

# ***THE EFFECT OF USING BERMAIN JAWABAN LEARNING METHOD TOWARD MOTIVATION IN LEARNING PPKn OF THE FIRST YEAR SOCIAL STUDENTS AT SMA NEGERI 9 PEKANBARU***

Irma Novita Desi<sup>1</sup>, Gimin<sup>2</sup>, Supentri<sup>3</sup>  
Irmanovita372@gmail.com<sup>1</sup>, gimin@lecturer.unri.ac.id<sup>2</sup>, Supentri@lecturer.unri.ac.id<sup>3</sup>  
Numb. Hp: 085363570902

*Civic Education and Citizenship studies program  
Faculty of Teacher Training and Education  
Riau University*

**Abstract:** *This study aims to determine the effect of using Bermain Jawaban learning method toward social students motivation in learning PPKn at SMA Negeri 9 Pekanbaru. This study aims to determine the effect of of using Bermain Jawaban learning method toward students' motivation in learning PPKn at SMA Negeri 9 Pekanbaru. This research was a quantitative descriptive study that was experimental. Population in this study were social students of class X IPS SMA Negeri 9 Pekanbaru. The sample in this research was taken based on "Multi Stage Random Sampling" technique. Where the class taken into the sample was the students of class X IPS 2 (experimental class) who were given the Bermain Jawaban learning method, and class X IPS 1 (control class). Taken randomly were students who were given the conventional method. Then data analysis by using homogeneity test and "t" test. Based on the result of research indicated that there was an effect of learning motivation between student who using Bermain Jawaban learning method and conventional method in SMA Negeri 9 Pekanbaru ( $t_o=43,14 > t_{table}=2,00$ ). Where there was an average increase toward motivation in learning PPKn of experimental class from 22,8 to 24,9 and the average of PPKn learning motivation of control class from 16,3 to 20,6. Thus the hypothesis which reads that there is an effect of using Bermain Jawaban learning method toward learning motivation of PPKn student at SMA Negeri 9 Pekanbaru, can be accepted.*

**Key Words :** *Effect, Bermain Jawaban, Motivation*

# **PENGARUH METODE BERMAIN JAWABAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PPKn SISWA KELAS X IPS SMA NEGERI 9 PEKANBARU**

Irma Novita Desi<sup>1</sup>, Gimin<sup>2</sup>, Supentri<sup>3</sup>  
Irmanovita372@gmail.com<sup>1</sup>, gimin@lecturer.unri.ac.id<sup>2</sup>, Supentri@lecturer.unri.ac.id<sup>3</sup>  
No. Hp: 085363570902

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode Bermain Jawaban terhadap motivasi belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 9 Pekanbaru. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar PPKn siswa di SMA Negeri 9 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif yang bersifat eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS SMA Negeri 9 Pekanbaru. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 2 (kelas eksperimen) dan kelas X IPS 1 (kelas kontrol) yang diambil secara random. Kemudian data analisis dengan menggunakan uji-t tes. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar siswa yang menggunakan metode Bermain Jawaban dengan metode konvensional di SMA Negeri 9 Pekanbaru. Hal ini dapat dilihat dari hasil ( $t_{hitung}=43,14 > t_{tabel}=2,00$ ) Dimana terdapat kenaikan rata-rata motivasi belajar PPKn kelas Eksperimen dari 22,8 menjadi 24,9 dan rata-rata motivasi belajar PPKn kelas kontrol dari 16,3 menjadi 20,6 dengan demikian hipotesis nya terdapat pengaruh motivasi belajar PPKn yang menggunakan metode pembelajaran Bermain Jawaban dan metode Konvensional di SMA Negeri 9 Pekanbaru, “diterima”

**Kata Kunci :** Pengaruh, Bermain Jawaban, Motivasi

## PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh Siswa akan belajar secara efektif apabila mereka benar-benar tertarik dengan pelajaran. Akan tetapi sulit bagi kebanyakan guru untuk menentukan persediaan gagasan tentang penyampaian pembelajaran PPKn secara menarik. Setiap guru memerlukan kemampuan-kemampuan tersebut agar dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran perlu dikembangkan secara sistematis, efektif, dan efisien. Adanya variasi dalam kegiatan belajar merupakan suatu alternatif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn pada tanggal 20 Februari 2018 pada pukul 13.15 WIB, ibu Dra. Suhada Hamsi selaku guru mata pelajaran PPKn kelas X, ditemukan kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Beberapa kendala yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran PPKn berlangsung diakibatkan karena pembelajaran yang lebih sering menggunakan metode ceramah, dan penugasan. Siswa lebih banyak mendengarkan guru menjelaskan, dan lebih cepat merasa bosan. Dengan gejala sebagai berikut Siswa lebih banyak diam, dan menerima materi secara apa adanya (10 orang siswa dari 34 siswa), Siswa cenderung menunjukkan sikap bosan seperti siswa keluar masuk, siswa mengobrol dengan teman, dll (9 orang siswa dari 34 siswa), Siswa kurang memperhatikan materi yang diajarkan karena guru hanya menggunakan model ceramah. (6 orang siswa dari 34 siswa), Hanya beberapa siswa yang aktif dan memperhatikan penjelasan dari guru. (4 orang siswa), Siswa lambat mengerjakan tugas yang diberi guru (6 orang siswa).

Dari gejala-gejala yang ditunjukkan oleh siswa kelas X. terlihat bahwa siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran. Untuk itu diperlukan adanya inovasi yang diterapkan oleh guru agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak terasa membosankan. Yaitu dengan menerapkan metode yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

Hisyam Zaini (2008) mengatakan bahwa Metode Bermain Jawaban adalah metode yang berbentuk permainan yang dapat melibatkan semua peserta didik dari awal sampai akhir. Dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban yang benar dan sekaligus bergantung pada faktor keberuntungan. Permainan ini dapat digunakan untuk pre-test maupun post-test, disamping tentunya untuk mengajarkan materi yang baru. Dalam permainan ini guru/dosen mengajar dengan menggunakan jawaban-jawaban yang ditemukan oleh peserta didik. Sedangkan Azhari zakri (2008) Motivasi berasal dari kata *motivation* yang berarti dorongan, pengalasan dan motivasi. Motif adalah keadaan dari dalam diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Maka untuk memperbaiki dalam pembelajaran tersebut guru harus memiliki banyak wawasan tentang metode pengajaran atau strategi yang digunakan untuk pembelajaran yang akan diterapkan di dalam kelas. Dalam hal ini peneliti akan melakukan eksperimen dengan membandingkan dua metode yaitu metode ceramah dengan metode bermain jawaban, diharapkan hal tersebut mampu membantu siswa di dalam kelas sehingga menjadi aktif dan memiliki motivasi yang tinggi.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Jawaban Terhadap Motivasi Belajar PPKn Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 9 Pekanbaru”

## METODE PENELITIAN

Populasi Penelitian ini adalah seluruh siswa atau siswi kelas X IPS SMA Negeri 9 Pekanbaru tahun ajaran 2017/2018. Populasi penelitian ini terdiri dari 3 kelas yaitu, X IPS 1 berjumlah 35 orang siswa, X IPS 2 berjumlah 35 orang siswa, dan X IPS 3 berjumlah 36 orang siswa. Jadi total semua jumlah siswa adalah 106 orang siswa. Adapun sampel diambil dengan cara 3 (tiga) kelas di sebar angket motivasi untuk di uji homogenitas, selanjutnya terhadap kelas yang motivasi belajarnya homogen maka akan dijadikan sampel setelah itu, diambil menjadi 2 kelas secara random, dari 2 kelas yang dipilih secara random tersebut, akan ditentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol secara random. Maka terpilih kelas eksperimen X IPS 2 dan kelas kontrol X IPS 1.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, angket, dan lembar observasi. Observasi Adapun yang diobservasi adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa dan motivasi belajar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Bermain Jawaban. Lembar Observasi untuk memperoleh data tentang motivasi belajar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain jawaban. Lembar Observasi ini diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain jawaban. dokumentasi adalah suatu teknik yang mengumpulkan data-data berupa catatan, transkrip, buku, dan sebagainya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pelaksanaan Penelitian

Sebelum penerapan metode pembelajaran Bermain Jawaban terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dengan angket motivasi yang telah diberikan kepada siswa yang terdiri dari tiga kelas guna untuk mengetahui tingkat motivasi mereka terhadap mata pelajaran PPKn.

Sesuai hasil pengolahan lanjutan maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas X IPS 1 adalah 24,4 dan nilai varians kelas tersebut adalah 15,14. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas X IPS 2 adalah 25,43 dan nilai varians kelas tersebut adalah 20,94. Dan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas X IPS 3 adalah 24,73 dan nilai varians kelas tersebut adalah 16,20.

Dari uji homogenitas didapatkan hasil seluruh kelas X IPS tersebut dapat dijelaskan bahwa  $F_{hitung}$  uji homogenitas kelas X IPS 1 dan X IPS 2  $F_{tabel}$ . yakni 4,01 kelas X IPS 1 dan X IPS 3  $F_{tabel}$ , yakni 4,00, kelas X IPS 2 dan X IPS 3  $F_{tabel}$ . yakni 4,00. Hal ini berarti uji homogenitas homogen, seperti dinyatakan oleh Sugiyono (2012) apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  kedua varians tersebut adalah homogen.

### Perlakuan Terhadap Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada pembahasan ini penulis mempersiapkan instrumen penelitian untuk kelas eksperimen dan kontrol. Dimana Metode Bermain Jawaban ini diterapkan 2 kali

pertemuan kepada kelas eksperimen. Penerapan Metode Bermain Jawaban ini dilakukan dikelas X IPS.

Penerapan pertama metode Bermain jawaban dilakukan pada hari Senin sesuai dengan jadwal mata pelajaran PPKn kelas eksperimen X IPS 2 pada tanggal 23 Juli 2018 pada pukul 08.30 – 10.00 dengan materi Nilai-nilai pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara. Pembelajaran dimulai dengan berdoa dan mengabsen siswa. Dan penerapan kedua metode dilakukan pada hari senin tanggal 30 Juli 2018 pada jam yang sama, dengan materi klasifikasi kementrian Negara Republik Indonesia. Dimana dilakukan dengan langkah-langkah Bermain Jawaban sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Jumlah siswa dalam tiap kelompok tidak lebih dari 5 orang.
- b. Kepada setiap kelompok diberikan pertanyaan-pertanyaan. Jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama.
- c. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira dikantong yang mana jawaban tersebut berada.
- d. Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada didepan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok yang lain.
- e. Langkah no. 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan.
- f. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

Sedangkan langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran di kelas kontrol adalah membuka pelajaran, absensi siswa, guru menerangkan pembelajaran, dan menyimpulkan materi yang telah dibahas pada jam akhir pelajaran.

Adapun hasil observasi aktivitas guru yang dilakukan oleh guru Observer pada kelas eksperimen dua kali penerapan metode Bermain Jawaban dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

**Tabel 1 Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kelas Eksperimen  
Setelah Perlakuan SMA Negeri 9 Pekanbaru**

<b>Penerapan pertama dan Penerapan Kedua Metode Pembelajaran Bermain Jawaban</b>							
<b>No</b>	<b>Aktivitas Guru yang diamati</b>	<b>Pertemuan I</b>		<b>Pertemuan II</b>		<b>Rata-Rata</b>	
		<b>Skor</b>	<b>%</b>	<b>Skor</b>	<b>%</b>	<b>Skor</b>	<b>%</b>
1)	Kegiatan 1	5	100	5	100	5	100
2)	Kegiatan 2	2	40	5	100	3,5	70
3)	Kegiatan 3	3	60	4	80	3,5	70
4)	Kegiatan 4	5	100	5	100	5	100
5)	Kegiatan 5	4	80	4	80	4	80
6)	Kegiatan 6	4	80	4	80	4	80
<b>Jumlah %</b>		<b>19</b>	<b>76,66</b>	<b>27</b>	<b>90</b>	<b>25</b>	<b>83,33</b>
<b>Klasifikasi</b>		<b>Cukup Baik</b>		<b>Sangat Baik</b>		<b>Baik</b>	

*Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018*

Keterangan:

Kegiatan 1= Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa

Kegiatan 2 = Guru memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok yang jumlah pertanyaan untuk setiap kelompok adalah sama

Kegiatan 3 = Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari dikantong mana jawaban tersebut berada

Kegiatan 4 = Guru memulai permainan dengan meminta salah satu anggota kelompok untuk membacakan satu pertanyaan kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada didepan kelas

Kegiatan 5 = Guru mengulang langkah no.4 untuk kelompok lain sampai pertanyaan habis dan waktu tidak memungkinkan

Kegiatan 6 = Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi.

Berdasarkan observasi yang berpedoman pada lembar aktivitas guru, aktivitas penelitian dalam penggunaan metode Bermain Jawaban pada penerapan pertama dan penggunaan metode Bermain Jawaban pada penerapan kedua mengalami peningkatan. Presentase aktivitas yang dilakukan guru, pada penerapan pertama penggunaan metode Bermain Jawaban sudah dilaksanakan dengan kategori “Cukup Baik” dengan interval 19 atau 76,6%, pada penerapan penggunaan metode Bermain Jawaban kedua dilaksanakan dengan kategori “Sangat Baik” dengan interval 27 atau 90%.

Ketika dilaksanakan pembelajaran, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa pada kelas eksperimen. Hasil observasi aktivitas yang dilakukan oleh guru Observer pada kelas eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 2 Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen  
Setelah Perlakuan SMA Negeri 9 Pekanbaru**

<b>Penerapan pertama dan Penerapan Kedua Metode Pembelajaran Bermain Jawaban</b>							
<b>No</b>	<b>Aktivitas Siswa yang diamati</b>	<b>Pertemuan I</b>		<b>Pertemuan II</b>		<b>Rata-Rata</b>	
		<b>Skor</b>	<b>%</b>	<b>Skor</b>	<b>%</b>	<b>Skor</b>	<b>%</b>
1)	Kegiatan 1	30	100	30	100	30	100
2)	Kegiatan 2	30	100	30	100	30	100
3)	Kegiatan 3	11	36,66	26	86,66	18,5	61,66
4)	Kegiatan 4	12	40	12	40	12	40
5)	Kegiatan 5	27	90	30	100	28,5	95
6)	Kegiatan 6	25	83,33	28	93,33	26,5	83,33
<b>Jumlah %</b>		<b>135</b>	<b>74,99</b>	<b>156</b>	<b>76,66</b>	<b>145,5</b>	<b>79,99</b>
<b>Klasifikasi</b>		<b>Tinggi</b>		<b>Sangat Tinggi</b>		<b>Sangat Tinggi</b>	

*Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018*

Keterangan:

Kegiatan 1 = Siswa duduk secara berkelompok dengan tertib

Kegiatan 2 = Siswa menerima pertanyaan dengan jumlah pertanyaan setiap kelompok adalah siswa

Kegiatan 3 = Siswa mendiskusikan jawaban dan mencoba mencari dikantong yang mana jawaban tersebut berada

Kegiatan 4 = Siswa membacakan satu pertanyaan dan salah satu anggota mengambil jawaban dari kantong yang ada didepan kelas

Kegiatan 5 = Kelompok lain melakukan aktivitas ke 4

Kegiatan 6 = Siswa mendengar klarifikasi jawaban yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan tadi

Berdasarkan pengamatan observer, secara umum pada saat penyampaian materi pelajaran aktivitas siswa mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil observasi siswa yang diukur dari 6 indikator. Pada Penerapan pertama penggunaan metode Bermain Jawaban aktivitas siswa mencapai kategori “Tinggi” dengan interval 135 atau 74,9 %. Penerapan kedua penggunaan metode Bermain Jawaban aktivitas siswa mencapai kategori “Sangat tinggi” dengan interval 156 atau 76,6%.

Skor motivasi belajar siswa kelas eksperimen pada motivasi belajar ini akan dibandingkan dengan skor motivasi belajar kelas kontrol guna menemukan ada tidaknya pengaruh motivasi belajar siswa yang signifikan antara kedua kelas siswa yang diajarkan pelajaran PPKn dengan penggunaan metode pembelajaran yang berbeda tersebut sekaligus untuk menguji hipotesis penelitian ini. Untuk melihat distribusi motivasi belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3 Distribusi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan di SMA Negeri 9 Pekanbaru**

Interval	Kategori	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Rata – Rata (%)
		F1	%	F2	%	
27 – 32	Sangat Tinggi	1	3,3%	3	10%	6,65%
21 - 26	Tinggi	27	90%	27	90%	90%
15 – 20	Rendah	2	6,7%	-	-	3,35%
8 – 14	Sangat Rendah	-	-	-	-	
<b>Jumlah</b>		30	100%	30	100%	100%

*Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018*

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel di atas bahwa pada pertemuan pertama 1 siswa atau 3,3% yang mempunyai motivasi “Sangat Tinggi” , bahwa siswa tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, siswa menunjukkan minat dalam memecahkan berbagai masalah dalam belajar, siswa lebih senang belajar mandiri dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa senang mencari cara memecahkan masalah dalam belajar. siswa cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin yang diberikan oleh guru, siswa selalu berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban yang ia sampaikan dalam diskusi, siswa senang mencari jawaban soal-soal yang diberikan guru.

Dan selebihnya hanya 27 siswa atau 90% yang mempunyai motivasi “Tinggi”. Dan 2 siswa mempunyai motivasi “Rendah”. Sedangkan pada pertemuan kedua 3 siswa atau 10% mempunyai motivasi “Sangat Tinggi”. Dan 27 siswa atau 90% mempunyai motivasi “Tinggi”. Dengan demikian terjadi peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan metode Bermain Jawaban. Motivasi belajar kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 4 Distribusi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol Setelah Perlakuan di SMA Negeri 9 Pekanbaru**

Interval	Kategori	F1	%	F2	%	Rata – Rata (%)
27 – 32	Sangat Tinggi	-	-	-	-	-
21 - 26	Tinggi	-	-	20	66,7%	33,35%
15 – 20	Rendah	27	90%	10	33,3%	61,65%
8 – 14	Sangat Rendah	3	10%	-	-	5%
<b>Jumlah</b>		30	100%	30	100%	100%

*Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018*

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel 8 di atas, ada 20 siswa atau 66,7% mempunyai motivasi “Tinggi”, bahwa siswa tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, siswa menunjukkan minat dalam memecahkan berbagai masalah dalam belajar, siswa lebih senang belajar mandiri dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa senang mencari cara memecahkan masalah dalam belajar. siswa cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin yang diberikan oleh guru, siswa selalu berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban yang ia sampaikan dalam diskusi, siswa senang mencari jawaban soal-soal yang diberikan guru. Selebihnya hanya 10 siswa atau 33,3% yang mempunyai motivasi ”Rendah”. Sesuai hasil pengolahan lanjutan, maka dapat dilihat nilai rata-rata hasil motivasi belajar siswa kelas kontrol adalah 20,66 dan nilai varians kelas tersebut adalah 3,05.

Sebelum uji beda t akan dilakukan uji homogenitas varians antar sampel yaitu  $2,01 < 4,01$ . Standar deviasi gabungan yang didapat adalah 1,50. Hasil  $t_{hitung}$  sebesar 43,13 kemudian dikonfirmasi dengan  $t_{tabel}$  dengan tingkat kepercayaan 95% ( $\alpha$ )=5%=0,05,  $dk=n_1 + n_2 - 2$ , maka diperoleh nilai  $t_{tabel}$  adalah 2,00 atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $43,13 > 2,00$ ), artinya motivasi belajar dari kedua kelas menggunakan metode yang berbeda memiliki pengaruh motivasi belajar siswa yang perlu dipercaya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perbedaan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah disebabkan oleh adanya perbedaan dalam menggunakan metode pembelajaran Bermain Jawaban dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode pembelajaran Bermain Jawaban. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode pembelajaran Bermain Jawaban mempunyai nilai rata-rata yaitu 24,93 sedangkan nilai rata-rata pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran Bermain Jawaban yaitu 20,66. Dengan sumbangan rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,4 dengan kategori “Sedang”.

## Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan melalui hasil analisis deskripsi terhadap variabel Metode Pembelajaran Bermain Jawaban (X) dan variabel Motivasi Belajar (Y) yang dianalisis berdasarkan perolehan skor pada indikator dari masing-masing variabel dalam penelitian dan pengkategorisasian berdasarkan perolehan skor dari subjek penelitian.

Berdasarkan analisis perolehan data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t statistik t-tes, diperoleh harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hal ini membuktikan bahwa metode Bermain Jawaban memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Dengan menggunakan metode pembelajaran Bermain Jawaban maka dapat meningkatkan motivasi belajar dan aktivitas siswa yaitu pada proses belajar semua siswa ikut terlibat secara langsung tanpa membedakan siswa yang biasanya aktif dan tidak aktif, siswa bisa menumbuhkan kembangkan cara berfikir aktif dan kreatif sehingga siswa termotivasi dalam belajar, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Senada dengan hal tersebut Ridwan Abdullah Sani, (2016), Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Tanpa motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan akhirnya tidak akan

mencapai keberhasilan dalam belajar. Sedangkan menurut Hisyam Zaini (2008) Metode Bermain Jawaban merupakan metode yang berbentuk permainan yang dapat melibatkan semua peserta didik dari awala sampai akhir dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban yang benar dan sekaligus bergantung pada faktor keberuntungan. Permainan ini dapat digunakan untuk pre-test maupun post-test, disamping tentunya untuk mengajarkan materi yang baru. Untuk itu dengan diterapkannya metode bermain jawaban dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan analisis uji beda “t” terdapat kedua kelas tersebut menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (43,14 > 2,00), yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara menggunakan metode pembelajaran Bermain Jawaban dengan metode ceramah. Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran Bermain Jawaban memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas X IPS di SMA Negeri 9 Pekanbaru.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran Bermain Jawaban pada SMA Negeri 9 Pekanbaru maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Aktifitas guru dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen, penggunaan metode pembelajaran Bermain Jawaban penerapan pertama sebesar 76,66% dengan kategori “Cukup Baik”, penerapan kedua dalam penerapan penggunaan metode pembelajaran Bermain Jawaban mengalami peningkatan yaitu 90% dengan kategori “Sangat Baik” Dirata-ratakan diperoleh sebesar 83,33% dengan kategori “Baik”.
2. Aktivitas belajar siswa kelas eksperimen penggunaan metode pembelajaran Bermain Jawaban penerapan pertama sebesar 74,99% dengan kategori “Tinggi”, penerapan kedua sebesar 76,66% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Sehingga dirata-ratakan aktivitas siswa kelas eksperimen 79,99% dengan kategori “Sangat Tinggi”.
3. Perbedaan motivasi belajar siswa dengan metode pembelajaran Bermain Jawaban pada kelas eksperimen adalah 1 orang siswa atau 3,3% siswa yang memperoleh kategori “Sangat Tinggi”, 27 orang siswa atau 90% siswa memperoleh kategori “Tinggi” dan 2 orang siswa atau 6,7% siswa memperoleh kategori rendah. Persentase lembar observasi motivasi belajar kelas kontrol adalah sebanyak 20 orang siswa atau 66,7% siswa yang memperoleh kategori “Tinggi”, sebanyak 10 orang siswa atau 33,3% siswa memperoleh kategori “Rendah”.
4. Berdasarkan analisis uji beda “t” terdapat kedua kelas (eksperimen dan kontrol) tersebut menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (43,14 > 2,00), yang berarti ada pengaruh yang signifikan pada tingkat signifikan 5%. Dengan hipotesis yang diajukan yaitu “bahwa terdapat ada pengaruh metode Bermain Jawaban terhadap motivasi belajar PPKn Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 9 Pekanbaru” diterima.

## Rekomendasi

Berdasarkan dari kesimpulan hasil penelitian di atas, maka penulis menyampaikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Kepada guru bidang studi PPKn, khususnya di SMA Negeri 9 Pekanbaru, sebaiknya dapat diterapkan metode pembelajaran Bermain Jawaban sebagai salah satu metode pembelajaran terbaru untuk meningkatkan motivasi belajar PPKn. Dengan menggunakan metode pembelajaran Bermain Jawaban siswa dapat merasakan adanya perubahan yang positif pada proses pembelajaran yang diterapkan guru sehingga mereka termotivasi, tertarik dan semangat untuk belajar dan sekaligus dapat melatih siswa belajar di dalam maupun diluar sekolah nantinya
2. Diharapkan kepada guru-guru untuk dapat menerapkan metode pembelajaran Bermain Jawaban agar menjadi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efisien dan menyenangkan kemudian mereka memiliki keinginan untuk belajar, dan metode pembelajaran Bermain Jawaban juga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi pembelajaran sehingga tercapai pembelajaran yang diinginkan.
3. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan inovasi metode atau model pembelajaran lainnya, sehingga tidak monoton pada satu metode pembelajaran saja. Peneliti ini diharapkan dapat dijadikan sumber inspirasi untuk penelitian lanjutan sehingga peneliti mempunyai gambaran dan perbandingan dengan penelitian

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah banyak memberi petunjuk, bimbingan, dorongan dan bantuan dalam penelitian laporan tugas akhir ini, terutama pada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M.Nur Mustafa, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
2. Bapak Dr. Sumarno, M.Pd, selaku Ketua Jurusan P.IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
3. Ibu Sri Erlinda, S.Ip.M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau
4. Bapak Haryono, M.Pd, selaku Penasehat Akademik yang telah membantu dan memberikan arahan dalam menyelesaikan proses perkuliahan.
5. Bapak Dr. Gimin, M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah rela meluangkan waktu serta memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Supentri, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah rela meluangkan waktu serta memberi masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Zahirman. M.H selaku Ketua Penguji, Ibu Sri Erlinda S.Ip, M.Si selaku penguji II dan Bapak Dr. Hambali, M.Si selaku Dosen Penguji III
8. Bapak Drs. Ahmad Eddison, Bapak Jumili Arianto S.Pd, M.H, Bapak Separen, S.Pd, M.H, Bapak Indra Primahardani, M.H, Bapak Supriyadi, M.Pd, Bapak Ilham Hudi, M.Pd, Bapak Islamuddin, M.Pd selaku Dosen Program Studi PPKn Universitas Riau.

9. Kedua orang tua saya Bapak Desrinaldi, dan Ibu Elmawati. seluruh keluarga besar saya yang menjadi inspirasi, motivator dan yang selalu menjadi kekuatan tersendiri bagi saya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Danu Eko Agustinova. 2015. *Memahami Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Calpulis
- Hisyam Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani
- Istarani, 2012. *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*. Medan: Media Persada
- Rohmalina Wahab. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawalipress
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Zainal Aqib, dkk. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Bandung: Satunusa