 16 | Aril Saputra | L | 20 | 70 |
| 17 | Faiz Saputra | L | 60 | 70 |
| 18 | Ferdi Risqullah | L | 80 | 100 |
| 19 | Cinta Almairah | P | 30 | 50 |

Lampiran 7 Analisis Deskriptif

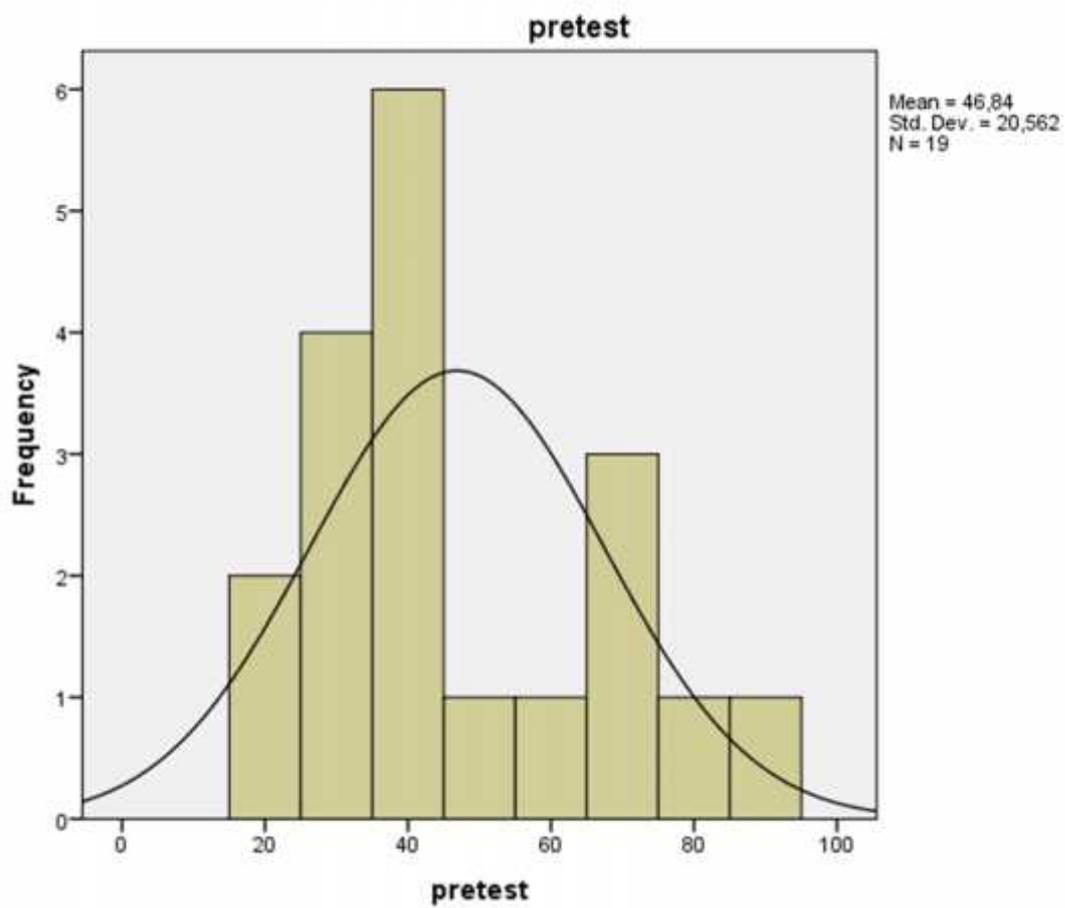
| | | Statistics | |
|------------------------|---------|------------|-----------------|
| | | pretest | posttest |
| N | Valid | 19 | 19 |
| | Missing | 0 | 0 |
| Mean | | 46,84 | 80,53 |
| Std. Error of Mean | | 4,717 | 3,460 |
| Median | | 40,00 | 80,00 |
| Mode | | 40 | 70 ^a |
| Std. Deviation | | 20,562 | 15,083 |
| Variance | | 422,807 | 227,485 |
| Skewness | | ,691 | -,316 |
| Std. Error of Skewness | | ,524 | ,524 |
| Kurtosis | | -,559 | -,754 |
| Std. Error of Kurtosis | | 1,014 | 1,014 |
| Range | | 70 | 50 |
| Minimum | | 20 | 50 |
| Maximum | | 90 | 100 |
| Sum | | 890 | 1530 |

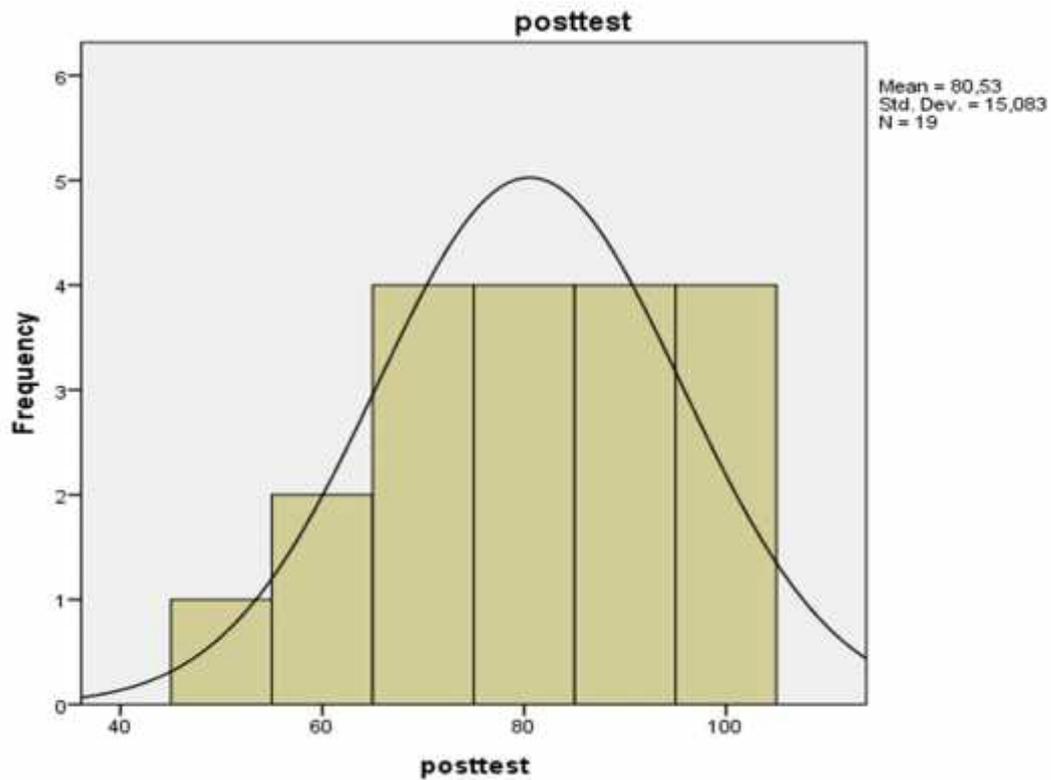
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

| Pretest | | | | | |
|---------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
| Valid | 20 | 2 | 10,5 | 10,5 | 10,5 |
| | 30 | 4 | 21,1 | 21,1 | 31,6 |
| | 40 | 6 | 31,6 | 31,6 | 63,2 |
| | 50 | 1 | 5,3 | 5,3 | 68,4 |
| | 60 | 1 | 5,3 | 5,3 | 73,7 |
| | 70 | 3 | 15,8 | 15,8 | 89,5 |
| | 80 | 1 | 5,3 | 5,3 | 94,7 |
| | 90 | 1 | 5,3 | 5,3 | 100,0 |
| | Total | 19 | 100,0 | 100,0 | |

Posttest

| | | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|-------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | 50 | 1 | 5,3 | 5,3 | 5,3 |
| | 60 | 2 | 10,5 | 10,5 | 15,8 |
| | 70 | 4 | 21,1 | 21,1 | 36,8 |
| | 80 | 4 | 21,1 | 21,1 | 57,9 |
| | 90 | 4 | 21,1 | 21,1 | 78,9 |
| | 100 | 4 | 21,1 | 21,1 | 100,0 |
| | Total | 19 | 100,0 | 100,0 | |





Lampiran 8 Hasil Uji Normalitas Data

Case Processing Summary

| | Cases | | | | | |
|----------|-------|---------|---------|---------|-------|---------|
| | Valid | | Missing | | Total | |
| | N | Percent | N | Percent | N | Percent |
| pretest | 19 | 100,0% | 0 | 0,0% | 19 | 100,0% |
| posttest | 19 | 100,0% | 0 | 0,0% | 19 | 100,0% |

Tests of Normality

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| pretest | ,262 | 19 | ,001 | ,902 | 19 | ,052 |
| posttest | ,156 | 19 | ,200* | ,929 | 19 | ,167 |

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 9 Hasil Uji Regresi

Variables Entered/Removed^a

| Model | Variables Entered | Variables Removed | Method |
|-------|----------------------|-------------------|--------|
| 1 | pretest ^b | . | Enter |

a. Dependent Variable: posttest

b. All requested variables entered.

Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | ,668 ^a | ,447 | ,414 | 11,543 |

a. Predictors: (Constant), pretest

ANOVA^a

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1 | Regression | 1829,661 | 1 | 1829,661 | 13,732 | ,002 ^b |
| | Residual | 2265,076 | 17 | 133,240 | | |
| | Total | 4094,737 | 18 | | | |

a. Dependent Variable: posttest

b. Predictors: (Constant), pretest

Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 (Constant) | 57,559 | 6,740 | | 8,540 | ,000 |
| pretest | ,490 | ,132 | ,668 | 3,706 | ,002 |

a. Dependent Variable: posttest

RIWAYAT HIDUP



NURHIDAYAH, lahir pada tanggal 19 Desember 1994 di Kacimpang Kabupaten Soppeng, merupakan anak kedua dari dua bersaudara, buah hati dari pasangan Abdul Azis dan Hj.Ninti. Kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SDN 260 Kampung Baru pada tahun 2001 dan tamat pada tahun 2007. Pada tahun yang sama

penulis melanjutkan pendidikan ke MTs DDI Pattojo dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Watansoppeng dan tamat pada tahun 2013. Dan karena hidayah-Nyalah sehingga pada tahun 2013 penulis telah mendaftar sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar sampai sekarang.