PENGARUH *GAMES* PEMBUKA DAN PENUTUP PELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS V SD NEGERIMARGOYASAN YOGYAKARTA

Oleh
Anis Adelina
NIM. 08108244064

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *games* pembuka dan penutup pelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Margoyasan dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II, tahun ajaran 2011/2012 dengan subyek penelitian seluruh siswa kelas VA dan VB yang berjumlah 34 siswa. Peneliti mengambil sampel dari populasi tersebut dengan teknik *purposive sampling* dengan mengambil kelas V secara langsung sebagai subyek penelitian populasi sehingga diperoleh kelompok kelas V yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA 16 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VB 18 siswa sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design.* Teknik pengumpulan data dengan metode angket. Teknik analisis data menggunakan uji t antar kelompok menggunakan *Independent Sampel Test.*

Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan *games* pembuka dan penutup pelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelompok eksperimen. Hal ini dilihat pada hasil uji t sampel independen antar kelompok. Hasil motivasi belajar PKn sebelum perlakuan (pre-test) terlihat bahwa nilai t hitung = 1,629 < t tabel $_{(5\%,\ 32)}$ = 2,037 atau nilai sig. = 0,113 > α = 5% Sedangkan untuk hasil post test motivasi belajar PKn setelah perlakuan terlihat bahwa nilai t hitung = 2,408 > t tabel $_{(5\%,\ 32)}$ = 2,037 atau nilai sig. = 0,022 > α = 5% sehingga dikatakan motivasi belajar PKn setelah perlakuan menggunakan *games* pembuka dan penutup pelajaran antar kedua kelompok berbeda secara signifikan.

Kata kunci: *games* pembuka dan penutup pelajaran, motivasi belajar PKn