

**PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK BERBANTUAN MEDIA
ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
PKN DI KELAS V MIN 26 ACEH BESAR**

Skripsi

Diajukan Oleh:

Ramadhani Syah Kirana Angkat
NIM. 200209019



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR RANIRY
BANDA ACEH
2024 / 1446 H**

**PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK BERBANTUAN MEDIA
ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
PKN DI KELAS V MIN 26 ACEH BESAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan**

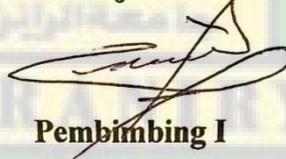
Oleh

RAMADHANI SYAH KIRANA ANGKAT

NIM. 200209019

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh



Pembimbing I

Darmiah, M.A

NIP. 197305062007102001

**PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK BERBANTUAN MEDIA
ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
PKN DI KELAS V MIN 26 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

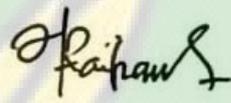
Jum'at, 05 Juli 2024
28 Dzulhijjah 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Darmiah M. A
NIP. 197305062007102001

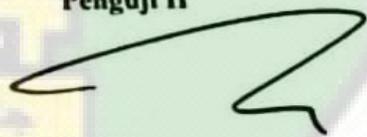
Sekretaris


Raihan Permata Sari M.Pd.I
NIP.

Penguji I


Dr. Herawati, M.Pd
NIP. 198204042015032005

Penguji II


Daniah, S.Si., M.Pd
NIP. 197907162007102002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Muhsin, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003

16

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang tertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ramadhani Syah Kirana Angkat

NIM : 200209019

Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Pendekatan Sainifik Berbantuan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PKN di Kelas V MIN 26 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengemabngkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 9 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Ramadhani Syah Kirana Angkat
Ramadhani Syah Kirana angkat

ABSTRAK

Nama : Ramadhani Syah Kirana Angkat
NIM : 200209019
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PKN di Kelas V MIN 26 Aceh Besar
Pembimbing : Darmiah, M.A
Kata Kunci : Media Animasi, Minat, Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat dan rendahnya hasil belajar yang disebabkan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, kurang memperhatikan guru saat menjelaskan serta minimnya interaksi antara guru dan siswa. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar sehingga berdampak pada minat dan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu dilakukan upaya perbaikan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah pendekatan pembelajaran *Saintific* berbantuan media animasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa terhadap penerapan pendekatan pembelajaran *Saintific* berbantuan media animasi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V MIN 26 Aceh Besar dengan jumlah siswa 25 orang. Hasil observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I memperoleh persentase 76,04%, siklus II menjadi 90,62%. Observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase 65,62, siklus II menjadi 82,29%. Minat belajar siswa siklus I memperoleh persentase 85%, minat belajar siswa siklus II memperoleh persentase 88%. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh 40%. Pada siklus II menjadi 88%. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan pendekatan saintifik dengan berbantuan media animasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PKN di Kelas V MIN 26 Aceh Besar.”* Shalawat dan salam tidak lupa penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor Prof. Dr. H.Mujiburrahman, M. Ag atas segala kebijakan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis
2. Bapak Dekan Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M. A., M. Ed., Ph. D. dan wakil dekan I, II,III di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry yang telah banyak membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan belajar selama perkuliahan di prodi PGMI
3. Bapak Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd selaku ketua Prodi PGMI
4. Staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang sudah membantu dan membekali

penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang tiada hentinya, yang selalu menyemangati penulis serata memberikan solusi untuk mengatasi masalah perkuliahan.

6. Ibu Darmiah, M. A selaku pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis.

7. Kepala MIN 26 Aceh Besar Bapak Anwar S. Ag dan Ibu Syarifah S. Ag yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Bila terdapat kekurangan dan kesalahpahaman dalam penulisan skripsi ini dengan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Banda Aceh, 9 Juni 2024

Penulis,

Ramadhani Syah Kirana Angkat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Definisi Operasional.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Pendekatan Saintifik.....	16
B. Media Animasi	19
C. Minat Belajar.....	29
D. Hasil Belajar	31
E. Pembelajaran Kewarganegaraan (PKN).....	33
F. Materi Pembelajaran PKN.....	37
G. Model Pembelajaran Inkuiri	38
H. Penelitian Yang Relevan	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Rancangan Penelitian	45
B. Subjek Penelitian.....	51
C. Lokasi Penelitian.....	51
D. Teknik Pengumpulan Data	52
E. Teknik Analisis Data	54
F. Instrumen Penelitian	58
G. Indikator Keberhasilan	63

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	64
1. Siklus I	67
a. Aktivitas Guru Siklus I.....	69
b. Aktivitas Siswa Siklus I.....	72
c. Minat Belajar Siswa Siklus I.....	74
d. Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	75
e. Refleksi	76
2. Siklus II	79
a. Aktivitas Guru Siklus II.....	80
b. Aktivitas Siswa Siklus II	82
c. Minat Belajar Siswa Siklus II	87
d. Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	88
d. Refleksi	89
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	90
1. Aktivitas Guru	91
2. Aktivitas Siswa.....	93
3. Minat Belajar Siswa.....	94
4. Hasil Belajar	95
BAB V PENUTUP	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN-LAMPIRAN	104
DOKUMENTASI PENELITIAN	175
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	172

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi Pembelajaran PKn	37
Tabel 3.1 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Observasi	55
Tabel 3.2 Kategori Kriteria Interpretasi Kemenarikan	55
Tabel 3.3 Tabel Skor Skala Likert	56
Tabel 3.4 Kriteria Skala Likert	56
Tabel 3.5 Lembar Pengamatan	59
Tabel 3.6 Lembar Aktivitas Siswa	61
Tabel 3.7 Indikator Minat Belajar	62
Tabel 4.1 Kegiatan Penelitian	64
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	66
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	69
Tabel 4.4 Angket Minat Belajar Siswa Siklus I	72
Tabel 4.5 Minat Belajar Siklus I	74
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus I	75
Tabel 4.7 Refleksi Siklus I	76
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	80
Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	82
Tabel 4.10 Angket Minat Belajar Siswa Siklus II	85
Tabel 4.11 Minat Belajar Siklus II	87
Tabel 4.12 Hasil Belajar Siklus II	88
Tabel 4.13 Refleksi Siklus II	89

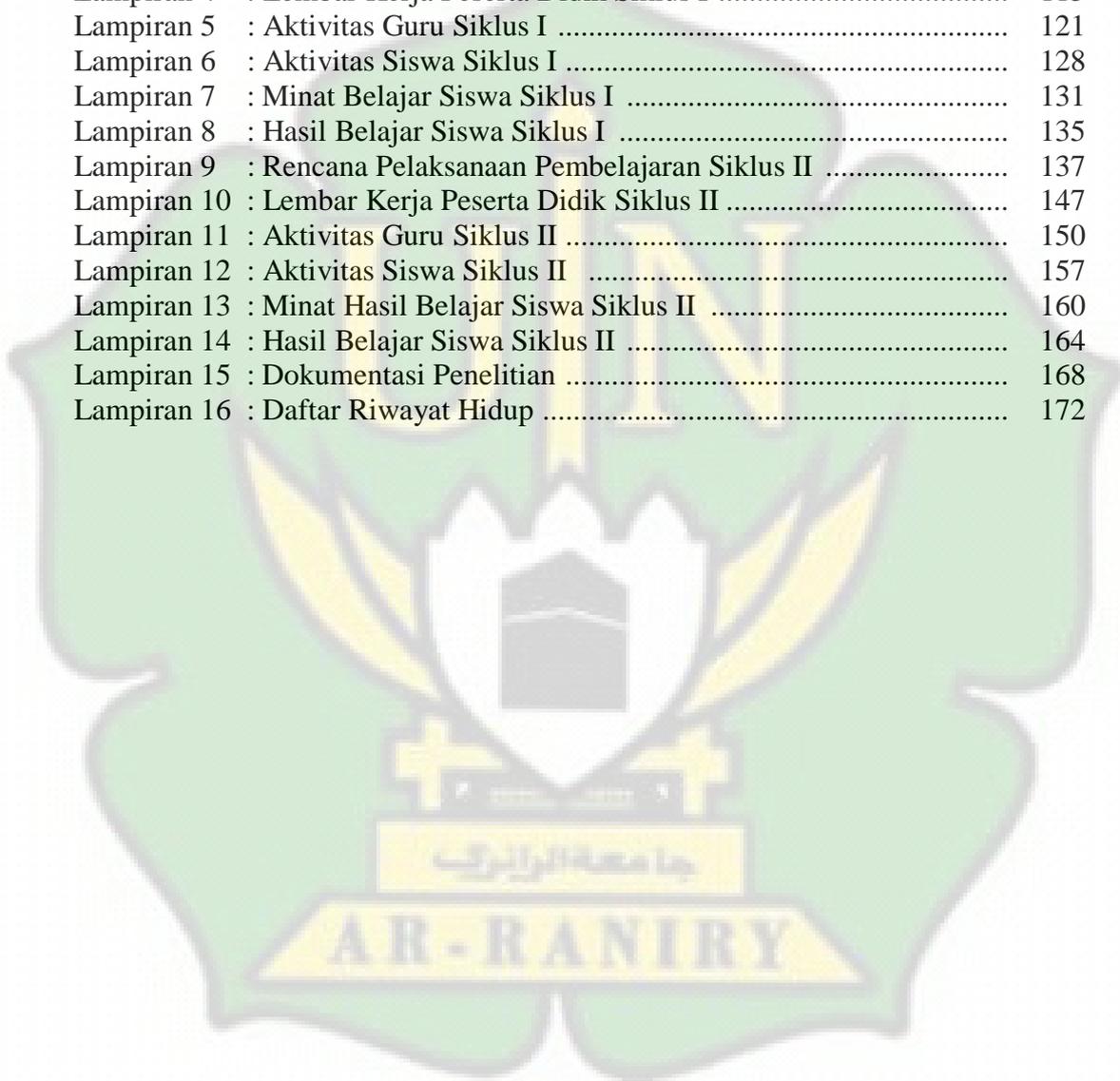
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Membuat Akun	22
Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	48
Gambar Diagram 4.1 Peningkatan Aktivitas Guru Dan Siswa Siklus I	91
Gambar Diagram 4.2 Peningkatan Aktivitas Guru Dan Siswa Siklus II	93
Gambar Diagram 4.3 Peningkatan Minat Belajar Siswa Siklus I	94
Gambar Diagram 4.4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus II	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Dari Dekan Fakultas Tarbiyah	102
Lampiran 2	: Surat Keterangan telah melakukan penelitian	103
Lampiran 3	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	104
Lampiran 4	: Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I	115
Lampiran 5	: Aktivitas Guru Siklus I	121
Lampiran 6	: Aktivitas Siswa Siklus I	128
Lampiran 7	: Minat Belajar Siswa Siklus I	131
Lampiran 8	: Hasil Belajar Siswa Siklus I	135
Lampiran 9	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	137
Lampiran 10	: Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II	147
Lampiran 11	: Aktivitas Guru Siklus II	150
Lampiran 12	: Aktivitas Siswa Siklus II	157
Lampiran 13	: Minat Hasil Belajar Siswa Siklus II	160
Lampiran 14	: Hasil Belajar Siswa Siklus II	164
Lampiran 15	: Dokumentasi Penelitian	168
Lampiran 16	: Daftar Riwayat Hidup	172



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar (SD) adalah langkah awal perolehan pengetahuan bagi peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik di sekolah dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). PKN yang dilaksanakan di sekolah mempunyai tujuan penting untuk menaikkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan peserta didik yang kreatif, berfikir kritis, tanggap, dan inovatif. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ada dalam kurikulum di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari taraf sekolah Dasar (SD) sampai taraf perguruan tinggi. Hal ini, ditegaskan dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 37, yaitu: Kurikulum dasar maupun menengah harus memuat (a) Pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan (c) bahasa (d) matematika, (e) ilmu pengetahuan alam, (f) ilmu pengetahuan sosial (g) seni dan budaya, (h) pendidikan jasmani dan olahraga, (i) keterampilan kejuruan, (j) muatan local. Kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa.¹

¹ Ai Lisnawati (dkk), *Penerapan Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SD*, Edumaspul Jurnal Pendidikan, 01/03/2022, Vol 6

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan salah satu diantara banyak program pendidikan yang punya ruang lingkup yang relative luas dan mencakup sedikitnya tiga proses, yaitu proses pembangunan karakter, yakni (1) secara konseptual Pendidikan kewarganegaraan berperan dalam mengembangkan konsep dan teori, (2) secara kurikuler Pendidikan kewarganegaraan mengembangkan sejumlah program pendidikan dan model implementasinya dalam mempersiapkan siswa sebagai insan yang berkarakter melalui pelajaran, dan (3) secara social pendidikan kewarganegaraan melaksanakan proses pembelajaran kepada seluruh masyarakat agar menjadi warga yang baik dan taat.²

Pembelajaran PKN dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menyelesaikan tugas ataupun penilaian yang dilakukan oleh Guru. Alat penilaian yang digunakan oleh Guru harus dapat mencapai kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan taksonomi bloom. Dengan demikian penilaian yang dilakukan oleh Guru tidak hanya berupa penilaian tertulis namun juga dapat dilihat dari sikap peserta didik setelah memperoleh materi.

Namun pendapat lain mengatakan melalui penelitiannya mengatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik, karena untuk memahami materi dan nilai melalui proses pembelajaran PKN bukan suatu hal yang mudah untuk dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran PKN selama ini

² Yayang Furi (dkk), *Penerapan Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SD*, Edumaspul Jurnal Pendidikan, 01/03/2022, Vol 6

tidak mendorong kemampuan peserta didik untuk mampu berfikir kritis sehingga pendidikan kewarganegaraan menyebabkan kebosanan karena materi pelajaran cenderung monoton, teoritis, yang pada akhirnya menyebabkan kurangnya partisipasi ataupun keterlibatan peserta didik dalam kasus pembelajaran yang terjadi.

Sedangkan kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menggunakan pendekatan ilmiah atau pendekatan saintifik. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran di dalamnya meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan menyimpulkan dari apa yang didiskusikan. Proses pembelajarannya menilai dari tiga aspek, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.³ Melalui pendekatan itu, peserta didik diharapkan untuk memiliki kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan, yang nantinya akan menjadi siswa yang kreatif, inovatif, dan bisa menghadapi masalah yang ada.

Guru dalam pembelajaran memiliki peran yang penting. Dalam pembelajaran, guru bukan hanya berperan sebagai penyampai materi, lebih dari itu guru sebagai sentral dalam kegiatan pembelajaran. Guru berperan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran bergantung kepada guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran yang baik adalah yang dapat meningkatkan mutu pendidikan. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi yang sama pentingnya yaitu proses dan hasil belajar. Permasalahan yang sering didapati dalam sistem pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses kegiatan

³ Sunarti dan Selly Rahmawati. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2014). h .2

pembelajaran yang berlangsung. Dimana pada umumnya proses pembelajaran yang sering dilakukan yaitu teacher center dan siswa hanya dianggap sebagai objek penelitian pendidikan, sedangkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang.

Keberhasilan pendidikan dilihat dari nilai hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Gagne dan Brings mengemukakan pendapatnya tentang hasil belajar, yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sebagai dampak perbuatan belajarnya dan dapat dilihat melalui penampilan siswa.⁴ Karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruktisional, dan biasanya guru menetapkan tujuan pembelajaran. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah anak yang dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Untuk dapat mengetahui hasil belajar yang dicapai sudah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat dilihat melalui evaluasi.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di Kelas V MIN 26 Aceh Besar bahwa dalam proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) masih banyak siswa yang terlihat belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik masih terlihat sulit dalam memahami materi yang diajarkan guru. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta siswa cepat merasa bosan dengan

⁴ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, cet 2, 2017), hal. 37.

suasana pembelajaran, sehingga menyebabkan minat hasil belajar siswa rendah. Siswa juga cenderung tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung, tidak aktif serta tidak ikut berperan langsung dalam pembelajaran, dan siswa kurang bisa menjawab dan menanggapi pertanyaan pada saat ditanyakan oleh guru, serta kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran sehingga berdampak pada minat dan hasil belajar siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan.

Untuk itulah diperlukan inovasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam proses penyampaian materi. Menurut Sadiman mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat meningkatkan pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁵ Selanjutnya menurut Puspitasari Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu mempermudah dalam hal penyampaian materi pembelajaran.⁶

Selain itu juga guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang media saja akan tetapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan media tersebut dengan baik. Hal ini penting dilakukan karena kita

⁵ Sadiman. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo

⁶ Puspitasari, Wina Dwi. (2016). *Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas, 2, (2), 105 - 120

ketahui bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda beda, baik bakat, minat, motivasi, dan gaya belajar mereka. Ini menjadi salah satu pertimbangan guru ketika memilih media pembelajaran yang akan digunakan, agar setiap karakteristik peserta didik mampu disentuh oleh guru ketika menyampaikan materi ajar kepada peserta didik.⁷ Dalam kegiatan belajar mengajar yang menganut pembelajaran aktif, kreatif, dan efektif serta menyenangkan. Guru tidak dapat melepaskan diri dari media pembelajaran. Baik dalam pembelajaran yang sederhana maupun pembelajaran yang menggunakan multimedia. Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pelajaran di sekolah, akan tetapi penyediaan media pembelajaran selama ini masih menjadi kendala atau problematika.⁸

Salah satu faktor internal yang mempengaruhi minat belajar dan hasil belajar pada peserta didik adalah kreativitas guru dalam pemanfaatan media belajar. Kreativitas adalah kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan, maupun mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas peserta didik dalam pengembangan dirinya. Kreativitas guru merupakan suatu tuntutan yang harus dapat diterima oleh guru untuk meningkatkan kompetensinya di tengah pesatnya perkembangan Iptek. Guru yang kurang kreatif dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran akan ditinggal oleh peserta didik.

⁷ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011

⁸ Ibrahim Muhammad, *Menumbuhkan Kreativitas Anak*, Jakarta: Cendikia, 2005

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pelaksanaan pendidikan dan pengalaman pembelajaran. Karena dengan media siswa dapat menerima pesan yang disampaikan oleh pendidik, selain itu strategi media pembelajaran juga memiliki kontribusi dan meningkatkan aktivitas belajar dan minat siswa.⁹ Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan pemikiran secara aktif, perhatian, minat, dan respon positif dari peserta didik. Akan tetapi faktanya di sekolah, media masih jarang digunakan dalam pembelajaran.¹⁰ Penggunaan media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PKN. Dan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKN adalah dengan menggunakan media animasi.¹¹

Animasi adalah satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu,

⁹ Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). *Analisis Penguasaan Konsep Siswa Belajar Kimia Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Green Chemistry*. Jurnal Pijar Mipa, 14 (3), 135 - 140

¹⁰ Zubandi, A., Astini, b.n., & Astawa, I. M. S. (2002). *Pengaruh Media Pizzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita*. Jurnal Of Classroom Action Research, 4 (4)

¹¹ Sumiharsono (2019) Hubungan Antara Minat Baca Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Di Kecamatan Mijen Kota Semarang

penggunaan media pembelajaran, khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.¹²

Proses penyampaian informasi terkadang sulit diterima oleh peserta didik, sehingga membutuhkan alat bantu ataupun media dalam penyampaian informasi. Kini, media animasi dikatakan mampu memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan, kemudian dapat pula memotivasi peserta didik untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi peserta didik terutama animasi yang dilengkapi dengan suara selain menarik, peserta didik akan lebih mudah menerima informasi. Disisi lain guru, sebagai komunikator dan fasilitator, bukan harus memanjakan peserta didik tanpa adanya usaha belajar dari mereka.

Maka dengan ini penulis ingin pelajaran tentang **‘Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pkn di Kelas V MIN 26 Aceh Besar.’**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹² Mayer dan Moreno (2002). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Vokasi p.28

1. Bagaimana aktivitas Guru melalui penerapan pendekatan saintifik berbantuan media animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada pembelajaran PKN?
2. Bagaimana aktivitas siswa melalui penerapan pendekatan saintifik berbantuan media animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada saat pembelajaran PKN?
3. Bagaimana minat belajar siswa melalui penerapan pendekatan saintifik berbantuan media animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada pembelajaran PKN?
4. Bagaimana hasil belajar siswa melalui penerapan pendekatan saintifik berbantuan media animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada pembelajaran PKN?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Untuk menganalisis aktivitas Guru melalui penerapan pendekatan saintifik berbantuan media animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada pembelajaran PKN kelas V MIN 26 Aceh Besar.
2. Untuk menganalisis aktivitas siswa melalui penerapan pendekatan saintifik berbantuan media animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada saat pembelajaran PKN kelas V MIN 26 Aceh Besar.

3. Untuk menganalisis minat belajar siswa melalui penerapan pendekatan saintifik berbantuan media animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada pembelajaran PKN kelas V MIN 26 Aceh Besar.
4. Untuk menganalisis hasil belajar siswa melalui penerapan pendekatan saintifik berbantuan media animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada pembelajaran PKN V MIN 26 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru agar dapat membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton dengan adanya media animasi.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik lebih minat untuk belajar dalam proses pembelajaran PKN di dalam kelas. Dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di dalam kelas. Dan dapat meningkatkan kefokusannya peserta didik dalam pembelajaran PKN di dalam kelas.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ataupun pengetahuan tentang, media animasi yang efektif bagi peserta didik, menambah pengalaman peneliti dalam bidang pelajaran dan sebagai alat untuk solusi dari masalah-masalah yang ada nantinya.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini juga nantinya akan menjadi sebagai tambahan informasi, dan pengetahuan hasil untuk membuktikan adanya pengaruh kreativitas guru dalam pembelajaran PKN terhadap minat belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan seorang pengajar yang pelajaran.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman atau memperjelas tujuan dari penelitian ini, penulis memberikan beberapa penjelasan dan Batasan yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengetahui konsep melalui tahapan tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan hasil yang ditemukan. Tujuan pendekatan saintifik antara lain: meningkatkan kemampuan intelek, membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah secara sistematis, terciptanya kondisi dimana siswa merasa bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan, diperoleh hasil belajar yang tinggi, dan lain lain.¹³

¹³ A. Machin / JPPI 3 (1) (2014) 28-35. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 2014

2. Media Animasi

Sebelum menjelaskan animasi, terlebih dahulu menjelaskan pengertian media. Media berasal dari bahasa Latin *Medius* (antara), istilah ini menyatakan pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Media ialah, saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan, dimana media ini merupakan suatu jalan atau lalu lintas pesan, antara komunikator dan komunikan. Sedangkan Degeng menyampaikan bahwa media adalah komponen strategi penyampaian yang terdapat pesan yang akan disampaikan kepada pembelajar baik berupa alat, bahan, dan orang.¹⁴

3. Minat Belajar Peserta Didik

a. Minat

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) minat sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Untuk mencapai prestasi yang baik di samping kecerdasan juga minat, sebab tanpa adanya minat segala kegiatan akan dilakukan kurang efisien dan efektif minat sebagai sesuatu hasil pengalaman yang tumbuh dan dianggap bernilai oleh individu yaitu kekuatan yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu.¹⁵ Dapat disimpulkan bahwa minat adalah dorongan yang timbul dari naluri masing masing individu, minat sama dengan kemauan kuat yang kita miliki dan ketertarikan terhadap sesuatu.

¹⁴Ibadullah, Malawi, dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*. (Magnetan: Ae Media Grafika, 2018), h,113

¹⁵ Surachman, 1980. *Metodologi Pengajaran Nasional*. (Bandung: Jemmars.)

b. Belajar

Belajar adalah suatu aktifitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal.¹⁶ Teori belajar Behavior yang dicetuskan Ivan Pavlov, Skinner dan Thorndike, menyebutkan belajar merupakan perubahan berdasarkan stimulus dan respon.

c. Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan untuk belajar di dapat dari suasana pembelajaran yang akan memberikan motivasi dan kebebasan dalam mengeksplorasi atau menganalisis pengalaman pembelajaran. Desain pembelajaran yang kondusif akan memberikan kebebasan mengekspresikan ide dan motivasi. Minat sebagai salah satu aspek psikologis dipengaruhi oleh beberapa factor, baik yang sifatnya dari dalam (internal), maupun dari luar (eksternal). Dilihat dari dalam diri peserta didik, minat dipengaruhi oleh cita cita, kepuasan, kebutuhan, bakat dan kebiasaan. Sedangkan bila dilihat dari factor luarnya minat sifatnya tidak menetap melainkan dapat berubah sesuai dengan kondisi lingkungan. Faktor luar tersebut dapat berupa kelengkapan sarana dan prasarana, pergaulan dengan orang tua dan persepsi pembelajaran terhadap suatu objek serta latar belakang sosial budaya.¹⁷

4. Hasil Belajar

Kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif,

¹⁶ Rauf, Rusdin, 2013. *Sanitasi dan HACCP*. Graha Ilmu. Yogyakarta

¹⁷ Slameto, 1995. *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta) Edisi Revisi

maupun psikomotor. Menurut Sudjana dalam Jurnal dari Dani Firmansyah, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya. Nana Syaodih dalam Jurnal dari Nuri Hidayati dkk, mengatakan bahwa hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.¹⁸ Hasil belajar dapat dikatakan sebagai suatu tingkat keberhasilan seorang siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan di sekolah melalui tes.

5. Model Pembelajaran Inkuiri

Model inkuiri adalah sebuah model proses pengajaran yang berdasarkan atas teori belajar dan perilaku. Inkuiri merupakan suatu cara mengajar murid-murid bagaimana belajar dengan menggunakan keterampilan, proses, sikap, dan pengetahuan berpikir rasional. Inkuiri juga salah satu strategi yang digunakan dalam kelas yang berorientasi proses. Inkuiri merupakan sebuah strategi pengajaran yang berpusat pada siswa, yang mendorong siswa untuk menyelidiki masalah dan menemukan informasi. Proses tersebut sama dengan prosedur yang digunakan oleh ilmuwan sosial yang menyelidiki masalah-masalah dan menemukan informasi.¹⁹

6. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)

Kata Kewarganegaraan dalam bahasa latin disebut *Civicus*. Selanjutnya, kata *Civicus* diserap kedalam bahasa Inggris menjadi kata *Civic* yang artinya mengenai warga Negara atau kewarganegaraan. Dari kata civic lahir kata yaitu ilmu

¹⁸ Nuri Hidayati dkk, *Pembelajaran Lidimatika Untuk Meningkatkan Kemampuan siswa SD dalam Operasi Perkalian*, Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika, Vol. 5, No. 1(2018), h.59.

¹⁹ Bruce, W.C. & J.K. Bruce. 1992. *Teaching with Inquiry*. Maryland: Alpha Publishing Company, Inc.

kewarganegaraan, dan *Civic Education*, yaitu Pendidikan Kewarganegaraan. Pelajaran civics sudah dikenal di Indonesia sejak zaman colonial Belanda dengan nama Burgerkunde.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengetahui konsep melalui tahapan tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan hasil yang ditemukan. Tujuan pendekatan saintifik antara lain: meningkatkan kemampuan intelek, membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah secara sistematis, terciptanya kondisi dimana siswa merasa bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan, diperoleh hasil belajar yang tinggi, dan lain lain.²⁰

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik dapat meningkatkan kemampuan intelek, membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah secara sistematis, terciptanya kondisi dimana siswa merasa bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan

1. Tujuan Pendekatan Saintifik

Tujuan pendekatan saintifik adalah meningkatkan kemampuan intelektual siswa, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi atau dikenal dengan istilah *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah secara sistematis. Diperolehnya hasil belajar tinggi.

²⁰ A. Machin / JPII 3 (1) (2014) 28-35. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 2014

Memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami, berbagai materi menggunakan pendekatan bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, dan kapan saja.²¹

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik dapat meningkatkan kemampuan intelek, membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah secara sistematis, terciptanya kondisi dimana siswa merasa bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan. Model pembelajaran saintifik atau scientific approach ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa bahwa informasi dapat berasal dari mana saja, tidak tergantung pada informasi searah dari guru saja.



²¹ Endang Titik Lestari. *Pendekatan Saintifik Di Sekolah Dasar*. 2020

2. Langkah langkah Pendekatan Saintifik

Dalam pendekatan saintifik terdapat langkah langkah. Adapun langkah langkah dalam proses pendekatan saintifik yaitu: 1) Mengamati;2) Menanya; 3) Mengumpulkan data; 4) Mengasosiasi; 5) Mengomunikasikan²²

3. Kelebihan Pendekatan Saintifik

Kelebihan pendekatan Saintifik yaitu:

- a) Memandu siswa untuk memecahkan masalah melalui kegiatan perencanaan yang matang, pengumpulan data, analisis data untuk menghasilkan kesimpulan.
- b) Menuntun siswa berpikir sistematis, kritis, dan kreatif.
- c) Membiasakan siswa menanggung resiko pembelajaran.
- d) Mengembangkan karakter siswa.

4. Kelemahan pendekatan saintifik yaitu:

- a) Dapat menghambat laju pembelajaran yang menyita waktu
- b) Kegagalan dan kesalahan dalam melakukan eksperimen akan berakibat pada kesalahan penyimpulan
- c) Apabila terdapat siswa yang kurang berminat terhadap materi yang dipelajari, dapat menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari pendekatan saintifik adalah Melatih siswa untuk memecahkan masalah melalui perencanaan (problem solver).Membantu siswa agar dapat

²² Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media

mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sistematis melalui aktivitas penelitian. Membantu membangun konseptualisasi pengetahuan (thinking skill) pada siswa. Meningkatkan kepekaan siswa terhadap permasalahan di lingkungan sekitarnya. Membiasakan siswa agar lebih berani dalam menanggung risiko pembelajaran.

Serta kekurangannya yaitu Dapat menghambat laju pembelajaran karena model pembelajaran ini cukup menyita waktu dan membutuhkan persiapan yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegagalan dan kesalahan dalam melakukan eksperimen akan berakibat fatal pada penarikan kesimpulan. Dapat menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif bila ada siswa yang kurang berminat dengan materi yang dipelajari.

B. Media Animasi

Sebelum menjelaskan animasi, terlebih dahulu menjelaskan pengertian media. Media berasal dari Bahasa Latin *Medius* (antara), istilah ini menyatakan pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Media ialah, saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan, dimana media ini merupakan suatu jalan atau lalu lintas pesan, antara komunikator dan komunikan. Sedangkan Degeng menyampaikan bahwa media adalah komponen strategi penyampaian yang terdapat pesan yang akan disampaikan kepada pembelajar baik berupa alat, bahan, dan orang.²³ Hamidjojo juga beropini bahwa media sebagai perantara untuk

²³ Ibadullah, Malawi,dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*.(Magnetan: Ae Media Grafika, 2018), h,113

menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Media bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, misalnya siswa yang suka terhadap warna maka dapat menggunakan media dengan warna yang menarik. Siswa yang senang berkreasi dapat diberikan media yang sesuai seperti media gambar dengan cahaya atau membuat suatu karya yang diinginkan.²⁴

Sedangkan animasi atau yang lebih dikenal dengan istilah film animasi atau film kartun. Animasi diambil dari bahasa latin yaitu '*anima*' yang artinya jiwa, hidup, semangat. Kata animasi juga berasal dari kata *to anime* yang berarti menghidupkan, menggerakkan benda mati. Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan tinggi. Proses pembentukan gerak dari berbagai objek yang divariasikan dengan efek-efek dengan Gerakan animasi.²⁵

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Media animasi pembelajaran merupakan suatu media yang berisi kumpulan gambar yang dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio yang menarik serta mengandung nilai-nilai pembelajaran.

²⁴ Rudi Sulaiman, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), h.25

²⁵ Peri Ramdani, *Media Pembelajaran PPKn SD*, (Klaten: Lakeisha, 2019), h, 221

1. Macam Macam Media Animasi

a) Animasi Tradisional

Disebut juga sebagai animasi cel, animasi tradisional dapat dikatakan sebagai bentuk awal dari animasi, dimulai pada awal abad ke- 20. Para animator harus menggambar setiap tubuh untuk menghasilkan urutan.

b) Animasi 2D

Soeyanto menjelaskan animasi 2D Merupakan bentuk dari animasi dua dimensi. Animasi 2D kebanyakan adalah sebuah animasi kartun, yaitu dasar utama sebuah animasi sebelum berkonversi ke animasi 3D.²⁶

c) Animasi 3D

Animasi 3D biasa disebut juga animasi tiga dimensi. Dalam praktik atau penerapannya animasi 3D memerlukan program seperti maya untuk animasi dengan dedalaman lebih dari 2D.

d) Motion Graphin

Motion graphin banyak digunakan untuk memberikan penjelasan tentang hal hal yang kompleks agar mudah dipahami, graphin juga sering digunakan untuk menyampaikan kata kata dan lamban untuk fungsi periklanan.

²⁶ Farid Ahmadi, *Media Literasi Sekolah*, (Jawa Tengah: Pilar Nusantara, 2021), h 246.

e) Animasi clay/ stop motion animation

Animasi clay atau stop motion secara sederhana bisa dimaknai sebagai animasi yang berbasis gerak henti. Karakter biasanya terbuat dari tanah liat atau bisa juga berupa boneka dan logo.

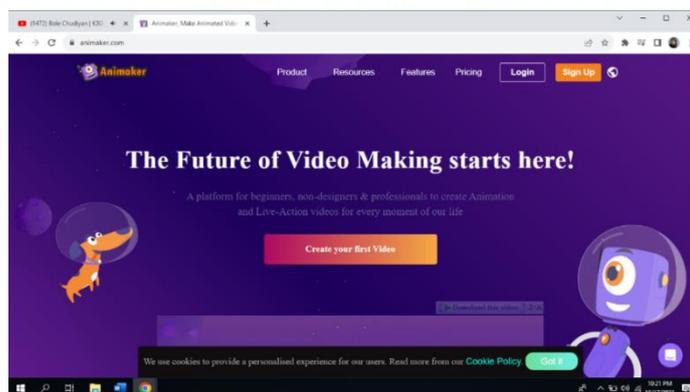
Media animasi yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah media animasi berbasis *animaker*. *Animaker* adalah software yang menyediakan *merchandise* software untuk membuat video animasi. *Animaker* merupakan software pembuatan animasi dengan proses yang dilakukan secara online. Pada aplikasi ini, background dan karakter yang dibutuhkan telah tersedia.

Animaker memiliki fitur fitur animasi yang menarik, dan kelebihan lainnya yaitu durasi video dapat mencapai 30 sampai 40 menit dan kualitas *full Hgh Definition*, dan *Standar Definition* sekaligus dapat diunduh secara gratis. Sedangkan kelemahan perangkat ini adalah memiliki keterbatasan item pendukung khususnya fitur fitur animasinya karena aplikasi *animaker* yang digunakan adalah

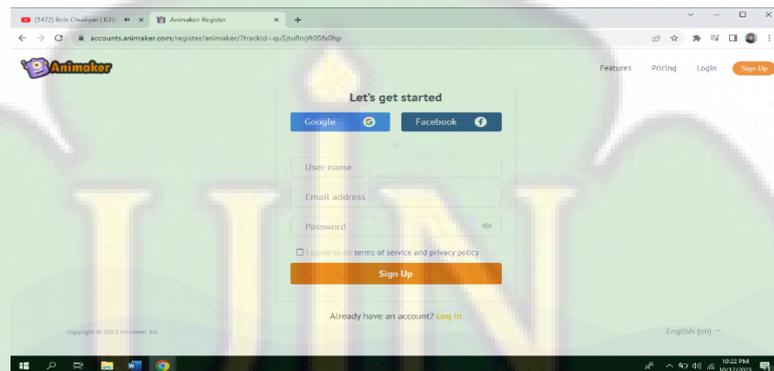
2. Langkah – Langkah Membuat Media Animasi Animaker

a. Ketiklah *animaker* di google, kemudian klik web animakernya

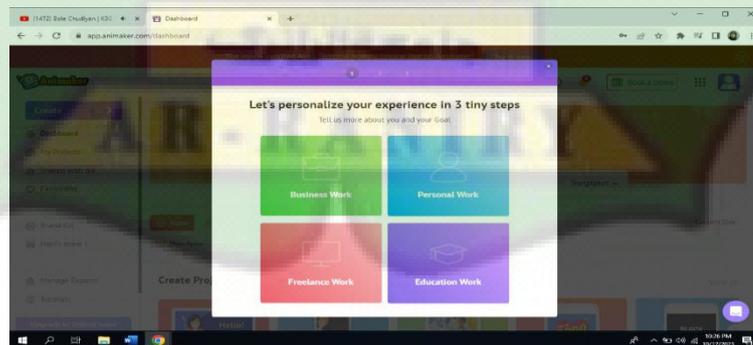
<https://www.animaker.com/>. Kemudian klik daftar.



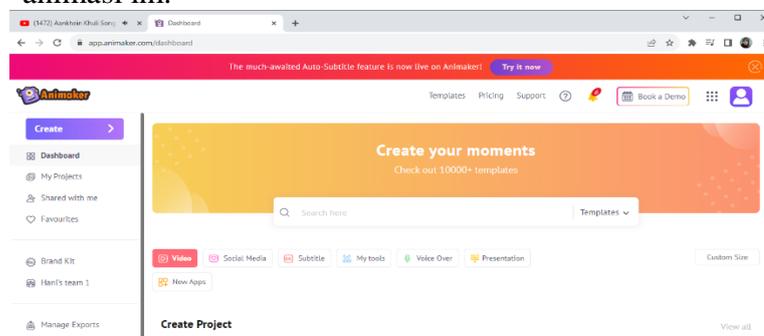
- b. Jika belum memiliki akun maka silahkan membuatnya terlebih dahulu, yaitu bisa memilih dengan menggunakan akun google, menggunakan email, atau menggunakan facebook. Silahkan pilih diantara salah satu akun tersebut.



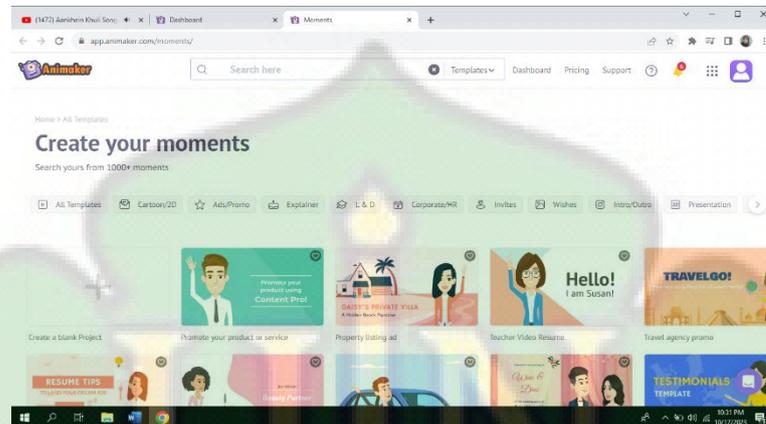
- c. Setelah login, jika ini pertama kalinya anda akan melihat pilihan: apakah anda menggunakan animaker untuk tujuan Pendidikan, komersial, atau lainnya. Jika anda seorang Guru, maka anda dapat memilih opsi yang berkaitan dengan Pendidikan. Dengan cara ini, Animaker akan membuat penyesuaian pada pilihan anda.



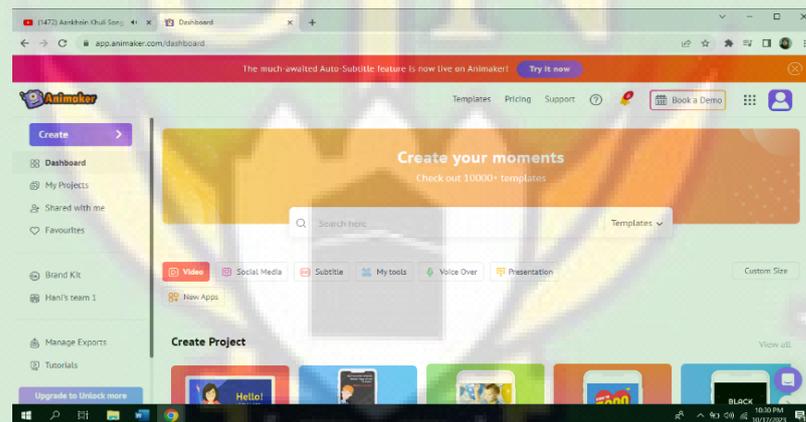
- d. Inilah tampilan dashboard animaker. Silahkan jelajahi aplikasi animasi ini.



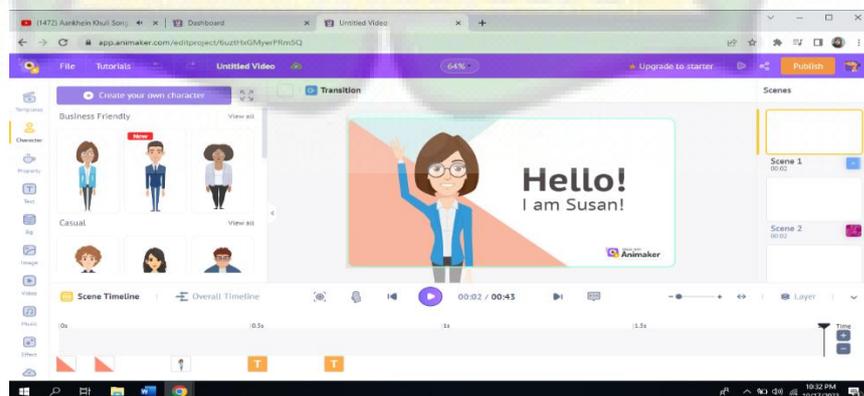
- e. Klik create a video dan akan muncul pilihan, blank page dan template.



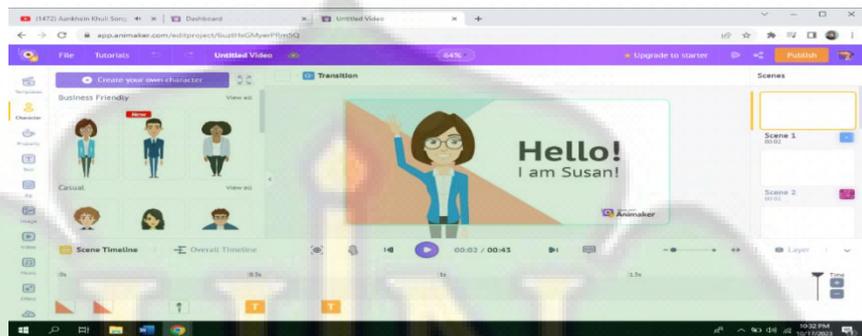
- f. Klik template dan muncul tampilan berikut ini.



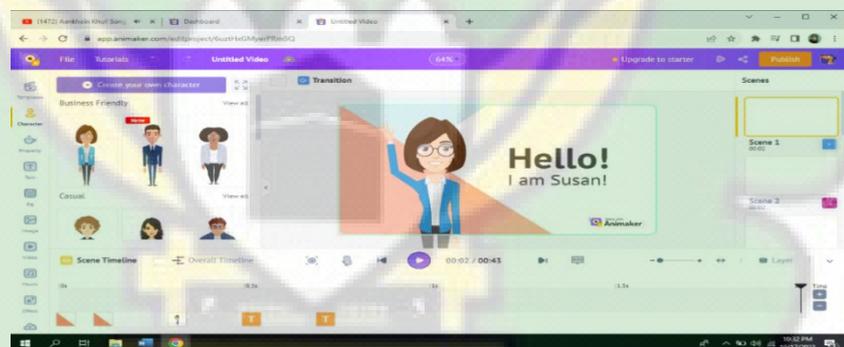
- g. Ini adalah tampilan awal dari template yang peneliti pilih



- h. Pada sebelah kiri aplikasi, terdapat panel fitur untuk memasukkan gambar, teks, background, suara dan lain sebagainya sesuai kebutuhan



- i. Pada sebelah kanan aplikasi, terdapat panel untuk melihat slide yang sudah dibuat, menambah slide baru atau menghapus slide yang tidak dibutuhkan



- j. Setelah selesai membuat animasi sesuai kebutuhan, klik tombol *Export*, kemudian muncul menu *Export options*. Kemudian pilih fitur yang ingin digunakan, terutama download MP4 atau add to Youtube

Gambar 2.1 Alur Membuat Akun

3. Ciri Ciri Media Animasi

Adapun karakteristik media animasi menurut Jerry, ia mengatakan bahwa video animasi pembelajaran dikembangkan dan di desain sebaik mungkin agar menampilkan tulisan (teks), gambar gambar berwarna, audio (suara) dan animasi dalam satu kesatuan sehingga memberikan daya Tarik tersendiri kepada peserta didik untuk belajar lewat sajian materi audio visual. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media animasi sama sama dapat di desain sedemikian rupa sehingga mampu menampilkan berbagai gambar, teks, yang diiringi dengan suara yang dapat di desain pula sehingga terlihat menarik untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dan dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga siswa lebih cepat memahami maksud dan materi yang disampaikan.²⁷

4. Kelebihan Media Animasi

Kemampuan dalam memvisualisasikan mataeri yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh peserta didik. Media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam meyampaikan materi, serta pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, tahan lama dan tingkat kerusakan lebih rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang ulang. Meningkatkan kemampuan dasar dan menambah pengalaman baru bagi guru dan siswa.²⁸

²⁷ Aini Nurani Andrasari, (2022). *Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD*. Jurnal Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA. Hal 79

²⁸ Munir, 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Jurnal Pengembangan Media Video Animasi. Hal 893 - 903

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa.

5. Kekurangan Media Animasi

Diperlukannya software khusus untuk membuat media pembelajaran dengan media animasi. Diperlukannya juga keterampilan dan kreatifitas untuk mendesain animasi yang efektif agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Membutuhkan waktu yang cukup lama, tidak semua materi pembelajaran menggunakan video animasi, memerlukan ruang penyimpanan yang cukup dan besar.

Dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari media animasi adalah Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Memerlukan software khusus untuk membukanya. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

C. Minat Belajar

1. Minat

Minat sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat

mendorong untuk mencapai tujuan. Untuk mencapai prestasi yang baik di samping kecerdasan juga minat, sebab tanpa adanya minat segala kegiatan akan dilakukan kurang efisien dan efektif. Minat sebagai sesuatu hasil pengalaman yang tumbuh dan dianggap bernilai oleh individu yaitu kekuatan yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu. Dapat disimpulkan bahwa minat adalah dorongan yang timbul dari naluri masing masing individu, minat sama dengan kemauan kuat yang kita miliki dan ketertarikan terhadap sesuatu.

Menurut Lusi Nurhayati dalam bukunya yang berjudul Psikologi anak, minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu, atau bisa dikatakan apa yang disukai seseorang untuk dilakukan. Pada dasarnya setiap orang akan lebih senang melakukan sesuatu yang sesuai dengan minatnya (yang disukai) dari pada melakukan sesuatu yang kurang disukai. Belajar dengan keadaan hati senang tentu saja akan lebih mudah daripada anak belajar dengan suasana hati yang terpaksa²⁹ Menurut Rasyidah, timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: minat siswa yang berasal dari pembawaan dan minat yang timbul karena adanya pengaruh luar. Pertama, minat yang berasal dari pembawaan timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya didasari oleh faktor keturunan bakat alamiah. Kedua, Minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar diri individu, timbul seiring dengan proses perkembangan individu yang bersangkutan. Minat ini

²⁹ Lusi Nurhayati. *Psikologi Anak* (Jakarta: PT. Indeks, 2008) h. 59

sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua dan kebiasaan atau adat³⁰

Dapat disimpulkan bahwa minat adalah Minat merupakan salah satu unsur kepribadian yang memegang peran penting dalam mengambil keputusan masa depan. Minat mengarahkan individu terhadap suatu objek atas dasar rasa senang atau rasa tidak senang.

2. Belajar

Belajar adalah suatu aktifitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal.³¹ Teori belajar Behavior yang dicetuskan Ivan Pavlov, Skinner dan Thorndike, menyebutkan belajar merupakan perubahan berdasarkan stimulus dan respon.

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons.

3. Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan untuk belajar di dapat dari suasana pembelajaran yang akan memberikan motivasi dan kebebasan dalam mengeksplorasi atau menganalisis pengalaman pembelajaran. Desain pembelajaran yang kondusif akan memberikan kebebasan mengekspresikan

³⁰ M. Dalyon, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007) h, 57

³¹ Rauf, Rusdin, 2013. *Sanitasi dan HACCP*. Graha Ilmu. Yogyakarta

ide dan motivasi. Minat sebagai salah satu aspek psikologis dipengaruhi oleh beberapa factor, baik yang sifatnya dari dalam (internal), maupun dari luar (eksternal).

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah Minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri peserta didik secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan. Sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya.

4. Indikator Minat Belajar

Dan & Tod mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar memiliki perasaan tersendiri seperti:

1. perasaan positif saat belajar
2. adanya kenikmatan/kenyamanan saat belajar, dan
3. adanya kemampuan dan kapasitas dalam membuat keputusan sekaitan dengan belajarnya³²

Dalam penelitian ini, indikator minat yang digunakan yaitu:

a. Perasaan Senang

Tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar dalam diri siswa jika seseorang siswa tersebut memiliki perasaan senang terhadap suatu pembelajaran tertentu.

³² Ricardo, Rini Intansari Meilani, *Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes)*, (Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol. 2 No. 2, Juli 2017, Hal. 188-201), h. 190.

b. Keterlibatan Siswa

Yang mengakibatkan orang senang dan tertarik untuk mengerjakan atau melakukan kegiatan dari obyek tersebut bergantung pada ketertarikan seseorang akan suatu objek.

c. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang atau kegiatan.

d. Perhatian Siswa

Dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari adalah minat dan perhatian. Konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain disebut sebagai perhatian siswa. Jika seorang siswa memperhatikan suatu objek atau kegiatan, berarti siswa tersebut memiliki minat pada obyek atau kegiatan itu.³³

D. Hasil Belajar

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Umumnya hasil belajar berupa nilai. Menurut S. Nasution “Hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya

³³ Magdalena Irawati, “Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta pada Pokok bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot,” (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanat Dharma Yogyakarta, 2018), h. 18.

mengenai pengetahuan tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.”³⁴

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengikuti belajar mengajar, hasil belajar ini dapat berwujud pengetahuan, sikap pemahaman, dan keterampilan yang diperoleh melalui kegiatan dan program belajar dalam bidang tertentu yang ditujukan dengan nilai tes atau angka nilai.

1. Faktor Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum factor factor yang mempengaruhi hasil belajar di bedakan menjadi dua, yaitu factor internal dan factor eksternal.

- a) Faktor Internal, yaitu factor factor yang berasal dari dalam siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini meliputi Faktor Psikologis dan Psikologis.
- b) Faktor Eksternal, yaitu factor factor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi: Lingkungan social keluarga, yaitu dorongan orang tua. Lingkungan sekolah. Lingkungan masyarakat³⁵

Dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar adalah Faktor Internal, yaitu factor factor yang berasal dari dalam siswa dan dapat

³⁴ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 276

³⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011) h,129

mempengaruhi hasil belajar Faktor Eksternal, yaitu factor factor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa.

E. Pembelajaran Kewarganegaraan (PKN)

Menurut Trianto, pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar diri seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka untuk mencapai tujuan yang diharapkan.³⁶ Dalam pandangan Zamroni, Pelajaran kewarganegaraan adalah demokratis yang bertujuan untuk mempersiapkan warga berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan yang paling menjamin hak hak warga³⁷

Kata Kewarganegaraan dalam bahasa latin disebut Civicus. Selanjutnya, kata Civicus diserap kedalam bahasa Inggris menjadi kata Civic yang artinya mengenai warga Negara atau kewarganegaraan. Dari kata civic lahir kata civic yaitu ilmu kewarganegaraan, dan civic Education, yaitu pembelajaran kewarganegaraan. Pelajaran civics sudah dikenal di Indonesia sejak zaman colonial Belanda dengan nama Burgerkunde. Pendidikan kewarganegaraan menurut Depdiknas,³⁸ adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang

³⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2009), h,17

³⁷ Moh Murtado Amin, dkk. *Pembelajaran PKN MI Edisi Pertama*. (Surabaya: LAPIS PGMI, 2009), HLM. 1 - 8

³⁸ Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Depdiknas

memahami dan mampu melaksanakan hak hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NKRI 1945.

Esensi pembelajaran PKN bagi peserta didik adalah bahwa secara kodati maupun sosiokultural dan yuridis formal, keberadaan dan kehidupan manusia selalu membutuhkan nilai, moral dan norma. Dalam kehidupannya manusia memiliki keinginan, kehendak dan kemauan (human desire) yang berbeda untuk selalu membina, mempertahankan, mengembangkan dan meningkatkan aneka potensinya, berikut segala perangkat pendukung, sehingga mereka dapat mengarahkan dan mengendalikan dunia kehidupan ini dengan baik dan bermakna.³⁹ Sementara itu, peserta didik sebagai anak bangsa Indonesia diharapkan dapat menjadi yang memahami pendidikan kewarganegaraan dan menjadi warga Negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Karena hakikat Negara keatuan Republik Indonesia adalah Negara kebangsaan modern. Negara kebangsaan modern adalah Negara yang pembentukannya didasarkan pada semangat kebangsaan atau nasionalisme yaitu pada tekad suatu masyarakat untuk membangun masa depan bersama di bawah satu negar yang sama, walaupun warga masyarakat tersebut berbeda beda ras, suku, agama, etnik, atau golongannya.

Maka dapat disimpulkan bawah PKN adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah membawa misi pendidikan moral bangsa, membentuk warga negara

³⁹ Drs. Ahmad Susanto, M.Pd. *Op. Cit.* Hlm.227

yang cerdas, demokratis, dan berakhlak mulia, yang secara konsisten melestarikan dan mengembangkan cita-cita demokrasi dan membangun karakter bangsa. Sedangkan visi pendidikan Kewarganegaraan adalah mewujudkan proses pendidikan yang terarah pada pengembangan kemampuan individu, sehingga menjadi warga Negara yang cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab. Dengan demikian akan membentuk warga negara Indonesia yang didasarkan pada Pancasila dan karakter positif masyarakat Indonesia.

1. Tujuan Pembelajaran PKN

Menurut Djahiri tujuan pembelajaran PKN adalah sebagai berikut⁴⁰ :

- a. Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengemabangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan penegtahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani, dan belajar, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.
- b. Secara khusus tujuan PKN yaitu membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam pelajaran yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas

⁴⁰ Djahiri, 1994/1995. *Dasar dasar Umum Metodologi dan Pengajaran Nilai Moral PVCT*. Bandung. Lab PMPKN IKIP Bandung

kepentingan pribadi sehingga perbedaan pemikiran berpendapat ataupun kepentingan diatasi melalui musyawarah mufakat,serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

2. Ruang Lingkup

Secara umum ada tujuh ruang lingkup mata peelajaran PKN yang di kemas dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 yaitu⁴¹ :

- a. Persatuan dan Kesatuan Bangsa
- b. Norma, Hukum, dan Peraturan
- c. Hak Asasi Manusia
- d. Kebutuhan Warga Negara
- e. Konstitusi Negara
- f. Kekuasaan dan Politik
- g. Pancasila
- h. Gobalisasi

Dari ketujuh ruang lingkup di atas telah terjadi penyederhanaan dari kurikulum 2006 ke kurikulum 2013. Hal hal yang dibahas pada kurikulum 2006 bukan berarti dihilangkan atau tidak diajarkan pada kurikulum 2013, tetapi hal hal dikaitkan dengan penguatan empat pilar kebangsaan. Adapun Ruang Lingkup mata pelajaran PKN dalam kurikulum 2013 adalah:

- a. Pancasila, sebagai dasar Negara dan pandangan hidup bangsa

⁴¹ Moh. Murtado Amin, dkk. *Op. Cit*, hlm 1- 9 – 1 - 10

- b. UUD 1945 sebagai hukum dasar yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara
- c. Bhineka Tunggal Ika, sebagai wujud keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dalam keberagaman yang kohesif dan utuh
- d. Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) sebagai bentuk Negara Indonesia.

F. Materi Pembelajaran PKN

Tabel 2.1 Materi Pembelajaran PKN

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Mengenal bentuk bentuk keputusan Bersama	4.1.1 Menyebutkan arti dari musyawarah 4.1.2 Menjelaskan manfaat musyawarah 4.1.3 Mengidentifikasi macam macam bentuk keputusan bersama

Suatu keputusan bersama dapat dihasilkan melalui musyawarah. Musyawarah adalah cara untuk menyelesaikan setiap permasalahan yang ada. Apabila semua anggota musyawarah telah menerima sebuah pendapat dan menyetujui pendapat tersebut, maka dinyatakan telah mencapai kata mufakat. Mufakat adalah hasil pendapat berdasarkan hasil musyawarah.

Keputusan adalah segala sesuatu yang telah diputuskan atau disepakati. Siapapun yang terikat dan terlibat dengan hasil keputusan haruslah ditaati. Keputusan dibagi menjadi 2 jenis, yaitu: keputusan pribadi dan keputusan bersama. Keputusan pribadi adalah keputusan yang dibuat oleh diri sendiri dan untuk

kepentingan pribadi. Sedangkan keputusan bersama ialah keputusan yang diambil dari kesepakatan bersama. Keputusan bersama tidak dapat diganggu gugat.

Secara umum keputusan bersama dibagi menjadi dua bagian yaitu: bentuk tertulis dan tidak tertulis (lisan). Keputusan tertulis adalah keputusan yang diambil secara bersama dilandasi atas kesepakatan bersama. Keputusan tertulis biasanya dibuat dalam sebuah dokumen tertulis. Keputusan lisan adalah keputusan yang diucapkan dengan lisan kita. Berupa kata kata dan dituangkan tidak dalam berupa dokumen. Manfaat musyawarah diantaranya dapat menyatukan pendapat yang berbeda, mengambil kesimpulan yang benar, mencegah kekeliruan, menghindari celaan, masalah dapat terselesaikan, terkandung nilai kebersamaan, dan melatih megemukakan pendapat di depan orang lain. Bentuk bentuk keputusan bersama dalam kehidupan kita sehari hari dapat kita temukan dalam lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

G. Model Pembelajaran Inkuiri

Menurut Sund dan Trowbridge model pembelajaran inkuiri adalah pembelajaran yang mempersiapkan situasi bagi anak untuk melakukan eksperimen sendiri dalam arti luas ingin melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, ingin menggunakan simbol-simbul dan mencari jawaban atas pertanyaan sendiri, menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukan dengan yang ditemukan orang lain.⁴² Menurut Kuslan Stone model pembelajaran inkuiri sebagai pengajaran di mana

⁴² Sund & Trowbridge. (1973). *Teaching Science by Inquiry in the Secondary School*. Columbus: Charles E. Merill Publishing Company.

guru dan anak mempelajari peristiwa-peristiwa dan gejala-gejala ilmiah dengan pendekatan dan jiwa para ilmuwan. Pengajaran berdasarkan inkuiri adalah suatu strategi yang berpusat pada siswa di mana kelompok-kelompok siswa dihadapkan pada suatu persoalan atau mencari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan di dalam suatu prosedur dan struktur kelompok yang digariskan secara jelas.⁴³

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa inkuiri merupakan suatu proses yang ditempuh mahasiswa untuk memecahkan masalah, merencanakan eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, dan menarik kesimpulan. Jadi, dalam model inkuiri ini mahasiswa terlibat secara mental maupun fisik untuk memecahkan suatu permasalahan yang diberikan dosen. Dengan demikian, siswa akan terbiasa bersikap seperti para ilmuwan sains, yaitu teliti, tekun/ulet, objektif/jujur, kreatif, dan menghormati pendapat orang lain.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan pendekatan inkuiri adalah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan masalah
- 2) Mengamati atau observasi
- 3) Menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel, dan karya lainnya
- 4) Mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada pembaca, teman sekelas, guru, atau audien yang lain

⁴³ Dahar, R.W. 1991. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.

5)

H. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan ialah penelitian yang memiliki kesamaan atau kemiripan dari segi judul dan permasalahan. Penelitian yang relevan bertujuan dalam mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian seseorang dengan yang sedang kita kerjakan. Di bawah ini ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis teliti diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Asrina Kausar dalam penelitiannya menemukan bahwa penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan karena pada penelitian skripsi Asrina Kausar penelitian yang dilakukan dilihat dari minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran PKN, dan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Namun terdapat perbedaan karena pada skripsi Asrina Kausar menggunakan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Student di kelas IV MIN 25 Aceh Besar sedangkan pada penelitian skripsi ini menggunakan penerapan pendekatan saintifik berbantuan media animasi di kelas V Min 26 Aceh Besar. Dilihat dari Adapun nilai yang diperoleh memperlihatkan aktivitas guru di siklus I yaitu 72,91% dan pada siklus II yaitu 81,25% dan meningkat lagi pada siklus III yaitu 92,70%. Sedangkan pada aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai 72,72% dan pada siklus II yaitu 80,68% dan meningkat lagi pada siklus III yaitu 98,45%. Sedangkan pada minat belajar siswa skor rata-rata 3,14. Adapun pada hasil belajar siswa di siklus I yaitu 18,18% dan pada siklus II yaitu 30,30% dan meningkat lagi pada siklus III yaitu 84,84%. Berdasarkan permasalahan yang

telah dipaparkan maka dapat dikatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.⁴⁴

2. Penelitian dilakukan Arif Septianto Hidayat, dengan judul Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Pecahan Melalui Pembelajaran *Tams Games Tournament* Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Keturen Kota Tegal pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang Hasil dari penelitian ini mendapat nilai rata-rata *pre tes* mencapai 55,47. Nilai rata-rata kelas pada hasil tes formatif siklus I mencapai 64,09 meningkat pada siklus II sebesar 10,49 menjadi 74,58 dengan peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 36% meningkat sebesar 44% menjadi 80%. Minat belajar siswa pada pra-tindakan mencapai 49,94% meningkat sebesar 28,75% setelah tindakan menjadi 78,69%. Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada siklus I mencapai 65% meningkat pada siklus II sebesar 10,085% menjadi 75,85%. Aktivitas belajar pada siklus II menjadi 85,31%. Dapat disimpulkan penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil pembelajaran Matematika pada materi pecahan pada siswa kelas V SD Negeri Keturen Kota Tegal. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah jika penelitian sebelumnya meningkatkan hasil belajar pada materi pecahan

⁴⁴ Asrina Kausar, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 25 Aceh Besar Tahun Ajaran 2021*. Skripsi Universitas Uin Ar Raniry Banda Aceh

sedangkan penelitian ini menentukan minat dan hasil belajar pada pembelajaran PKN dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKN di kelas V Min 26 Aceh Besar.⁴⁵

3. Roja Deswita, dengan judul Penggunaan Media *Monopoly Games Smart* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di Mtsn 2 Aceh Besar. Terdapat persamaan dengan skripsi ini karena meneliti minat dan hasil belajar peserta didik. Dan terdapat perbedaan yaitu skripsi Roja Deswita dalam penggunaan Media *Monopoly Games Smart* dan skripsi ini menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media animasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Penggunaan Media *Monopoly Games Smart* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Rata-rata minat belajar siswa memperoleh 84,75% dengan kriteria sangat menarik. Rata-rata hasil belajar siswa pada materi sistem gerak manusia di MTsN 2 Aceh Besar dengan perolehan nilai pre-test 33,90 dan post-test 80,78, dengan nilai N-gain 0,70 dengan kriteria tinggi. Hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($30,633 \geq 2,042$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak dengan pernyataan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan Media

⁴⁵ Arif Septianto Hidayat "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Pecahan Melalui Pembelajaran *Tams Games Tournament* Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Keturen Kota Tegal" Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Monopoly Games Smart (MGS) pada materi sistem gerak manusia.⁴⁶

4. Skripsi yang ditulis oleh Saudara Ridhwan dengan judul “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas V MIN Miruk Aceh Besar”. Dalam tulisan tersebut dijelaskan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dari hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 73,91% (yang tidak tuntas secara KKM klasikal 26,87%) meningkat pada siklus II menjadi 86,95% (yang tuntas secara KKM klasikal). Perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian penulis yaitu penulis menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media animasi sedangkan persamaannya yaitu variable yang diteliti hasil belajar siswa.⁴⁷

5. Skripsi yang ditulis oleh Saudara Hilda Anafitria dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Tentang Energi Alternatif Melalui Media Animasi Phisics Education Technology (PHET) Di Kelas IV SDN No.99 Sipatana Kota Gorontalo”. Menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dari hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 45 % meningkat pada siklus ke II sebesar 85,71%. Perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian penulis yaitu, penulis menerapkan pendekatan saintifik pada

⁴⁶ Roja Deswita “*Penggunaan Media Monopoly Games Smart Terhadap Minat dan Hasil Belajar siswa Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di Mtsn 2 Aceh Besar*” Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Uin Ar Raniry Banda Aceh.

⁴⁷ Ridhwan, ‘*Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Di Kelas V MIN Miruk Aceh Besar*’, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry, 2016, h. 49.

pembelajaran Pkn sedangkan persamaannya yaitu variable yang diteliti yaitu hasil belajar dengan bantuan media animasi.⁴⁸



⁴⁸ Hilda Anafitria, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Tentang Energi Alternatif Melalui Media Animasi Phisics Education Technology (PHET) Di Kelas IV SDN No.99 Sibatana Kota Gorontalo*, 2016.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan bentuk penelitian Tindakan kelas atau classroom research. Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terdapat di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks di dalam kelas yang dilakukan untuk memecahkan masalah masalah pembelajaran yang dihadapi oleh Guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal hal yang baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.⁴⁹ Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan keterampilan baru, strategi baru atau pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia actual yang lain.⁵⁰

Dari penjelasan tersebut peneliti dapat memahami bahwa penelitian Tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang diarahkan untuk pemecahan ataupun perbaikan suatu masalah. Guru guru mengadakan pemecahan masalah yang ada di dalam kelasnya, kepala sekolah mengadakan perbaikan terhadap manajemen sekolahnya.

⁴⁹ Ani Widayati, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VI No. 1 Tahun 2008, hlm 88

⁵⁰ Suryabrata, S. (1993) *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali

1. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

Menurut E. Mulyasa, penelitian tindakan kelas mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan layanan profesional dalam konteks pembelajaran di kelas, khususnya layanan kepada peserta didik
- c. Memberikan kesempatan kepada Guru untuk melakukan tindakan dalam pembelajaran yang direncanakan di kelas
- d. Untuk mengembangkan dan melakukan inovasi pembelajaran.⁵¹

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk memperbaiki segala persoalan nyata dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara Guru dengan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

2. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas

Banyak manfaat yang dapat diraih dengan dilakukannya penelitian tindakan kelas, manfaat itu antara lain dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memberikan manfaat sebagai inovasi pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi Guru ketika melakukan proses belajar

⁵¹ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), Hal. 155

mengajar di dalam kelas. Dengan demikian dapat menciptakan suasana baru yang dapat meningkatkan gairah belajar dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.⁵²

Manfaat penelitian tindakan kelas yang dimaksudkan penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan Guru dan menangani masalah pembelajaran. Dengan kata lain Guru akan lebih banyak mendapatkan pengalaman tentang ketrampilan praktik mengajar.

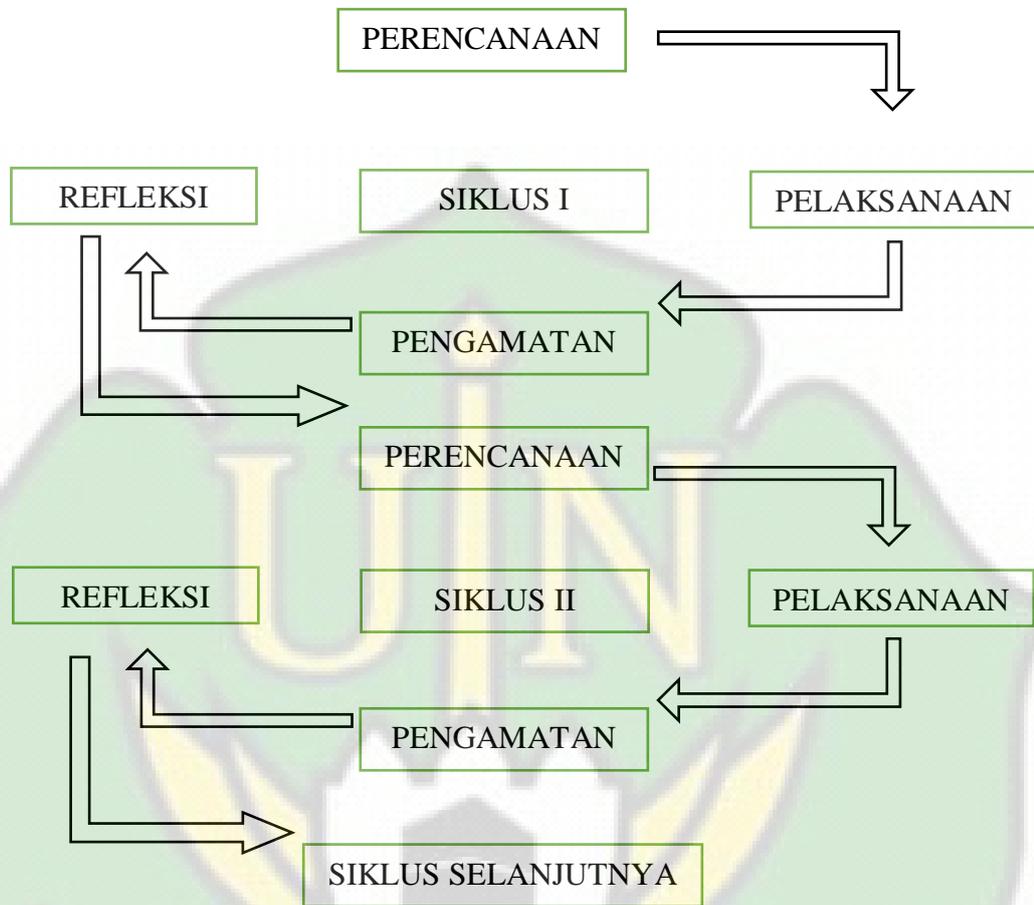
3. Tahap tahap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian tindakan kelas meliputi beberapa tahapan yang pelaksanaannya terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan pelaksanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan tahapan penelitian dalam setiap tindakan terjadi secara berulang ulang hingga akhirnya menghasilkan suatu ketuntasan nilai yang telah ditetapkan menurut kriteria penilainya. Berikut ini adalah gambaran tahapan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Suharsimi Arikunto.⁵³

Seorang ahli psikologi asal Amerika yaitu Kurt Lewin merupakan orang pertama yang menemukan desain penelitian tindakan kelas dan dinamakan Model Kurt Lewin pada tahun 1946. Model ini didesain dalam bentuk siklus yaitu siklus I dan siklus II dan terdiri dari 4 tahapan, diantaranya adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Jika di siklus I tidak mencapai target yang diinginkan, maka akan dilanjutkan dengan siklus II.

⁵² Wina Sanjana, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Group, 2009) Hal. 125

⁵³ Suharsimi Arikunto. 1985. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktis*. Jakarta: Bina Aksara. Hal.2



Sumber: Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas⁵⁴

⁵⁴ Suharsimi, Arikunto, Suhardjono, dan Supriadi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009),h.75

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan adalah suatu rancangan yang disusun secara logis dan sistematis oleh guru untuk perbaikan pembelajaran. Jenis perencanaan yang dapat disusun oleh peneliti yaitu perencanaan awal dan perencanaan lanjutan.

Adapun perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

- a. Menetapkan materi yang akan diajarkan
- b. Menyusun pelaksanaan pembelajaran RPP
- c. Menyusun alat evaluasi siswa yang akan memperoleh tindakan berupa soal soal pree test yang diberikan sebelum melaksanakan proses pembelajaran dan membuat soal soal test yang akan diberikan setelah dilaksanakan proses belajar mengajar pada masing masing siklus.
- d. Menyusun lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa untuk memperoleh data aktivitas guru dan siswa selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.
- e. Menentukan pengamatan.
- f. Menentukan nilai dan mutu tindakan.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tindakan adalah suatu gerak yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, dan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tindakan tersebut terbentuk rangkaian siklus kegiatan. Pada tahap ini tindakan yang dilakukan guru adalah melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Selain itu peneliti juga memberikan pre test pada awal pembelajaran dan post test pada akhir pembelajaran yang dimana

materi yang akan dijelaskan diselingi dengan menayangkan media animasi. Agar guru mengetahui apakah siswa memiliki minat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas V MIN 26 Aceh Besar.

3. Observasi atau Pengamatan

Observasi dalam penelitian tindakan kelas adalah kegiatan pengumpulan data berupa proses perubahan kinerja proses belajar mengajar.⁵⁵ Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun. melalui pengumpulan informasi, observer dapat mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dilakukan guru dalam melaksanakan tindakan, sehingga dapat dijadikan masukan ketika guru melaksanakan refleksi untuk penyusunan rencana ulang memasuki putaran siklus berikutnya.⁵⁶

Pada tahap pengamatan ini dilakukan untuk mengamati prosedur pelaksanaan pembelajaran. Menyangkut di dalamnya pengamatan tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa dalam mengikuti belajar mengajar dengan media animasi.

4. Refleksi

Menurut Kunandar, refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti apa yang telah di catat dalam observasi. Dalam refleksi ada beberapa kegiatan penting seperti:

⁵⁵ Kumandar, *Langkah Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Propesi* (Jakarta: Rajawali Pres, 2012), Hal. 73

⁵⁶ Wina Sanjani, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Group, 3009) Hal. 79

1. Merenungkan kembali mengenai kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang telah dilakukan.
2. Menjawab penyebab situasi dan kondisi yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.
3. Memperkirakan solusi atas keluhan yang muncul.
4. Mengidentifikasi kendala yang mungkin terjadi.
5. Memperkirakan akibat dan implikasi atas tindakan yang direncanakan.⁵⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa refleksi adalah suatu usaha untuk mengkaji apa yang telah terjadi terhadap keberhasilan atau kegagalan pencapaian tujuan pembelajaran. Peneliti mencatat semua masukan ataupun kritikan, saran dari pengamat untuk perbaikan selanjutnya.

B. Subjek Penelitian

Untuk memperoleh data mengenai penerapan media animasi maka penelitian ini dilakukan di MIN 26 Aceh Besar. Subjek penelitian merupakan orang yang akan diteliti dalam penelitian. Adapun yang menjadi subjek penelitian disini adalah siswa kelas V MIN 26 Aceh Besar.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di MIN 26 Aceh Besar pada materi keputusan bersama di kelas V.

⁵⁷ Kunandar, *Langkah langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi* (Jakarta: Rajawali Pres, 2012) Hal.,75

2. Waktu Penelitian

Penentuan waktu penelitian ini mengacu pada kalender akademik sekolah, karena penelitian tindakan kelas memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan berdasarkan data yang diperlukan. Peneliti mengumpulkan data berdasarkan instrument penelitian, kemudia data diberi kode tertentu berdasarkan jenis sumbernya. Selanjutnya seluruh data diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk mengumpulkan data yang diinginkan dan diperlukan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik:

1. Observasi Aktivitas Guru.

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dapat dilakukan dengan cara membuat pengamatan secara teliti serta secara sistematis.⁵⁸ Observasi aktifitas guru dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi aktivitas guru dilakukan peneliti untuk mengetahui informasi yang terjadi selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

2. Observasi Aktivitas Siswa

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dapat dilakukan dengan cara membuat pengamatan secara teliti serta secara sistematis.⁵⁹

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. (Jakarta: BumiAksara, 2010), h. 30.

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. (Jakarta: BumiAksara, 2010), h. 30.

Observasi aktifitas siswa dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi aktivitas siswa dilakukan peneliti untuk mengetahui informasi yang terjadi selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal hal yang diamati berupa aktivitas siswa serta bagaimana minat belajar siswa nantinya.

3. Angket

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal hal yang diketahui. Keuntungan dalam instrumen angket diantaranya adalah dapat dijawab secara serentak kepada banyak responden, sehingga peneliti tidak memerlukan waktu yang banyak untuk bertanya kepada responden satu persatu, dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing masing menurut waktu senggang responden, data yang terkumpul melalui angket akan mudah dianalisis, sebab setiap responden akan mendapatkan pertanyaan yang sama dan responden dapat menjawab dengan bebas pertanyaan yang ada dalam angket⁶⁰

4. Tes

Tes adalah seperangkat atau alat yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.⁶¹ Tes adalah evaluasi akhir dalam bentuk pertanyaan

⁶⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode, dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana, 2013) h.,225

⁶¹ Haryono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Pustaka Setia, Bandung, 2009, h 129

sesuai materi yang akan diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran kemudian diselesaikan secara individu. Tes yang diberikan yaitu berupa tes tulis. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data ialah suatu proses lanjutan dari proses pengolahan data untuk melihat bagaimana menginterpretasikan data, kemudian menganalisis data dari hasil yang sudah adapada tahap hasil pengolahan data.⁶² Analisis data adalah proses mengkaji ulang semua data yang telah didapat kemudian disimpulkan kebenarannya. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistic deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Analisis data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab rumusan masalah adapun analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Data aktivitas guru dan siswa diperoleh dari hasil lembar observasi yang diisi oleh pengamat selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus persentase.

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

⁶² Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannha, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: pt rajagrafindo persada, 2005), h. 184

F = Frekuensi aktifitas guru

N = jumlah aktivitas keseluruhan

Tabel 3.1 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Observasi

NO	Nilai %	Kategori Penilaian
1	$0 \% \leq p < 40 \%$	Kurang
2	$40 \% \leq p < 60 \%$	Cukup
3	$60 \% \leq p < 80 \%$	Baik
4	$80 \% \leq p < 100 \%$	Baik sekali

b. Data Observasi

Hasil observasi angket respon peserta didik akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Kemudian hasil observasi angket yang diperoleh dari peserta didik disesuaikan dengan table interpretasi dapat dilihat dalam tabel:

Tabel 3.2 Kategori Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Kriteria	Penilaian
Sangat menarik	$75\% < x \leq 100 \%$
Menarik	$50\% < x \leq 75\%$
Cukup menarik	$25\% < x \leq 50\%$
Tidak menarik	$0\% < x \leq 25\%$

c. Analisis Data Minat Belajar

Pengolahan data angket dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang kedua. Dalam pengolahan angket dapat menggunakan skala likert. Setelah diperoleh data dari hasil angket, kemudian data tersebut diolah dalam persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

Tabel 3.3 Tabel Skor skala likert

Pilihan	Skor Item Positif	Skor Item Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang setuju	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Tabel 3.4 Kriteria skala likert

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Tinggi
61% - 80%	Sedang
41% - 61%	Rendah
0% - 40%	Sangat rendah ⁶³

⁶³ Yaatolu Hulu, dkk, 'Analisis Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning' Education Jurnal Pendidikan, Vol. 1, No. 1, (2022), h. 286

Untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik, dapat dengan cara sebagai berikut:

1. Menjumlahkan semua skor dari tiap tiap responden
2. Perolehan data dari angket dipresentasikan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

F = Frekuensi (Jumlah jawaban responden)

N = Number of Case (banyaknya individu)

d. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar diperoleh dari tes akhir yang dilakukan. Analisis data hasil belajar dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan persentase hasil belajar melalui pendekatan saintifik. Data ini dapat diukur menggunakan nilai tes. Nilai KKM di Min 26 Aceh Besar untuk ketuntasan belajar individual adalah 70. Sedangkan ketuntasan belajar siswa dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Adapun rumus untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase ketuntasan belajar siswa

F = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa keseluruhan

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan untuk mencari data dalam suatu penelitian. Adapun untuk mempermudah dalam mengumpulkan data, maka dalam penelitian ini yang adalah perangkat pembelajaran dan lembar observasi.

a. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang digunakan adalah berupa RPP (Rencana Perangkat Pembelajaran), media animasi, LKPD, dan soal.

b. Lembar Observasi Guru dan Siswa

Lembar observasi Guru ini berguna untuk membantu Guru dalam memperoleh data dalam proses belajar mengajar di MIN 26 Aceh Besar.

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{x} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah frekuensi atau kebanyakan hal yang di observasi

Lembar Observasi Aktivitas Guru Ketika Menggunakan Media Animasi:

A. Petunjuk

1. Amatilah aktivitas Guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung
2. Berilah tanda cek list pada nomor yang berurutan:
 1. 'Tidak baik'
 2. 'Kurang baik'
 3. 'Cukup'
 4. 'Baik'
 5. 'Sangat Baik'

Lembar Pengamatan

Tabel 3.5 Lembar Pengamatan

No	Aspek yang diamati					
	Kegiatan Pendahuluan	1	2	3	4	5
1	Membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan membaca doa bersama					
2	Memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap disiplin					
3	Memeriksa kebersihan kelas					
4	Guru melakukan apersepsi terlebih dahulu					
5	Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai					
6	Menjelaskan aktivitas yang akan dilaksanakan dengan menggunakan penerapan media animasi					

	Kegiatan Inti					
7	Guru memberikan penjelasan tentang hakikat dan bentuk bentuk keputusan bersama di keluarga dan di sekolah dengan menggunakan media animasi yang telah dipersiapkan					
8	Siswa diminta untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami					
9	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok					
10	Guru membagikan LKPD kepada siswa dan memberikan penjelasan tentang aktivitas yang ada di LKPD					
11	Siswa mengerjakan LKPD					
12	Guru mengawasi siswa dalam mengerjakan LKPD					
13	Siswa berdiskusi dan menyelesaikan tugas kelompoknya					
14	Guru membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya dengan benar					
15	Guru memberikan post test secara individu					
	Kegiatan akhir					
16	Guru memberikan hadiah atau reward sebagai bentuk penghargaan					
17	Guru bersama siswa untuk merangkum materi pembelajaran hari ini					
18	Guru memberikan refleksi/evaluasi					
19	Guru menyampaikan pesan moral dan mengajak siswa untuk berdoa sebelum pulang.					
	Kemampuan mengelola kelas					
20	Siswa aktif dalam bertanya tentang materi hari ini					
21	Siswa memiliki minat yang tinggi dalam proses belajar mengajar					

22	Adanya interaksi atau feedback antara Guru dan siswa					
----	--	--	--	--	--	--

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Ketika Menggunakan Media Animasi:

Tabel 3.6 Lembar Aktivitas Siswa Menggunakan Media Animasi

No	Aspek yang diamati					
	Kegiatan Pendahuluan	1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam dan doa					
2	Siswa menjawab ketika Guru mengabsen kehadiran siswa					
3	Siswa menjawab soal pre test yang dibagikan oleh Guru					
4	Siswa merespon dan menjawab pertanyaan yang diajukan Guru					
5	Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran					
6	Siswa memperhatikan penjelasan Guru dan mengikuti pembelajaran dengan aktivitas yang telah disampaikan oleh Guru					
	Kegiatan Inti					
7	Siswa mendengarkan penjelasan Guru mengenai materi keputusan bersama					
8	Siswa mendengarkan penjelasan Guru yang sedang menampilkan video animasi penjelasan materi keputusan bersama					
9	Siswa mengerjakan LKPD dengan bersama teman kelompok					
10	Siswa berdiskusi mengerjakan soal LKPD					
11	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka					

12	Siswa menjawab soal kuis yang telah diberikan oleh Guru secara individu					
13	Siswa menjawab soal kuis yang telah diberikan oleh Guru secara individu					
	Kegiatan Penutup					
14	Siswa menerima penghargaan atau reward yang telah diberikan oleh Guru					
15	Siswa menarik kesimpulan					
16	Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh Guru, berdoa dan menjawab salam.					

c. Daftar Angket

Lembar angket merupakan suatu alat pengumpulan data secara tertulis yang berisi daftar pertanyaan atau pernyataan yang disusun secara khusus dan digunakan untuk menggali serta menghimpun keterangan atau informasi untuk dianalisis. Angket tersebut berisi beberapa daftar pernyataan yang harus diisi oleh siswa untuk melihat minat belajarnya sesuai dengan indikator minat belajar.

Tabel 3.7 Indikator Minat Belajar

No	Aspek	Indikator
1	Rasa Senang	Senang mempelajari PKN Senang dalam kegiatan pembelajaran Tidak senang mempelajari PKN Ketertarikan terhadap Pelajaran PKN
2	Ketertarikan	Ketertarikan terhadap media pembelajaran Tidak tertarik terhadap media pembelajaran Perhatian dalam media pembelajaran

3	Perhatian	Konsentrasi dalam belajar Tidak memperhatikan pada saat belajar Partisipasi dalam belajar Partisipasi dalam diskusi kelompok
4	Keterlibatan	Partisipasi dalam tugas kelompok Tidak berpartisipasi dalam tugas kelompok

d. Soal Tes

Pada penelitian ini soal tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda (*multiple choice*). Perangkat soal yang digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* untuk melihat penguasaan konsep siswa. Soal pilihan ganda tersebut terdiri dari 20 butir soal pada pembelajaran PKN.

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan belajar dari penelitian ini yaitu apabila hasil yang diperoleh kurang dari kriteria tersebut maka anak belum mengenai materi Pelajaran dengan baik atau kriteria tersebut dikatakan tuntas. Siswa dikatakan tuntas jika nilai peserta didik memiliki kwtuntasan secara individu dan mendapat nilai lebih dari atau sama dengan KKM yaitu 70, sedangkan tuntas belajar secara klasikal jika di kelas tersebut nilai siswa mencapai 85% yang sudah tuntas.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di MIN 26 Aceh Besar pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. MIN 26 Aceh Besar terletak di jalan Beurangong, Kecamatan Kuta Baro, Kabupaten Aceh Besar yang dipimpin oleh Anwar S.Ag. Analisis hasil penelitian di kelas V MIN 26 Aceh Besar menggunakan rumus persentase untuk mendeskripsikan observasi aktivitas guru dan siswa, minat dan hasil belajar siswa. Sebelum peneliti melakukan penelitian di MIN 26 Aceh Besar peneliti terlebih dahulu menemui pihak yang berwenang yaitu Bapak kepala sekolah supaya memberikan izin kepada peneliti untuk dapat melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Hasil penelitian ini diperoleh dengan cara menggunakan lembar observasi dan lembar angket, sedangkan untuk melihat hasil belajar siswa dengan cara memberikan pre test dan post test pada materi mengenal bentuk bentuk keputusan bersama.

Tabel 4.1 Kegiatan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1.	15 Maret 2024	08.00-10.00	Pembelajaran siklus I, Melakukan penerapan model pembelajaran saintifik, observasi aktivitas guru dan siswa, dan tes evaluasi
2.	16 Maret 2024	08.00-10.00	Pembelajaran siklus II, Melakukan penerapan model pembelajaran saintifik, observasi aktivitas guru dan siswa, dan tes evaluasi

Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Adapun uraian pelaksanaan setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan adalah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam melakukan sebuah penelitian. Materi yang akan dibawakan ketika penelitian adalah Mengenal Bentuk Bentuk Keputusan Bersama. Selanjutnya peneliti menyiapkan RPP, membuat lembar kerja, membuat soal pre test dan post test, Menyusun lembar observasi dan angket.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pada hari Jumat 15 Maret 2024 di kelas V/B Pada jam pertama pembelajaran PKN. Kegiatan Pembelajaran dibagi dalam tiga tahap yaitu: kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, dan kegiatan penutup (akhir). Tahapan untuk pendahuluan adalah Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, memeriksa kerapian siswa, mengkondisikan tempat duduk, menyampaikan materi hari ini, menyampaikan apersepsi kepada siswa serta memotivasi siswa. Sebelum masuk pada pembelajaran Guru memberikan soal pre test untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran, selanjutnya pada kegiatan inti, guru meminta meminta siswa untuk mendeskripsikan materi yang ada pada video yang telah ditampilkn Guru (merumuskan masalah), Guru membimbing peserta didik untuk merumuskan masalah berdasarkan pengamatan, Guru bersama siswa menentukan rumusan masalah seperti contoh pengambilan Keputusan secara bersama saat musyawarah serta apa bentuk tanggung jawab Masyarakat dalam mengambil Keputusan (mengajukan hipotesis), peserta

didik diminta untuk menuliskan jawaban dari rumusan masalah yang dibuat (mengumpulkan informasi data), selanjutnya guru memberikan LKPD kepada peserta didik untuk dikerjakan dalam kelompok (menguji hipotesis). Selanjutnya menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Kegiatan penutup diawali dengan Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari, memberikan penguatan apa yang baru saja dipelajari, memberikan soal post test, serta memberikan pesan moral kepada siswa, menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya, menutup pembelajaran hari ini dengan Hamdalah dan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Pada tahap pengamatan dilaksanakan pada proses pembelajaran siklus I terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan instrument berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi aktivitas Guru dan siswa pada siklus I dipaparkan berdasarkan pengamatan observer.

a) Aktivitas Guru Siklus I

Pengamatan terhadap aktivitas guru pada saat siklus I berlangsung menggunakan lembar observasi aktivitas Guru. Aktivitas Guru diamati oleh wali kelas V/B yaitu Ibu Syarifah, S.Ag.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

NO	Kegiatan	Skor
Kegiatan Awal		
1.	Guru memberi salam dan, menyapa siswa, mengkondisikan kelas, mengajak siswa berdoa	4
2.	Guru melakukan absensi siswa	4
3.	Guru menanyakan terkait materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya	3
4.	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari hari ini " <i>Mengenal Bentuk Bentuk Keputusan Bersama</i> " sesuai dengan judul yang ditampilkbaan pada video pembelajaran animasiBaik	3
5.	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan ' <i>apa yang terbayang dibenak anak anak terkait materi kita hari ini</i> '	3
6.	1. Orientasi Masalah Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini. Serta orientasi masalah, Guru mengaitkan dan membagi kelompok belajar siswa untuk mempersiapkan kegiatan diskusi. Dan Guru menampilkan video yang akan dipelajari (kegiatan literasi) serta memberikan soal pre test untuk mengukur kemampuan awal siswa	3
Kegiatan Inti		
Tahap 2 Merumuskan Masalah <i>(Communication, Collaboration, Critical Thinking)</i>		
7.	Guru meminta siswa untuk mendeskripsikan video yang telah ditampilkan	4
Tahap 3 Mengajukan Hipotesis		
8.	Guru membimbing siswa merumuskan masalah berdasarkan pengamatan	4
9.	Guru bersama siswa menentukan rumusan masalah yang akan dipecahkan bersama dengan tepat: a.	4

	Contoh pengambilan Keputusan yang dilakukan secara bermusyawarah? b. Apa yang kamu ketahui tentang bentuk tanggung jawab warga Masyarakat dalam mengambil Keputusan?	
Tahap 4 Mengumpulkan Informasi Data		
10.	Siswa diminta untuk menuliskan, membuat jawaban dari rumusan masalah yang dibuat (<i>Kegiatan Literasi</i>)	3
Tahap 5 Menguji Hipotesis		
11.	Guru memberikan LKPD pada siswa untuk dikerjakan dalam bentuk kelompok	3
12.	siswa menyimak arahan pengerjaan LKPD	4
13.	Guru membimbing siswa untuk membuktikan hipotesis masalah	4
14.	Guru memberikan bahan ajar sebagai alat bantu peneyelidikan	4
15.	Siswa melakukan diskusi dalam kelompok untuk menganalisis data (<i>Creavity, Collaboration, Critical Thinking</i>)	3
16.	Masing masing kelompok menyampaikan hasil diskusi dan analisi data yang telah dikerjakan (<i>Creavity Communication</i>)	3
17.	Kelompok yang lain memberikan tanggapan pada kelompok yang telah mempresentasikan pekerjaannya (<i>Communication</i>)	3
Kegiatan Penutup Penarikan Kesimpulan		
18.	Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan data hasil diskusi	2
19.	Guru mengaitkan kesimpulan dengan fenomena yang diangkat	3
20.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan Kembali materi yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung	2

21.	Siswa menyimak penguatan dari Guru	2
22.	Siswa bersama Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung	2
23.	Siswa mengerjakan soal post test	2
24.	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan doa bersama.	3
	Jumlah	73
	Persentase	76,04%

Sumber data: Hasil Penelitian di MIN 26 Aceh Besar, 15 Maret 2024

Berdasarkan data observasi aktivitas Guru siklus I pada tabel menunjukkan bahwa hasil penelitian dalam mengelola pembelajaran diperoleh nilai persentase yaitu 76,04% dengan kategori baik. Kegiatan aktivitas guru dinilai oleh Guru kelas dengan lembar observasi. Tetapi masih ada aktivitas guru yang masih berada pada rentang nilai cukup, hal ini akan diperbaiki pada siklus berikutnya. Diantara aktivitas yang perlu perbaikan yaitu pada kegiatan penutup terdapat beberapa kegiatan yang bernilai cukup dan yang lainnya bernilai baik.

b) Aktivitas Siswa Siklus I

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

NO	Kegiatan	Skor
Kegiatan Awal		
1.	Siswa menjawab salam dan, menyapa Guru, mengkondisikan kelas, berdoa	4
2.	Siswa menjawab absensi	4
3.	Siswa menjawab materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya	2
4.	Siswa mendengar materi yang akan dipelajari hari ini “ <i>Mengenal Bentuk Bentuk Keputusan Bersama</i> ” sesuai	2

	dengan judul yang ditampilkan pada video pembelajaran animasiBaik	
5.	Siswa melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan 'apa yang terbayang dibenak anak anak terkait materi kita hari ini'	2
6.	1. Orientasi Masalah Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini. Serta orientasi masalah, Guru mengaitkan dan membagi kelompok belajar peserta didik untuk mempersiapkan kegiatan diskusi. Dan Guru menampilkan video yang akan dipelajari (kegiatan literasi) serta memberikan soal pre test untuk mengukur kemampuan awal siswa	3
Kegiatan Inti		
Tahap 2 Merumuskan Masalah <i>(Communication, Collaboration, Critical Thinking)</i>		
7.	Guru meminta peserta didik untuk mendeskripsikan video yang telah ditampilkan	3
Tahap 3 Mengajukan Hipotesis		
8.	Siswa merumuskan masalah berdasarkan pengamatan	1
9.	Siswa bersama Guru menentukan rumusan masalah yang akan dipecahkan bersama dengan tepat: a. Contoh pengambilan Keputusan yang dilakukan secara bermusyawarah? b. Apa yang kamu ketahui tentang bentuk tanggung jawab warga Masyarakat dalam mengambil Keputusan?	2
Tahap 4 Mengumpulkan Informasi Data		
10.	Siswa menuliskan, membuat jawaban dari rumusan masalah yang dibuat <i>(Kegiatan Literasi)</i>	2
Tahap 5 Menguji Hipotesis		
11.	Siswa menerima LKPD untuk dikerjakan dalam bentuk kelompok	4
12.	Siswa menyimak arahan pengerjaan LKPD	2

13.	Siswa diminta untuk membuktikan hipotesis masalah	2
14.	Siswa mengerjakan bahan ajar dengan alat bantu penyelidikan	3
15.	Siswa melakukan diskusi dalam kelompok untuk menganalisis data (<i>Creavity, Collaboration, Critical Thinking</i>)	3
16.	Masing masing kelompok menyampaikan hasil diskusi dan analisi data yang telah dikerjakan (<i>Creavity Communication</i>)	3
17.	Kelompok yang lain memberikan tanggapan pada kelompok yang telah mempresentasikan pekerjaannya (<i>Communication</i>)	2
Kegiatan Penutup Penarikan Kesimpulan		
18.	Siswa dan Guru menarik kesimpulan berdasarkan data hasil diskusi	3
19.	Siswa mengaitkan kesimpulan dengan fenomena yang diangkat	3
20.	siswa diberi kesempatan untuk menanyakan kembali materi yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung	2
21.	Siswa menyimak penguatan dari Guru	3
22.	Siswa bersama Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung	3
23.	Siswa mengerjakan soal post test	2
24.	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat bekajar dan diakhiri dengan doa bersama.	3
	Jumlah	63
	Persentase	65,62%

Sumber data: Hasil Penelitian di MIN 26 Aceh Besar, 15 Maret 2024

Berdasarkan data observasi aktivitas Siswa siklus I menunjukkan, bahwa hasil penelitian dalam mengelola pembelajaran diperoleh nilai persentase yaitu 65,62% dengan

kategori baik. Namun masih ada beberapa aktivitas yang berada pada kategori cukup. Diantaranya pada kegiatan pendahuluan ada beberapa kegiatan yang masih berada pada nilai cukup. pada kegiatan ini masih ada kegiatan yang bernilai kurang dan cukup selebihnya kegiatan bernilai baik. Pada kegiatan penutup masih ada beberapa kegiatan yang masih bernilai cukup dan yang lainnya bernilai baik. Peneliti berharap pada siklus selanjutnya siswa dapat menjalankan kegiatan pembelajaran dengan lebih baik lagi.

c) Minat Belajar Siklus I

Angket minat belajar dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur minat belajar siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *Animasi*. Angket ini bertujuan untuk menganalisis respon minat belajar siswa yang terdiri dari 4 indikator, rasa senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan media *Animasi*.

Tabel 4.4 Angket Minat Belajar Siswa Siklus I

No.	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya senang mempelajari Pkn dengan menggunakan media <i>Animasi</i>	✓				
2.	Saya semangat belajar materi arti, dan manfaat keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i>		✓			
3.	Saya tidak senang dan tidak semangat dalam mempelajari Pkn		✓			
4.	Saya tertarik belajar Pkn yang dijelaskan guru menggunakan media <i>Animasi</i> , jadi saya mendengarkan penjelasannya		✓			

5.	Saya merasa antusias belajar saat guru menjelaskan materi arti, manfaat dan macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i>		✓			
6.	Saya tidak tertarik mempelajari Pkn yang dijelaskan menggunakan media <i>Animasi</i>		✓			
7.	Saya semangat memperhatikan guru menjelaskan dengan menggunakan media <i>Animasi</i>		✓			
8.	Saya fokus belajar materi arti, dan manfaat bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i> jadi saya mengerti materi yang diajarkan	✓				
9.	Saya tidak fokus belajar materi arti, dan manfaat keputusan bersama yang menggunakan media <i>Animasi</i>			✓		
10.	Saya merasa aktif dan ikut berpartisipasi dalam kelompok saat guru menerangkan materi arti, dan		✓			

	manfaat keputusan bersama dengan bantuan media <i>Animasi</i>					
11.	Saya semangat mengerjakan tugas kelompok, karena saya senang belajar materi arti, dan manfaat keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i>	✓				
12.	Saya tidak ikut berpartisipasi dalam kelompok saat mengerjakan tugas dan berdiskusi			✓		

Sumber data: Hasil Penelitian di MIN 26 Aceh Besar, 15 Maret 2024

Tabel 4.5 Hasil Minat belajar Siswa Siklus I

No	Indikator Minat	O ₁	O ₂	Rata-rata	%	Kriteria
1	Rasa senang	21	21	21	87	Sangat menarik
2	Ketertarikan	19	22	20,5	83	Sangat menarik
3	Perhatian	17	18	17,5	87	Sangat menarik
4	Keterlibatan	31	32	31	86	Sangat menarik
Rerata					85	Sangat Menarik

Keterangan : O₁ = Observer 1; O₂ = Observer 2

Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa minat belajar siswa dengan penggunaan media *animasi* pada materi mengenal bentuk bentuk keputusan bersama dari semua indikator memperoleh persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat menarik. Indikator minat rasa senang dan perhatian memperoleh persentase paling tinggi yaitu 87%, indikator keterlibatan memperoleh persentase 86 % indikator ketertarikan memperoleh

persentase paling rendah yaitu 83% dikarenakan tidak semua siswa tertarik terhadap media yang telah diaplikasikan dalam kegiatan belajar.

d) Hasil Belajar Siswa Siklus I

Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus I berlangsung, Guru memberikan tes yang diikuti oleh 25 siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada siklus I dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan Belajar
1	NS	60	Tidak Tuntas
2	KH	60	Tidak Tuntas
3	KA	60	Tidak Tuntas
4	OZ	60	Tidak Tuntas
5	DM	40	Tidak Tuntas
6	MS	80	Tuntas
7	MA	80	Tuntas
8	UH	80	Tuntas
9	ZF	80	Tuntas
10	MZ	40	Tidak Tuntas
11	NI	60	Tidak Tuntas
12	MZ	40	Tidak Tuntas
13	HF	60	Tidak Tuntas
14	BS	80	Tuntas
15	MH	80	Tuntas
16	AF	80	Tuntas
17	ZP	100	Tuntas
18	AM	80	Tuntas
19	Lu	80	Tuntas
20	NN	60	Tidak Tuntas
21	RA	60	Tidak Tuntas
22	KL	40	Tidak Tuntas
23	HY	40	Tidak Tuntas
24	NY	60	Tidak Tuntas
25	MH	40	Tidak Tuntas

Sumber data: Hasil Penelitian di MIN 26 Aceh Besar, 15 Maret 2024

Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 10 orang atau 40%, sedangkan 15 orang atau 60%, belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu persentase

ketuntasan belajar siswa masih berada di bawah 85%, maka ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Pkn untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal.

e) Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat Kembali semua kegiatan siklus pembelajaran yang telah dilakukan, untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil refleksi kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.7 Refleksi Siklus I

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	<p>Aktivitas Guru pada siklus I Masih terdapat kekurangan diantaranya:</p> <p>a.Guru masih belum terlalu mampu membimbing siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil diskusi</p> <p>b.Guru masih belum terlalu mampu untuk menemukan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk menayakan Kembali materi yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung.</p> <p>c.Guru belum terlalu maksimal memberikan penguatan yang maksimal kepada siswa</p> <p>d.Guru belum terlalu maksimal memberikan refleksi yang maksimal atas pembelajaran yang diberikan</p> <p>e.Guru belum terlalu maksimal mengkondisikan siswa dalam mengerjakan soal post test</p>	<p>Aktivitas Guru yang perlu melakukan perbaikan pada siklus I</p> <p>a.Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru mampu membimbing siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil diskusi</p> <p>bPada pertemuan selanjutnya, Guru sudah mampu menemukan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk menayakan Kembali materi yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung.</p> <p>c.Pada pertemuan selanjutnya, Guru sudah mampu memberikan penguatan yang maksimal kepada siswa</p> <p>d.Pada pertemuan selanjutnya Guru sudah mampu memberikan refleksi yang maksimal atas pembelajaran yang diberikan</p> <p>e.Pada pertemuan selanjutnya, Guru sudah mampu mengkondisikan siswa dalam mengerjakan soal post test</p>

2.	Aktivitas Siswa	<p>Aktivitas siswa pada siklus I masih memiliki kekurangan diantaranya:</p> <p>a.Siswa masih kurang menjawab materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya</p> <p>b.Siswa belum maksimal menyimak materi yang akan dipelajari hari ini sesuai yang tertera pada video animasi.</p> <p>c.Siswa belum maksimal melakukan apersepsi</p> <p>d.Siswa belum mampu merumuskan masalah berdasarkan pengamatan</p>	<p>Aktivitas siswa yang perlu melakukan perbaikan pada siklus I</p> <p>a.Pada pertemuan selanjutnya Guru sudah mampu Memancing siswa untuk menjawab pertanyaan materi apa yang dipelajari sebelumnya</p> <p>b.Pada pertemuan selanjutnya diharapkan, Guru mampu memancing siswa untuk maksimal menyimak materi yang akan dipelajari hari ini sesuai yang tertera pada video animasi.</p> <p>c.Pada pertemuan selanjutnya Guru mampu memancing siswa untuk melakukan apersepsi dengan baik</p> <p>d.Pada pertemuan selanjutnya Guru mampu memancing siswa untuk merumuskan masalah berdasarkan pengamatan</p>
		<p>e.Siswa belum mampu menentukan rumusan masalah yang akan dipecahkan bersama dengan tepat.</p> <p>f.Siswa belum mampu menuliskan, membuat, jawaban dari rumusan masalah yang dibuat</p> <p>g.Siswa belum maksimal menyimak arahan pengerjaan LKPD</p> <p>h.Siswa belum maksimal untuk membuktikan hipotesis masalah</p>	<p>e.Pada pertemuan selanjutnya Guru dapat memancing siswa untuk menentukan rumusan masalah yang akan dipecahkan bersama dengan tepat</p> <p>f.Pada pertemuan selanjutnya Guru mampu memancing siswa untuk mampu menuliskan, membuat, jawaban dari rumusan masalah yang dibuat</p> <p>g.Pada pertemuan selanjutnya, guru mampu memancing siswa untuk menyimak arahan pengerjaan LKPD</p> <p>h.Pada pertemuan selanjutnya, guru mampu memancing siswa untuk membuktikan hipotesis masalah</p>

		<p>i.Siswa belum maksimal untuk mendengarkan paparan tanggapan dari kelompok lain</p> <p>j.Siswa belum mampu memanfaatkan kesempatan untuk menayakan Kembali Kembali materi yang telah dijelaskan</p> <p>k.Siswa belum mampu mengerjakan soal post test dengan maksimal</p>	<p>i.Pada pertemuan selanjutnya, guru mampu memancing siswa untuk mendengarkan paparan tanggapan dari kelompok lain</p> <p>j.Pada pertemuan selanjutnya, guru mampu memancing siswa untuk menayakan kembali materi yang telah dijelaskan</p> <p>k.Pada pertemuan selanjutnya, guru mampu memancing siswa untuk mengerjakan soal post test dengan maksimal</p>
3.	Minat Siswa	<p>Pada siklus I memperoleh persentase sebesar 85% dengan kriteria sangat menarik. Indikator minat rasa senang dan perhatian memperoleh persentase paling tinggi yaitu 87%, indikator keterlibatan memperoleh persentase 86 % indikator ketertarikan memperoleh persentase paling rendah yaitu 83% dikarenakan tidak semua siswa tertarik terhadap media yang telah diaplikasikan dalam kegiatan belajar.</p>	<p>Diharapkan pada siklus selanjutnya minat siswa terhadap penggunaan media animasi mengalami peningkatan yang lebih baik</p>
4.	Hasil belajar	<p>Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 10 orang atau 40%, sedangkan 15 orang atau 60%, belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa masih berada di bawah 85%, maka ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Pkn untuk siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal.</p>	<p>Diharapkan pada siklus selanjutnya hasil belajar siswa dengan penggunaan media animasi mengalami peningkatan yang lebih baik pada hasil belajar</p>

Sumber data: Hasil Penelitian di MIN 26 Aceh Besar, 15 Maret 2024

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan adalah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam melakukan sebuah penelitian. Materi yang akan dibawakan ketika penelitian adalah Mengenal Bentuk Bentuk Keputusan Bersama. Selanjutnya peneliti menyiapkan RPP, membuat lembar kerja, membuat soal pre test dan post test, menyusun lembar observasi dan angket.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II dilaksanakan dalam satu kalipertemuan pada hari Jumat 16 Maret 2023 di kelas V/B Pada jam pertama pembelajaran PKN. Kegiatan Pembelajaran dibagi dalam tiga tahap yaitu: kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, dan kegiatan penutup (akhir). Tahapan untuk pendahuluan adalah Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, memeriksa kerapian siswa, mengkondisikan tempat duduk, menyampaikan materi hari ini, menyampaikan apersepsi kepada siswa serta memotivasi siswa. Sebelum masuk pada pembelajaran Guru memberikan soal pre test untuk mengukur sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran, selanjutnya pada kegiatan inti, guru meminta meminta siswa untuk mendeskripsikan materi yang ada pada video yang telah ditampilkn Guru (merumuskan masalah), Guru membimbing peserta didik untuk merumuskan masalah berdasarkan pengamatan, Guru bersama siswa menentukan rumusan masalah seperti contoh pengambilan Keputusan secara bersama saat musyawarah serta apa bentuk tanggung jawab Masyarakat dalam mengambil keputusan (mengajukan hipotesis), peserta didik diminta untuk menuliskan jawaban dari rumusan masalah yang dibuat

(mengumpulkan informasi data), selanjutnya guru memberikan LKPD kepada peserta didik untuk dikerjakan dalam kelompok (menguji hipotesis). Selanjutnya menyuruh siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Kegiatan penutup diawali dengan Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari, memberikan penguatan apa yang baru saja dipelajari, memberikan soal post test, serta memberikan pesan moral kepada siswa, menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya, menutup pembelajaran hari ini dengan Hamdalah dan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Pada tahap pengamatan dilaksanakan pada proses pembelajaran siklus II terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan instrument berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi aktivitas Guru dan siswa pada siklus II dipaparkan berdasarkan pengamatan observer.

a) Aktivitas Guru. Siklus II

Pengamatan terhadap aktivitas guru pada saat siklus II berlangsung menggunakan lembar observasi aktivitas Guru. Aktivitas Guru diamati oleh wali kelas V/B yaitu Ibu Syarifah, S.Ag.

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

NO	Kegiatan	Skor
	Kegiatan Awal	
1.	Guru memberi salam dan, menyapa siswa, mengkondisikan kelas, mengajak siswa berdoa	4
2.	Guru melakukan absensi siswa	4
3.	Guru menanyakan terkait materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya	4

4.	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari hari ini “ <i>Mengenal Bentuk Bentuk Keputusan Bersama</i> ” sesuai dengan judul yang ditampilkan pada video pembelajaran animasi Baik	4
5.	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan ‘ <i>apa yang terbayang dibenak anak anak terkait materi kita hari ini</i> ’	3
6.	1. Orientasi Masalah Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini. Serta orientasi masalah, Guru mengaitkan dan membagi kelompok belajar siswa untuk mempersiapkan kegiatan diskusi. Dan Guru menampilkan video yang akan dipelajari (kegiatan literasi) serta memberikan soal pre test untuk mengukur kemampuan awal siswa	3
Kegiatan Inti		
Tahap 2 Merumuskan Masalah <i>(Communication, Collaboration, Critical Thinking)</i>		
7.	Guru meminta siswa untuk mendeskripsikan video yang telah ditampilkan	4
Tahap 3 Mengajukan Hipotesis		
8.	Guru membimbing siswa merumuskan masalah berdasarkan pengamatan	4
9.	Guru bersama siswa menentukan rumusan masalah yang akan dipecahkan bersama dengan tepat: a. Contoh pengambilan Keputusan yang dilakukan secara bermusyawarah? b. Apa yang kamu ketahui tentang bentuk tanggung jawab warga Masyarakat dalam mengambil Keputusan?	4
Tahap 4 Mengumpulkan Informasi Data		
10.	Siswa diminta untuk menuliskan, membuat jawaban dari rumusan masalah yang dibuat (<i>Kegiatan Literasi</i>)	3
Tahap 5 Menguji Hipotesis		
11.	Guru memberikan LKPD pada siswa untuk dikerjakan dalam bentuk kelompok	3
12.	siswa menyimak arahan pengerjaan LKPD	4
13.	Guru membimbing siswa untuk membuktikan hipotesis masalah	3
14.	Guru memberikan bahan ajar sebagai alat bantu penyelidikan	4
15.	Siswa melakukan diskusi dalam kelompok untuk menganalisis data (<i>Creavity, Collaboration, Critical Thinking</i>)	3
16.	Masing masing kelompok menyampaikan hasil diskusi dan analisis data yang telah dikerjakan (<i>Creavity Communication</i>)	4
17.	Kelompok yang lain memberikan tanggapan pada kelompok yang telah mempresentasikan pekerjaannya (<i>Communication</i>)	4
Kegiatan Penutup Penarikan Kesimpulan		

18.	Guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan data hasil diskusi	3
19.	Guru mengaitkan kesimpulan dengan fenomena yang diangkat	3
20.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan Kembali materi yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung	4
21.	Siswa menyimak penguatan dari Guru	3
22.	Siswa bersama Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung	4
23.	Siswa mengerjakan soal post test	4
24.	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan doa bersama.	4
	Jumlah	87
	Persentase	90,62%

Sumber data: Hasil Penelitian di MIN 26 Aceh Besar, 16 Maret 2024

Berdasarkan data observasi aktivitas Guru siklus II menunjukkan, bahwa hasil penelitian dalam mengelola pembelajaran diperoleh nilai persentase 90,62% dengan kategori sangat baik. Kegiatan aktivitas Guru dinilai oleh Guru kelas dengan lembar observasi yang sudah ditetapkan. Aktivitas Guru berada pada rentang baik sekali. Guru kelas berharap semoga pada kegiatan pembelajaran masa medatang bisa lebih baik lagi.

b) Aktivitas Siswa Siklus II

Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

NO	Kegiatan	Skor
Kegiatan Awal		
1.	Siswa menjawab salam dan, menyapa Guru, mengkondisikan kelas, berdoa	4
2.	Siswa menjawab absensi	4
3.	Siswa menjawab materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya	4

4.	Siswa mendengar materi yang akan dipelajari hari ini “ <i>Mengenal Bentuk Bentuk Keputusan Bersama</i> ” sesuai dengan judul yang ditampilkan pada video pembelajaran animasi Baik	2
5.	Siswa melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan ‘ <i>apa yang terbayang dibenak anak anak terkait materi kita hari ini</i> ’	4
6.	1. Orientasi Masalah Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini. Serta orientasi masalah, Guru mengaitkan dan membagi kelompok belajar peserta didik untuk mempersiapkan kegiatan diskusi. Dan Guru menampilkan video yang akan dipelajari (kegiatan literasi) serta memberikan soal pre test untuk mengukur kemampuan awal siswa	3
Kegiatan Inti		
Tahap 2 Merumuskan Masalah <i>(Communication, Collaboration, Critical Thinking)</i>		
7.	Guru meminta peserta didik untuk mendeskripsikan video yang telah ditampilkan	3
Tahap 3 Mengajukan Hipotesis		
8.	Siswa merumuskan masalah berdasarkan pengamatan	3
9.	Siswa bersama Guru menentukan rumusan masalah yang akan dipecahkan bersama dengan tepat: a. Contoh pengambilan Keputusan yang dilakukan secara bermusyawarah? b. Apa yang kamu ketahui tentang bentuk tanggung jawab warga Masyarakat dalam mengambil Keputusan?	4
Tahap 4 Mengumpulkan Informasi Data		
10.	Siswa menuliskan, membuat jawaban dari rumusan masalah yang dibuat (<i>Kegiatan Literasi</i>)	3
Tahap 5 Menguji Hipotesis		
11.	Siswa menerima LKPD untuk dikerjakan dalam bentuk kelompok	4
12.	Siswa menyimak arahan pengerjaan LKPD	3
13.	Siswa diminta untuk membuktikan hipotesis masalah	2
14.	Siswa mengerjakan bahan ajar dengan alat bantu penyelidikan	3
15.	Siswa melakukan diskusi dalam kelompok untuk menganalisis data (<i>Creavity, Collaboration, Critical Thinking</i>)	3
16.	Masing masing kelompok menyampaikan hasil diskusi dan analisi data yang telah dikerjakan (<i>Creavity Communication</i>)	4
17.	Kelompok yang lain memberikan tanggapan pada kelompok yang telah mempresentasikan pekerjaannya (<i>Communication</i>)	3
Kegiatan Penutup Penarikan Kesimpulan		

18.	Siswa dan Guru menarik kesimpulan berdasarkan data hasil diskusi	3
19.	Siswa mengaitkan kesimpulan dengan fenomena yang diangkat	3
20.	siswa diberi kesempatan untuk menanyakan kembali materi yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung	2
21.	Siswa menyimak penguatan dari Guru	4
22.	Siswa bersama Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung	4
23.	Siswa mengerjakan soal post test	3
24.	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat bekajar dan diakhiri dengan doa bersama.	4
	Jumlah	79
	Persentase	82,29%

Sumber data: Hasil Penelitian di MIN 26 Aceh Besar, 16 Maret 2024

Berdasarkan data observasi aktivitas Siswa siklus II menunjukkan, bahwa hasil penelitian dalam mengelola pembelajaran diperoleh nilai persentase yaitu 82,29% dengan kategori sangat baik. Namun masih terdapat beberapa aktivitas yang berada pada kategori cukup dan yang lainnya kategori baik dan sangat baik. Diantaranya pada kegiatan pendahuluan terdapat 1 kegiatan pada kategori cukup sedangkan yang lainnya kategori baik dan sangat baik. Pada kegiatan inti ada satu kategori yang nilainya cukup sedangkan yang lainnya kategori baik dan sangat baik. Sedangkan pada kegiatan penutup ada satu kategori yang nilainya cukup sedangkan yang lainnya baik dan sangat baik. Peneliti berharap pada pembelajaran masa mendatang siswa dapat menjalankan kegiatan pembelajaran dengan lebih baik lagi.

c) Minat Belajar Siklus II

Pengumpulan data dari hasil belajar siswa didapatkan dari hasil observasi melalui lembar observasi. Hasil observasi ini bertujuan untuk menganalisis respon minat belajar siswa kelas 4 indikator, minat belajar yang terdiri dari rasa senang, ketertarikan, perhatian dan

keterlibatan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan penggunaan media animasi.

Tabel 4.10 Angket Minat Belajar Siswa Siklus II

No.	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya senang mempelajari Pkn dengan menggunakan media <i>Animasi</i>	✓				
2.	Saya semangat belajar materi macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i>	✓				
3.	Saya tidak senang dan tidak semangat dalam mempelajari Pkn			✓		
4.	Saya tertarik belajar Pkn yang dijelaskan guru menggunakan media <i>Animasi</i> , jadi saya mendengarkan penjelasannya		✓			

5.	Saya merasa antusias belajar saat guru menjelaskan materi macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i>	✓				
6.	Saya tidak tertarik mempelajari Pkn yang dijelaskan menggunakan media <i>Animasi</i>			✓		
7.	Saya semangat memperhatikan guru menjelaskan dengan menggunakan media <i>Animasi</i>	✓				
8.	Saya fokus belajar materi macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i> jadi saya mengerti materi yang diajarkan	✓				
9.	Saya tidak fokus belajar materi macam macam bentuk keputusan bersama yang menggunakan media <i>Animasi</i>			✓		
10.	Saya merasa aktif dan ikut berpartisipasi dalam kelompok saat guru menerangkan materi macma macam bentuk keputusan bersama dengan bantuan media <i>Animasi</i>		✓			
11.	Saya semangat mengerjakan tugas kelompok, karena saya senang belajar materi macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i>	✓				
12.	Saya tidak ikut berpartisipasi dalam kelompok saat mengerjakan tugas dan berdiskusi			✓		

Sumber data: Hasil Penelitian di MIN 26 Aceh Besar, 16 Maret 2024

Tabel 4.11 Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator Minat	O ₁	O ₂	Rata-rata	%	Kriteria
1	Rasa senang	22	23	22,5	93	Sangat menarik
2	Ketertarikan	20	20	20	83	Sangat menarik
3	Perhatian	17	18	17,5	87	Sangat menarik
4	Keterlibatan	31	32	32,5	90	Sangat menarik
Rerata					88	Sangat Menarik

Keterangan : O₁ = Observer 1; O₂ = Observer 2

Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa minat belajar siswa dengan penggunaan media *animasi* pada materi mengenal bentuk bentuk keputusan bersama dari semua indikator memperoleh persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat menarik. Indikator minat rasa senang dan perhatian memperoleh persentase paling tinggi yaitu 93%, indikator keterlibatan memperoleh persentase 90 % indikator ketertarikan memperoleh persentase paling rendah yaitu 83% dan indikator perhatian 87%.

d) Hasil Belajar Siklus II

Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus I berlangsung, Guru memberikan tes yang diikuti oleh 25 siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada siklus I dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan Belajar
1	NS	80	Tuntas
2	KH	80	Tuntas
3	KA	100	Tuntas
4	OZ	80	Tuntas
5	DM	80	Tuntas
6	MS	60	Tidak Tuntas
7	MA	80	Tuntas
8	UH	100	Tuntas
9	ZF	80	Tuntas
10	MZ	80	Tuntas
11	NI	80	Tuntas
12	MT	80	Tuntas
13	HF	100	Tuntas
14	BS	80	Tuntas
15	MH	80	Tuntas
16	AF	80	Tuntas
17	ZP	100	Tuntas
18	AM	80	Tuntas
19	LU	60	Tidak Tuntas
20	NN	80	Tuntas
21	RA	80	Tuntas
22	KL	100	Tuntas
23	HY	100	Tuntas
24	NY	60	Tidak Tuntas
25	MH	80	Tuntas

Sumber data: Hasil Penelitian di MIN 26 Aceh Besar, 16 Maret 2024

Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus II menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 22 orang atau 88%, sedangkan 3 orang atau 12%, belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa sudah berada di atas 85%, maka ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Pkn untuk siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal.

e) Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali semua kegiatan siklus Pembelajaran yang telah dilakukan, untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil refleksi kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.13 Refleksi Siklus II

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Aktivitas Guru pada siklus II telah dianggap ideal	Aktivitas Guru pada siklus II suda dianggap ideal, diharapkan kedepannya bisa lebih baik lagi.
2.	Aktivitas Siswa	Aktivitas siswa pada siklus II Telah dianggap ideal	Aktivitas siswa pada siklus II sudah dianggap ideal, diharapkan kedepannya bisa lebih baik lagi.
3.	Minat Siswa	Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa minat belajar siswa dengan penggunaan media <i>animasi</i> pada materi mengenal bentuk bentuk keputusan bersama dari semua indikator memperoleh persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat menarik. Indikator minat rasa senang dan perhatian memperoleh persentase paling tinggi yaitu 93%, indikator keterlibatan memperoleh persentase 90 % indikator ketertarikan memperoleh persentase paling rendah yaitu 83% dan indikator perhatian 87%.	Diharapkan pada pembelajaran selanjutnya minat siswa terhadap penggunaan media animasi mengalami peningkatan yang lebih baik
4.	Hasil belajar	Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus II menunjukkan bahwa jumlah	Diharapkan pada siklus Pelajaran yang akan mendatang hasil belajar

		<p>siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 22 orang atau 88%, sedangkan 3 orang atau 12%, belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa sudah berada di atas 85%, maka ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Pkn untuk siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal.</p>	<p>siswa dengan penggunaan media animasi mengalami peningkatan yang lebih baik pada hasil belajar</p>
--	--	--	---

Sumber data: Hasil Penelitian di MIN 26 Aceh Besar, 16 Maret 2024

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dimana sampel diambil hanya dari 1 kelas saja yaitu kelas VB di MIN 26 Aceh Besar. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis aktivitas Guru di MIN 26 Aceh Besar pada materi mengenal bentuk bentuk keputusan bersama menggunakan media *Animasi*.
2. Untuk menganalisis aktivitas Siswa di MIN 26 Aceh Besar pada materi mengenal bentuk bentuk keputusan bersama menggunakan media *Animasi*.
3. Untuk menganalisis respon minat belajar siswa di MIN 26 Aceh Besar pada materi mengenal bentuk bentuk keputusan bersama menggunakan media *Animasi*.
4. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa di MIN 26 Aceh Besar pada materi mengenal bentuk bentuk Keputusan bersama dengan menggunakan

media *Animasi*.

1. Aktivitas Guru Siklus I dan II

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran di kelas pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar Diagram 4.1 Peningkatan Aktivitas Guru Siklus I dan II

Berdasarkan gambar diagram dapat dilihat hasil aktivitas guru di dalam pengelolaan pembelajaran dari dua siklus telah menandakan bahwa sudah adanya peningkatan, yang dapat dilihat dari nilai yang diperoleh pada siklus I yaitu 76,04% yang kategori baik, sedangkan pada siklus II yaitu 90,62% yang kategori baik sekali. Pada siklus I aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran masih ada beberapa kekurangan dan kelemahan, maka dari itu guru melakukan perbaikan dari kekurangan yang terdapat pada siklus I. Pada siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan yang sudah cukup terbilang ideal. Hal tersebut dikarenakan guru sudah lebih memperbaiki kesalahan yang terdapat pada siklus I. Dari hal tersebut maka bisa dikatakan bahwa model saintifik setiap siklusnya mengalami peningkatan aktivitas guru.

Hal tersebut selaras juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh

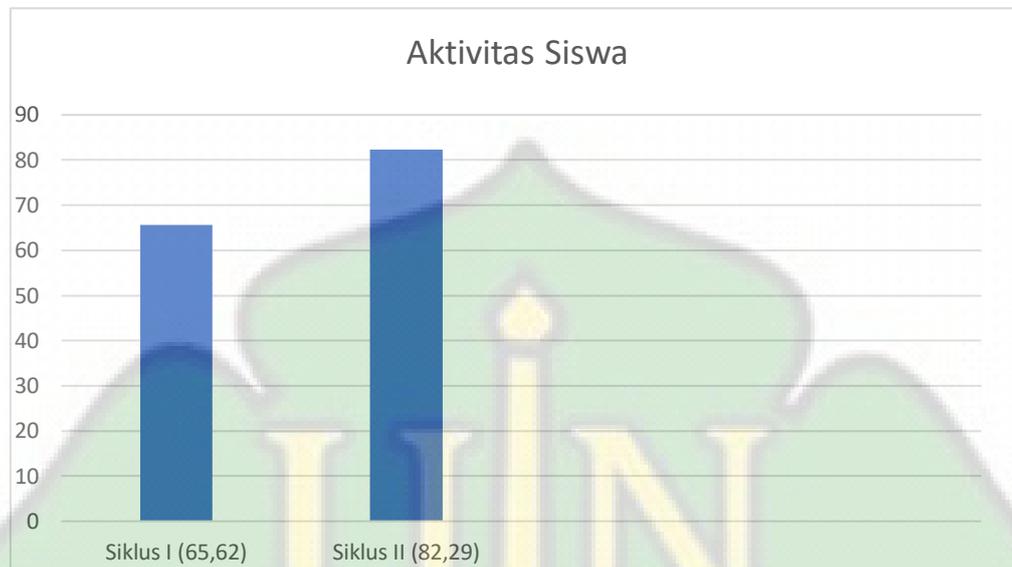
Asrina Kausar dengan judul '*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 25 Aceh Besar Tahun Ajaran 2021*'. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian pada setiap siklusnya mengalami peningkatan skor persentase siklus I 72,91% dan siklus II 81,25%⁶⁴

Peningkatan yang terjadi pada setiap siklus tidak terlepas dari peran guru dalam menggunakan pendekatan *Scientific*, yang melibatkan siswa berminat dan aktif dalam proses pembelajaran untuk menemukan pembelajaran yang bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Icha Teresia Ginting, bahwa pendekatan *Scientific* adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan dari mulai mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep hukum, atau prinsip yang ditemukan.⁶⁵

⁶⁴ Asrina Kausar, '*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min 25 Aceh Besar Tahun Ajaran 2021*'

⁶⁵ Icha Teresia Ginting. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan menggunakan Model Scientific Pada Pembelajaran IPA Kelas IV sd Negeri 047166 Suka Dame Tahun Pembelajaran 2018/2019*. Jurnal Baicedu, 4(4), 1291-1301

2. Aktivitas Siswa Siklus I dan II



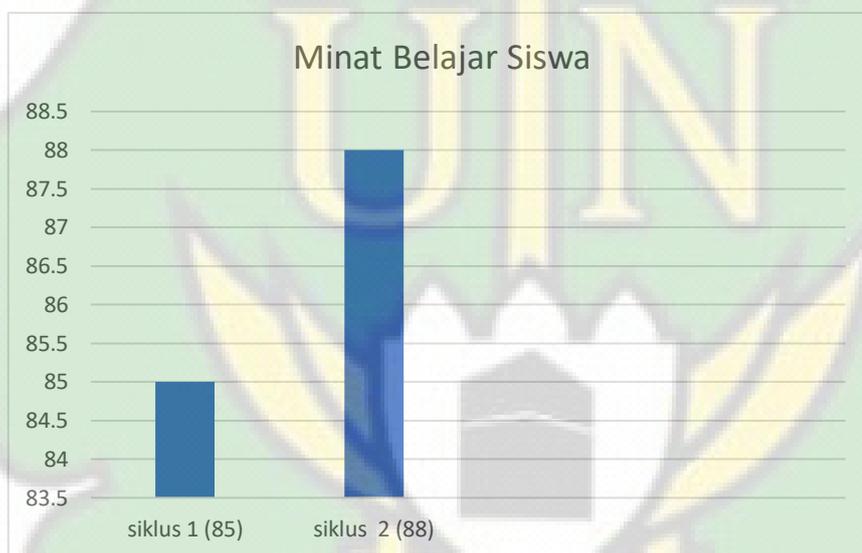
Gambar Diagram 4.2 Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram berikut: Berdasarkan diagram dapat dilihat hasil aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh pada siklus I yaitu 65,62% kategori baik, sedangkan pada siklus II yaitu 82,29% dengan kategori baik sekali. Dari hasil pengamatan data tersebut terlihat mengalami peningkatan dengan penerapan pendekatan saintifik dengan menggunakan media animasi. Peningkatan aktivitas siswa didorong dari kemampuan guru yang selalu memperbaiki serta meningkatkan aktivitas guru disaat mengelola suatu pembelajaran. Dengan adanya peningkatan pada aktivitas siswa ini maka dapat dikatakan jika pembelajaran dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan bermanfaat untuk siswa.

Keberhasilan dalam peningkatan aktivitas siswa ini tentu karena adanya usaha dari guru dalam memberikan semangat belajar kepada siswa serta mendorong siswa untuk dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik itu pada

kegiatan diskusi, tanya jawab, presentasi atau keberanian diri untuk dapat mengungkapkan ide-ide yang dimilikinya karena belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.⁶⁶ Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nyoman Sumayasa, dkk bahwasanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah pendekatan *Saintik* di implementasikan.⁶⁷

3. Minat Belajar Siswa Siklus I dan II



Gambar Diagram 4.3 Peningkatan Minat Belajar Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan diagram tersebut dapat dilihat minat belajar siswa pada pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa minat yang diperoleh pada siklus I yaitu 85% dengan kategori sangat menarik, dan siklus II yaitu 88% dengan kategori sangat menarik. Dari hasil pengamatan data tersebut dapat dilihat mengalami peningkatan dengan penerapan model saintifik dengan menggunakan

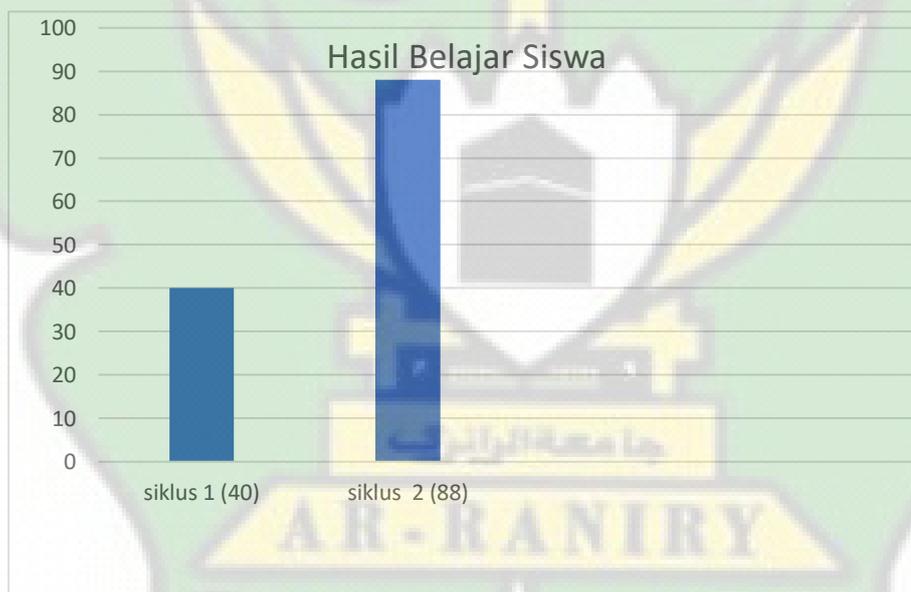
⁶⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta; Rineka Cipta, 2003), h.54.

⁶⁷ Nyoman Yumayasa, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Minat dan hasil Belajar di Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil penelitian

media animasi. Dengan adanya peningkatan minat makan dapat dikatakan jika pembelajaran dapat memberikan kesan yang menyenangkan dan bermanfaat untuk siswa.

Hal ini sejalan seperti yang dikemukakan oleh Irwan & Hasnawi bahwa minat belajar siswa beserta pemahamannya sangat bergantung pada pendekatan atau model belajar yang digunakan oleh guru untuk menciptakan dan meningkatkan minat ataupun motivasi belajar siswa. Dalam merencanakan pembelajaran PKN dengan menggunakan pendekatan Saintifik meliputi kepatuhan terhadap kurikulum yang telah ditetapkan.⁶⁸

4. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II



Gambar Diagram 4.4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan gambar diagram, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa pada siklus I yang tuntas dalam proses pembelajaran

⁶⁸ Irwan & Hasnawi. *Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PKN di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 3 No 6 Tahun 2021

berjumlah 10 orang yaitu 40 %, sedangkan 15 orang yaitu 60% belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa masih berada di bawah 85%. Maka ketuntasan belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal. Data hasil belajar dari siklus II menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 22 orang yaitu 88%, sedangkan 3 orang atau 12%, belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa sudah berada diatas 85%, maka ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Pkn untuk siklus II sudah mencapai ketuntasan klasikal.

Dengan demikian berdasarkan pembelajaran diatas maka dapat disimpulkan dengan penerapan model saintifik dengan media animasi saat proses pembelajaran berlangsung mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Min 26 Aceh Besar.

Hal tersebut selaras juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Arif Septianto Hidayat dengan judul '*Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Pecahan Melalui Pembelajaran Team Games Tournament Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Katuren Kota Tegal*'. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian pada setiap siklusnya mengalami peningkatan skor persentase siklus I 75,85% dan siklus II 85,31%⁶⁹

⁶⁹ Arif Septianto Hidayat '*Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Pecahan Melalui Pembelajaran Team Games Tournament Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Katuren Kota Tegal*'. Universitas Negeri Malang

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada penggunaan media *Animasi* terhadap minat dan hasil belajarsiswa pada materi sistem gerak manusia di Min 26 Aceh Besar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aktivitas Guru dalam mengelola proses pembelajaran melalui penerapan pendekatan saintifik dengan media animasi mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh persentase 76,04% kategori baik, sedangkan pada siklus II yaitu 90,62% dengan kategori baik sekali.
2. Aktivitas Siswa dalam mengelola proses pembelajaran melalui penerapan pendekatan saintifik dengan media animasi mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 65,62% kategori baik, sedangkan pada siklus II yaitu 82,29% dengan kategori baik sekali.
3. Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan pendekatan saintifik dengan media animasi mengalami peningkatan dari siklus I yaitu dalam 85% dengan kategori sangat menarik, sedangkan pada siklus II yaitu dalam 88% dengan kategori sangat menarik.
4. Hasil belajar siswa belajar siswa mengelola proses pembelajaran melalui penerapan pendekatan saintifik dengan media animasi mengalami peningkatan dari siklus I yang tuntas dalam proses pembelajaran berjumlah 10 orang yaitu 40 %, sedangkan 15 orang yaitu 60% belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa masih berada di bawah 85%.

Maka ketuntasan belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal. Data hasil belajar dari siklus II menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 22 orang yaitu 88%, sedangkan 3 orang atau 12%, belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar siswa sudah berada diatas 85%, maka ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran Pkn untuk siklus II sudah mencapai ketuntasan klasikal.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Bagi siswa diharapkan lebih memperbanyak lagi belajarnya dengan menggunakan model saintifik dengan media animasi agar meningkat daya serap belajarnya.
2. Bagi guru bidang studi PKN dapat menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
3. Bagi kepala sekolah agar senantiasa menghimbau, membantu, dan memberikan arahan untuk guru melaksanakan model pembelajaran yang beragam sesuai dengan pokok materi pembelajaran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan media *Animasi* pada materi-materi PKN lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011
- Ai Lisnawati (dkk), *Penerapan Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SD*, Edumaspul Jurnal Pendidikan, 01/03/2022, Vol 6
- Aini Nurani Andrasari, (2022). *Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD*. Jurnal Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA. Hal 79
- Andini, *Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Hak Dan Kewajiban di Rumah Di Sekolah di Masyarakat Kelas III SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar Tahun Ajaran 2020/2021*, Skripsi (Aceh: STKIP)
- Ani Widayati, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VI No. 1 Tahun 2008, hlm 88
- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannha, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: pt rajagrafindo persada, 2005), h. 184
- Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Depdiknas
- Djahiri, 1994/1995. *Dasar dasar Umum Metodologi dan Pengajaran Nilai Moral PVCT*. Bandung. Lab PMPKN IKIP Bandung
- Drs. Ahmad Susanto, M.Pd. *Op. Cit.* Hlm.227
- Farid Ahmadi, *Media Literasi Sekolah*, (Jawa Tengah: Pilar Nusantara, 2021), h 246
- Ibadullah, Malawi, dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*. (Magnetan: Ae Media Grafika, 2018), h,113
- Ibadullah, Malawi, dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*. (Magnetan: Ae Media Grafika, 2018), h,11
- Ibrahim Muhammad, *Menumbuhkan Kreativitas Anak*, Jakarta: Cendikia, 2005
- Kumandar, *Langkah Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Propesi* (Jakarta: Rajawali Pres, 2012), Hal. 73
- Lusi Nurhayati. *Psikologi Anak* (Jakarta: PT. Indeks, 2008) h. 59

- M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007) h, 57
- Mayer dan Moreno (2002). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Vokasi* p.28
- Moh Murtado Amin, dkk. *Pembelajaran PKN MI Edisi Pertama*. (Surabaya: LAPIS PGMI, 2009), HLM. 1 - 8
- Munir, 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. *Jurnal Pengembangan Media Video Animasi*. Hal 893 – 903
- Munir, 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. *Jurnal Pengembangan Media Video Animasi*. Hal 893 – 903
- Peri Ramdani, *Media Pembelajaran PPKn SD*, (Klaten: Lakeisha, 2019), h, 221
- Puspitasari, Wina Dwi. (2016). *Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2, (2), 105 – 120
- Rauf, Rusdin, 2013. *Sanitasi dan HACCP*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Rudi Sulaiman, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), h.24
- Rudi Sulaiman, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), h.25
- Sadiman. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Slameto, 1995. *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta) Edisi Revisi
- Sri Dewi Nurhasanah (dkk) *Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* Vol 8 No 2 (Mei, 2020)
- Suharsimi Arikunto, *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan* (edisi revisi). (Jakarta: BumiAksara, 2010), h. 30.
- Sumiharsono (2019) *Hubungan Antara Minat Baca Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Di Kecamatan Mijen Kota Semarang*
- Surachman, 1980. *Metodologi Pengajaran Nasional*. (Bandung: Jemmars)

- Tri Hayati, *Penerapan Media Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMP Negeri 24 Medan Tahun Ajaran 2017/2018*, Skripsi (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara)
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2009), h,17
- Wina Sanjana, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Group, 3009) Hal. 79
- Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode, dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana, 2013) h,.225
- Yayang Furi (dkk), *Penerapan Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SD*, Edumaspul Jurnal Pendidikan, 01/03/2022, Vol 6
- Yulida Harini.2018. *Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Keputusan Bersama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Variasi Dengan Talking Stick Pada Siswa Kelas V Sekolah Dsar*. Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan. Hal 58 – 59
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). *Analisis Penguasaan Konsep Siswa Belajar Kimia Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Green Chemistry*. Jurnal Pijar Mipa, 14 (3), 135 – 140
- Zubandi, A., Astini, b.n., & Astawa, I. M. S. (2002). *Pengaruh Media Pizzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita*. Jurnal Of Classroom Action R

LAMPIRAN LAMPIRAN

Lampiran 1

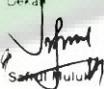


SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: B.12568/UR/08-F.TK/RF.016.12/2023

TENTANG
PENGINGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

Menimbang	<p>a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi</p> <p>b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa</p> <p>c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh</p>
Mengingat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012 tentang perubahan atas peraturan pemerintah R. T. M. Nomor 1 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pendidikan Perguruan Tinggi 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013 tentang perubahan Institusi Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022 tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022 tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003 tentang Pendelegasian Wewenang Pelaksanaan Pemeliharaan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KM.05/2011 tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Menetapkan	Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
KESATU	<p>Menunjuk Saudara</p> <p>Darmiah, S. Ag, MA</p> <p>Untuk Membimbing</p> <p>Nama Ramadhani Syah Kirana Angkat</p> <p>Nim 200209019</p> <p>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</p> <p>Judul Skripsi Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pkn di kelas V MIN 26 Aceh Besar</p>
KEDUA	Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang undangan yang berlaku.
KETIGA	Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP/DIPA 25 04 2 423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023
KEEMPAT	Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan
KELIMA	Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah atau diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini

Ditetapkan di: Banda Aceh
Pada tanggal: 8 Desember 2023
Dekan


Samudra

Lampiran 2



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDIYAH NEGERI 26 ACEH BESAR

Jalan Blang Bintang Lama Gampong Beurangong kecamatan Kuta Baro Kab. Aceh Besar
 Kode POS : 23372 Email : minlanrabo@gmail.Com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B-43/MI.021/01.06/KP.01/03/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anwar, S.Ag
 Nip : 19700603 199905 1001
 Pangkat / Gol : Pembina/ IV a
 Jabatan : Kepala MIN 26 Aceh Besar

Bahwa benar yang nama di bawah ini telah melakukan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 26 Aceh Besar pada tanggal 15 Maret s/d 18 Maret 2024 atas nama :

Nama : Ramadhani S. Kirana Angkat
 NIM : 200209019
 Fakultas/ Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : *Penerapan Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PKN di Kelas V MIN 26 Aceh Besar.*

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan semoga dapat dipergunakan dengan seperlunya

Aceh Besar, 19 Maret 2024
 Kepala MIN 26 Aceh Besar

Anwar, S.Ag
 19700603 199905 1001

AR-RANIRY

LAMPIRAN 3**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****SIKLUS I**

Satuan Pendidikan	: Min 26 Aceh Besar
Kelas/Semester	:V/II
Tema	:3
Sub Tema	:1
Mata Pelajaran	:Pendidikan Kewarganegaraan
Alokasi Waktu	:2x 35 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif, sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI.3 Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda benda yang dijumpainya di rumah, sekolah,, dan tempat bermain.

KI.4 Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak

sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku yang beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Mengetahui bentuk dan bentuk keputusan Bersama	<ul style="list-style-type: none"> • 4.1.1 Menyebutkan arti dari musyawarah • 4.1.2 Menjelaskan manfaat dari musyawarah

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan arti dari musyawarah
2. Dengan Mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan manfaat dari musyawarah
3. Dengan kegiatan berdiskusi dengan sesama temannya, siswa dapat menyelesaikan masalah musyawarah dalam kehidupan sehari hari dengan tepat
4. Dengan kegiatan berdiskusi, siswa dapat mempresentasikan manfaat musyawarah yang diambil dari kehidupan sehari hari

D. Materi Pembelajaran

1. Arti dari musyawarah dan manfaat dari musyawarah

E. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model : Inkuiri
- Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, dan penugasan

F. Media, Alat, dan Bahan Pembelajaran

- Media : Media animasi
- Alat : Infocus, papan tulis, spidol dan penghapus
- Bahan : Buku ajar dan soal tes

G. Sumber Belajar

- Sarjan, Agung Nugroho, Pendidikan Kewarganegaraan 5 : Bangga Menjadi Insan Pancasila Untuk SD/MI Kelas V, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009
- Buku BSE Kelas V

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Kegiatan Pembiasaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan membaca doa bersama, memeriksa kebersihan kelas ➤ Guru memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap disiplin ➤ Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari hari ini "<i>Menyebutkan arti dari musyawarah dan manfaat dari musyawarah</i>". Dan menuliskan di papan tulis ➤ Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa seperti, "apa yang terbayang dibenak anaka anaka terkait materi kita hari ini"? ➤ Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai, yaitu : ➤ Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan arti dari musyawarah ➤ Dengan Mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan manfaat dari musyawarah ➤ Dengan kegiatan berdiskusi dengan sesama temannya, siswa dapat menyelesaikan masalah musyawarah dalam kehidupan sehari hari dengan tepat ➤ Dengan kegiatan berdiskusi, siswa dapat mempresentasikan manfaat musyawarah yang diambil dari kehidupan sehari hari <p>1. Orientasi terhadap masalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengaitkan pembelajaran 	10 Menit

	<p>saat ini dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kita telah mempelajari contoh organisasi di lingkungan sekolah, contoh organisasi di lingkungan masyarakat ➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. ➤ Guru membagi kelompok belajar peserta didik untuk mempersiapkan kegiatan diskusi ➤ Guru menampilkan video yang akan menentukan rumusan masalah (<i>Kegiatan literasi</i>) <p>“Video tersebut berisikan arti dari musyawarah, manfaatn musyawarah serta macam macam bentuk Keputusan bersama”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menugaskan peserta didik untuk mengamati video 	
<p>Inti</p>	<p>2. Merumuskan masalah: Guru meminta peserta didik untuk mendeskripsikan video tentang apa yang telah ditampilkan (<i>Comunication, Collaboration, Critical Thinking</i>)</p> <p>3. Mengajukan hipotesis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membimbing peserta didik merumuskan masalah berdasarkan pengamatan ➤ Guru bersama peserta didik menentukan rumusan masalah yang akan dipecahkan bersama dengan tepat sesuai yang diajukan oleh peserta didik, bentuk hipotesis sementara: <ul style="list-style-type: none"> a. Contoh pengambilan keputusan yang dilakukan secara musyawarah? b. Apa yang kamu ketahui tentang bentuk tanggung jawab warga masyarakat dalam mengambil keputusan? <p>4. Mengumpulkan informasi data :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik diminta untuk menuliskan, membuat jawaban sementara dari 	<p>45 Menit</p>

	<p>rumusan masalah yang dibuat (<i>Kegiatan literasi</i>)</p> <p>5. Menguji Hipotesis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan LKPD pada peserta didik untuk dikerjakan dalam kelompok ➤ Peserta didik menyimak arahan langkah-langkah mengerjakan LKPD ➤ Guru membimbing peserta didik untuk membuktikan hipotesis mereka didalam LKPD ➤ Guru memberikan bahan ajar sebagai alat bantu peserta didik dalam penyelidikan ➤ Peserta didik melakukan diskusi dalam kelompok untuk menganalisis data hipotesis yang telah dibuat (<i>Creativity, Collaboration, Critical Thinking</i>) ➤ Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi dan analisis data yang telah dikerjakan (<i>CreativityCommunication</i>) ➤ Kelompok yang lain memberikan tanggapan pada kelompok yang telah mempresentasikan pekerjaannya. (<i>Communication</i>) 	
<p>Penutup</p>	<p>6. Penarikan Kesimpulan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membimbing peserta didik untuk menarik kesimpulan berdasarkan data hasil diskusi ➤ Guru mengaitkan kesimpulan dengan fenomena yang diangkat ➤ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung. ➤ Peserta didik menyimak penguatan dari guru tentang: <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian musyawarah • Manfaat dari musyawarah ➤ Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung; <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. • Peserta didik merencanakan aksi yang 	<p>15 Menit</p>

	<p>akan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya: menerapkan tanggung jawab dilingkungan disekitarnya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik mengerjakan lembar evaluasi ➤ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan doa 	
--	---	--

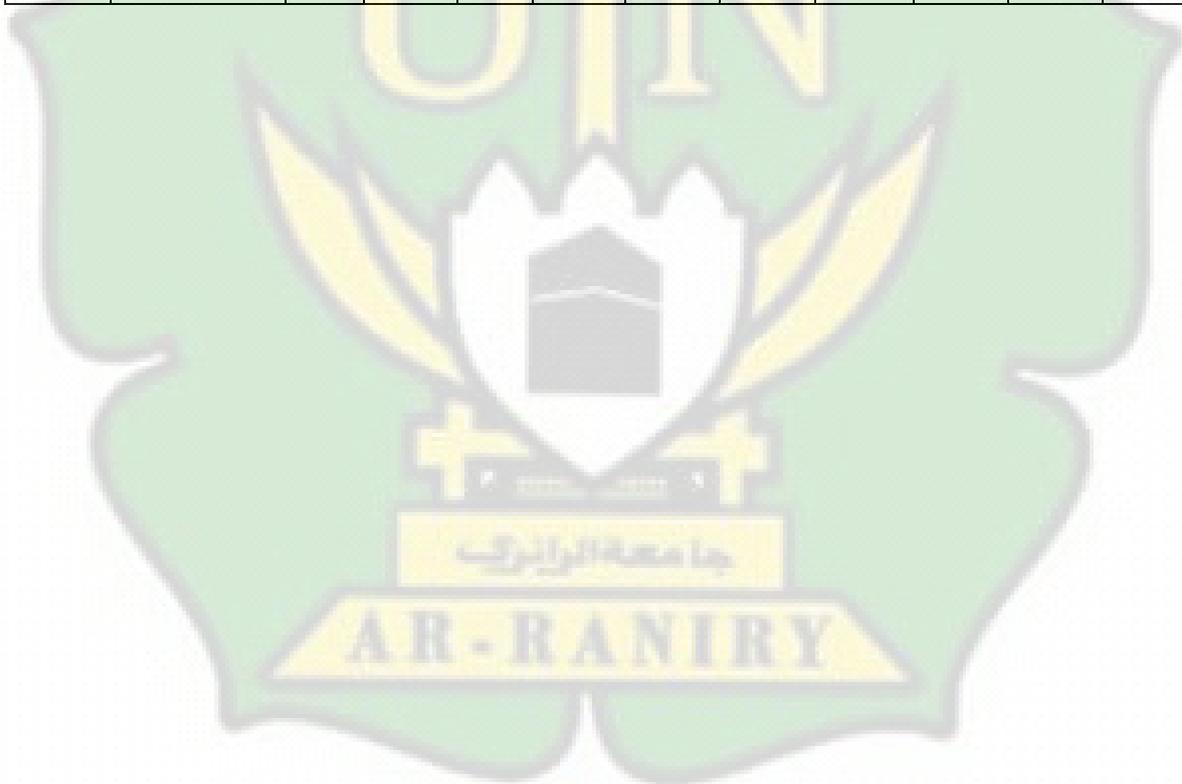
I. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Afektif

Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku									Jlh
	Cermat			Percaya Diri			Tanggung Jawab			
	MT	MB	SM	MT	MB	SM	MT	MB	SM	
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	

Kriteria Penilaian		
Cermat	Percaya Diri	Tanggung Jawab
1. Telaten dalam mengerjakan soal. 2. Mengecek ulang hasil kerja. 3. Teliti dalam mengerjakan soal.	1. Yakin dan tidak mudah pesimis. 2. Berani tampil didepan kelas. 3. Berani memberi pendapat.	1. Bekerjasama dalam kelompok. 2. Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik. 3. Melaksanakan jadwal piket kelas.

No	Nama Siswa	Spiritual									Jlh
		Berdo'a sebelum & sesudah belajar			Sering mengucapkan kalimat thayibah			Memiliki rasa syukur			
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1											
2											
3											



Kriteria Penilaian		
Berdo'a sebelum & sesudah belajar	Sering mengucapkan kalimat thayibah	Memiliki rasa syukur
1. Tidak berdo'a sebelum dan sesudah belajar. 2. Berdo'a sebelum atau sesudah belajar. 3. Berdo'a sebelum dan sesudah belajar.	1. Tidak mengucapkan kalimat thayibah. 2. Mengucapkan kalimat thayibah basmallah atau hamdallah. 3. Mengucapkan dua kalimat thayibah basmallah dan hamdallah.	Kurangnya rasa syukur kepada tuhan yang Maha Esa dan tidak mengucapkan hamdallah dan subhanallah. Hanya mengucapkan hamdallah atau subhanallah terhadap rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa. Mengucapkan hamdallah dan subhanallah terhadap rasa
		syukur kepada Tuhan yang Maha Esa.

2. Penilaian Pengetahuan

Kriteria Penilaian	Baik sekali (3)	Baik (2)	Butuh Bimbingan (1)
Dapat menyebutkan arti dari musyawarah	Dapat menyebutkan arti dari musyawarah secara tepat.	Dapat menyebutkan arti dari musyawarah tapi masih kurang tepat.	Dapat menyebutkan arti dari musyawarah tapi masi belum mampu.

Dapat menjelaskan manfaat dari musyawarah	Dapat menjelaskan manfaat dari musyawarah secara tepat.	Dapat menjelaskan manfaat dari musyawarah tapi masih kurannng tepat.	Dapat menjelaskan manfaat dari musyawarah tapi masih belum mampu..
---	---	--	--

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria Penilaian	Baik sekali (3)	Baik (2)	Butuh Bimbingan (1)
Dapat menyebutkan arti dari musyawarah	Dapat menyebutkan arti dari musyawarah dalam kehidupan sehari-hari secara tepat	Dapat menyebutkan arti dari musyawarah kehidupan sehari-hari namun beberapa kurang tepat.	Dapat menyebutkan arti dari musyawarah kehidupan sehari-hari, namun masih terdapat banyak yang kurang tepat.
Dapat menjelaskan manfaat dari musyawarah	Dapat mempresentasikan manfaat dari musyawarah dalam kehidupan sehari-hari secara tepat	Dapat Mepresentasikan manfaat dari musyawarah kehidupan sehari-hari namun beberapa kurang tepat	Dapat Mepresentasikan manfaat dari musyawarah namun masih terdapat banyak yang kurang tepat

Mengetahui

Aceh Besar, 15 Maret 2024

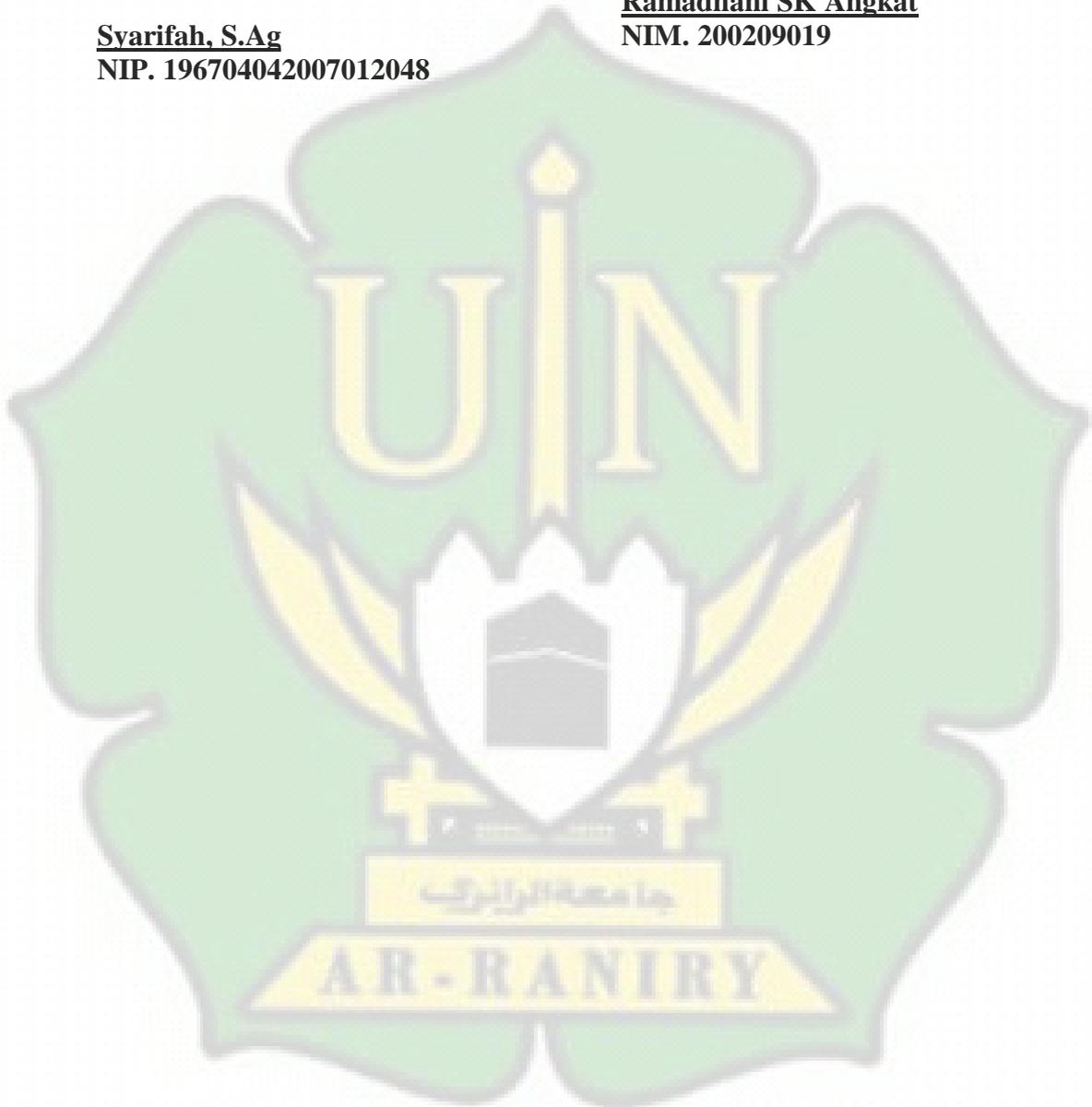
Guru Kelas V

Peneliti



Syarifah, S.Ag
NIP. 196704042007012048

Ramadhani SK Angkat
NIM. 200209019



RUBRIK PENILAIAN

	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Aspek	4	3	2	1
Mampu menyebutkan Arti dan manfaat musyawarah yang ada di lingkungan sekolah	Siswa mampu menyebutkan arti dan manfaat yang ada di sekolah dengan tepat	Siswa mampu menyebutkan arti dan manfaat yang ada di sekolah dibantu oleh Guru	Siswa belum mampu menyebutkan arti dan manfaat yang ada di sekolah dengan tepat	Siswa belum melakukan kegiatan
Mampu menyebutkan Arti dan manfaat musyawarah yang ada di lingkungan rumah	Siswa mampu menyebutkan arti dan manfaat yang ada di rumah dengan tepat	Siswa mampu menyebutkan arti dan manfaat yang ada di rumah dibantu oleh Guru	Siswa belum mampu menyebutkan arti dan manfaat yang ada di rumah dengan tepat	Siswa belum melakukan kegiatan
Sikap Kemandirian dalam Kerja Sama				
Diisi dengan catatan khusus dari hasil pengamatan terhadap sikap disiplin siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap				

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**SIKLUS I**

Nama kelompok:

1.....

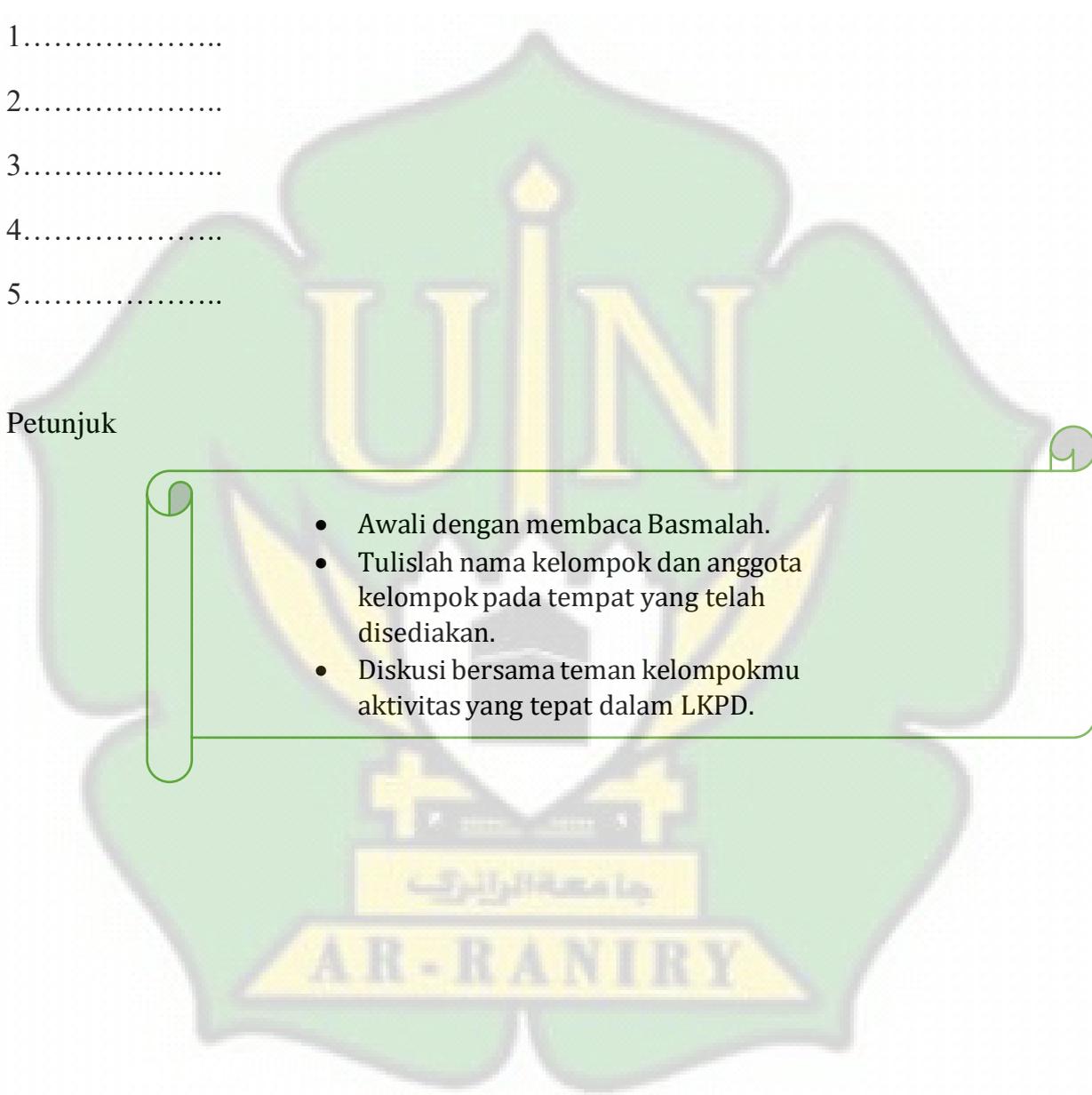
2.....

3.....

4.....

5.....

Petunjuk

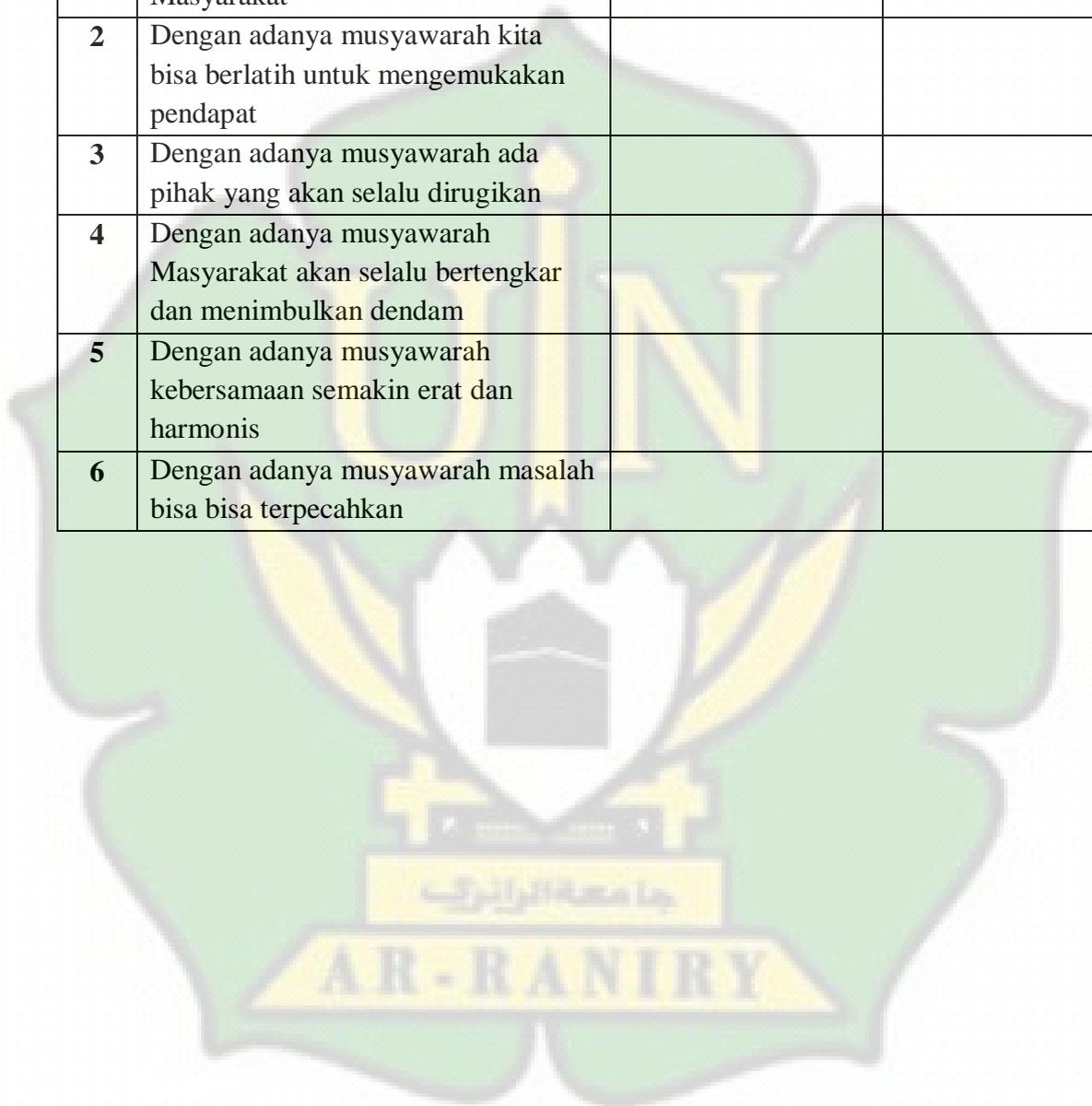
- 
- Awali dengan membaca Basmalah.
 - Tulislah nama kelompok dan anggota kelompok pada tempat yang telah disediakan.
 - Diskusi bersama teman kelompokmu aktivitas yang tepat dalam LKPD.

1. Jodohkanlah nilai nilai musyawarah di bawah ini dengan penerapannya!

Nilai nilai musyawarah			Penerapannya
Nilai kebersamaan	•	•	Tidak mendapat paksaan lain untuk berpedapat. Pendapat yang diberikan pun harus logis dan masuk di akal, tidak menimbulkan perpecahan, sesuai dengan norma, dan tidak menyinggung perasaan orang lain
Nilai kebebasan mengemukakan pendapat	•	•	Seluruh peserta rapat diberi hak yang sama untuk mengemukakan pendapatnya
Nilai menghargai pendapat orang lain	•	•	Walaupun setiap peserta rapat berasal dari latar belakang yang berbeda namun harus tetap mendahulukan kepentingan umum dan mengesampingkan kepentingan pribadi
Nilai Persamaan Hak	•	•	Setiap peserta rapat haruslah mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain tanpa menyela orang yang sedang mengemukakan pendapat

2. Tentukan kebenaran dari pernyataan di bawah ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom benar atau salah

No	Pernyataan	Benar	Salah
1	Dengan adanya musyawarah dapat menumbuhkan rasa dendam dalam Masyarakat		
2	Dengan adanya musyawarah kita bisa berlatih untuk mengemukakan pendapat		
3	Dengan adanya musyawarah ada pihak yang akan selalu dirugikan		
4	Dengan adanya musyawarah Masyarakat akan selalu bertengkar dan menimbulkan dendam		
5	Dengan adanya musyawarah kebersamaan semakin erat dan harmonis		
6	Dengan adanya musyawarah masalah bisa bisa terpecahkan		



SELAMAT MENGERJAKAN

Kunci Jawaban :

1. Jodohkanlah nilai nilai musyawarah di bawah ini dengan penerapannya!

Nilai nilai musyawarah		Penerapannya
Nilai kebersamaan		Tidak mendapat paksaan lain untuk berpedapat. Pendapat yang diberikan pun harus logis dan masuk di akal, tidak menimbulkan perpecahan, sesuai dengan norma, dan tidak menyinggung perasaan orang lain
Nilai kebebasan mengemukakan pendapat		Seluruh peserta rapat diberi hak yang sama untuk mengemukakan pendapatnya
Nilai menghargai pendapat orang lain		Walaupun setiap peserta rapat berasal dari latar belakang yang berbeda namun harus tetap mendahulukan kepentingan umum dan mengesampingkan kepentingan pribadi
Nilai Persamaan Hak		Setiap peserta rapat haruslah mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain tanpa menyela orang yang sedang mengemukakan pendapat

2. Tentukan kebenaran dari pernyataan di bawah ini dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom benar atau salah

No	Pernyataan	Benar	Salah
1	Dengan adanya musyawarah dapat menumbuhkan rasa dendam dalam Masyarakat	✓	
2	Dengan adanya musyawarah kita bisa berlatih untuk mengemukakan pendapat	✓	
3	Dengan adanya musyawarah ada pihak yang akan selalu dirugikan		✓
4	Dengan adanya musyawarah Masyarakat akan selalu bertengkar dan menimbulkan dendam		✓
5	Dengan adanya musyawarah kebersamaan semakin erat dan harmonis	✓	
6	Dengan adanya musyawarah masalah bisa bisa terpecahkan		

Materi Ajar

Arti Musyawarah Musyawarah merupakan sebuah istilah yang berasal dari kata serapan bahasa Arab “syawara” yang berarti urun rembuk, berunding, maupun mengatakan serta mengajukan sesuatu. Untuk lebih memahaminya, berikut penjelasan pengertian musyawarah dari berbagai pandangan.

Manfaat Musyawarah

1. Melatih untuk Mengemukakan Pendapat
Dengan musyawarah dalam lingkup keluarga misalnya, anak dapat berlatih untuk mengutarakan pendapatnya yang nantinya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mencari solusi atas permasalahan yang tengah dibahas.

2. Masalah Dapat terselesaikan

Manfaat musyawarah yang satu ini juga sangat penting. Musyawarah dilakukan untuk mencari beberapa alternatif dalam penyelesaian suatu masalah yang merupakan kepentingan bersama.

3. Hasil Keputusan Menguntungkan Semua Pihak

Keputusan yang diambil melalui musyawarah juga tak boleh merugikan peserta musyawarah lainnya. Hal ini dilakukan dengan tujuan supaya hasil yang diputuskan melalui musyawarah dapat diterima serta dilaksanakan oleh seluruh anggota dengan ikhlas dan tetap bertanggung jawab.

Soal Evaluasi

- 1) Setiap peserta rapat atau musyawarah mempunyai hak untuk...
 - a. Menolak kesepakatan
 - b. Menghentikan rapat
 - c. Menyampaikan pendapat
 - d. Membubarkan rapat
- 2) Dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama hendaknya...
 - a. Keputusan lebih mengutamakan kepentingan pribadi
 - b. Keputusan yang diambil harus bijaksana, dan dapat bermanfaat untuk semua pihak
 - c. Keputusan yang diambil dengan memaksakan kehendak pribadi
 - d. Keputusan yang diambil dengan memihak kelompok tertentu
- 3) Pendapat orang lain saat musyawarah berlangsung harus didengarkan dan...
 - a. Dibiarkan
 - b. Diperhitungkan
 - c. Dipermasalahkan
 - d. Dipertimbangkan

Aktivitas Guru

SIKLUS I

Satuan Pendidikan : MIN 26 Aceh Besar

Kelas/Semester : V/II

Hari/Tanggal : Jumat 15 Maret 2024

B. Petunjuk

3. Amatilah aktivitas Guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung
4. Berilah tanda cek list pada nomor yang berurutan:
 6. 'Tidak baik'
 7. 'Kurang baik'
 8. 'Cukup'
 9. 'Baik'
 10. 'Sangat Baik'

C. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang diamati (Kegiatan Awal)	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan membaca doa bersama, memeriksa kebersihan kelas			✓		
2	Guru memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap disiplin			✓		
3	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari hari ini " <i>Menyebutkan arti dari musyawarah dan manfaat dari msyawarah</i> ". Dan menuliskan di papan tulis			✓		
4	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa seperti, "apa yang terbayang dibenak anaka anaka terkait materi kita hari ini"?		✓			
5	Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai			✓		
Kegiatan Inti						

Tahap 1 Mengamati					
6	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa mengamati video materi tentang materi arti dari musyawarah Guru meminta siswa mengamati video tentang manfaat dari musyawarah yang ada pada video 			✓	
				✓	
Tahap 2 Menanya					
7	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa mulai menuliskan hasil pengamatan di kertas double folio yang telah dipersiapkan guru sebelumnya Kemudian Guru meminta siswa saling bertukar pertanyaan dengan temannya dan siswa juga mulai menjawab pertanyaan dari temannya 			✓	
				✓	
Tahap 3 Mengumpulkan Informasi					
8	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa mengumpulkan informasi melalui buku paket ataupun dari video yang telah diamati mengenai arti, dan manfaat, dari musyawarah Guru meminta siswa secara berkelompok yang terdiri dari 5 orang Guru meminta siswa membuat satu cerita pengalaman sehari hari tentang musyawarah Guru meminta siswa secara berkelompok bersiap siap untuk melakukan simulasi 		✓		
				✓	
				✓	
				✓	
Tahap 4 Menalar					

9	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa membuat presentasi terhadap materi yang telah diajarkan • Guru meminta siswa secara berkelompok menuliskan hasil diskusinya di double folio yang telah dibagikan oleh guru • Guru meminta siswa secara berkelompok menuliskan satu cerita pengalaman sehari hari tentang musyawarah yang akan disimulasikan di depan kelas • Guru meminta siswa secara berkelompok bersiap siap melakukan simulasi 			✓		
				✓		
				✓		
				✓		
				✓		
Tahap 5 Mengkomunikasikan						
10	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mempresentasikan di depan kelas hasil yang sudah dibuatnya secara bergantian • Guru meminta siswa secara berkelompok membacakan hasil diskusinya dan kelompok lain memberikan komentar ataupun kritikan dari hasil yang sudah didiskusikan. 			✓		
				✓		
Penutup						
11	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta salah satu siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini yaitu: pengertian, dan manfaat, dari musyawarah 			✓		

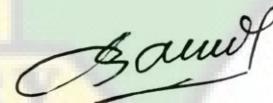
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi penguatan dari kesimpulan yang telah disampaikan siswa • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini. • Guru memberikan soal post test kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi hari ini • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan Kembali soal posttest yang telah dikerjakan • Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari • Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. 			✓		
			✓		
			✓		
			✓		
Nilai Persentase			76,04%		

D. Saran dan Komentar Pengamat

Semoga kedepannya lebih baik dalam proses pembelajaran khususnya pada siklus II

Aceh Besar, 14 Maret 2024

Pengamat, Guru Kelas V/B



Syarifah, S.Ag

NIP: 196704042007012048

Aktivitas Siswa

SIKLUS I

Satuan Pendidikan : MIN 26 Aceh Besar

Kelas/Semester : V/II

Hari/Tanggal : Jumat 15 Maret 2024

A. Tabel Pengamatan

No	Aspek yang diamati (Kegiatan Awal)	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam pembuka dan membaca doa bersama, memeriksa kebersihan di kelas			✓		
2	Siswa menjawab absen kehadiran sebagai sikap disiplin			✓		
3	Siswa mendengarkan materi yang diinformasikan oleh Guru			✓		
4	Siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang disampaikan oleh Guru			✓		
5	Siswa mendengarkan motivasi dan tujuan pembelajaran yang akan di capai hari ini		✓			
Kegiatan Inti						
Tahap 1 Mengamati						
6	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati materi video tentang materi arti musyawarah • Siswa mengamati video tentang manfaat dari musyawarah yang ada pada video 			✓		
			✓			
Tahap 2 Menanya						
7	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mulai menuliskan hasil pengamatan di kertas double folio yang telah dipersiapkan guru sebelumnya 			✓		

	<ul style="list-style-type: none"> Kemudian siswa saling bertukar pertanyaan dengan temannya dan siswa juga mulai menjawab pertanyaan dari temannya 			✓		
Tahap 3 Mengumpulkan Informasi						
8	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengumpulkan informasi melalui buku paket ataupun dari video yang telah diamati mengenai arti, dan manfaat, dari musyawarah Siswa secara berkelompok yang terdiri dari 5 orang Siswa membuat satu cerita pengalaman sehari hari tentang musyawarah Siswa secara berkelompok bersiap siap untuk melakukan simulasi 			✓		
				✓		
			✓			
				✓		
Tahap 4 Menalar						
9	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat presentasi terhadap materi yang telah diajarkan Siswa secara berkelompok menuliskan hasil diskusinya di double folio yang telah dibagikan oleh guru Siswa secara berkelompok menuliskan satu cerita pengalaman sehari hari tentang musyawarah yang akan disimulasikan di depan kelas secara bergantian Siswa secara berkelompok bersiap siap melakukan simulasi 			✓		
				✓		
Tahap 5 Mengkomunikasikan						
10	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mempresentasikan di depan kelas hasil yang sudah dibuatnya secara bergantian Siswa secara berkelompok membacakan hasil diskusinya dan kelompok lain memberikan komentar ataupun kritikan dari hasil yang sudah didiskusikan. 			✓		
Penutup						

11	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini yaitu: pengertian,dan manfaat, dari musyawarah • Siswa mendengarkan penguatan dari kesimpulan yang telah disampaikan Guru • Siswa bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini. • Siswa mengerjakan soal post test • Siswa mengumpulkan kembali soal posttest yang telah dikerjakan • Siswa mendengarkan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari • Siswa berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. 			✓		
				✓		
				✓		
				✓		
Nilai Persentase		65,62%				

B. Saran dan Komentar Pengamat

Sudah bisa mengajar sesuai RPP, meski masih ada perbaikan kedepannya lebih baik lagi

Aceh Besar, 15 Maret 2024

Pengamat

Siti Nurhalimah Asha Lubis

NIM: 200209003

Aktivitas Siswa

SIKLUS I

Satuan Pendidikan : MIN 26 Aceh Besar

Kelas/Semester : V/II

Hari/Tanggal : Jumat 15 Maret 2024

C. Tabel Pengamatan

No	Aspek yang diamati (Kegiatan Awal)	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam pembuka dan membaca doa bersama, memeriksa kebersihan di kelas			✓		
2	Siswa menjawab absen kehadiran sebagai sikap disiplin			✓		
3	Siswa mendengarkan materi yang diinformasikan oleh Guru			✓		
4	Siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang disampaikan oleh Guru			✓		
5	Siswa mendengarkan motivasi dan tujuan pembelajaran yang akan di capai hari ini		✓			
Kegiatan Inti						
Tahap 1 Mengamati						
6	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati materi video tentang materi arti musyawarah • Siswa mengamati video tentang manfaat dari musyawarah yang ada pada video 			✓		
			✓			
Tahap 2 Menanya						
7	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mulai menuliskan hasil pengamatan di kertas double folio yang telah dipersiapkan guru sebelumnya 			✓		

	<ul style="list-style-type: none"> Kemudian siswa saling bertukar pertanyaan dengan temannya dan siswa juga mulai menjawab pertanyaan dari temannya 			✓		
Tahap 3 Mengumpulkan Informasi						
8	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengumpulkan informasi melalui buku paket ataupun dari video yang telah diamati mengenai arti, dan manfaat, dari musyawarah Siswa secara berkelompok yang terdiri dari 5 orang Siswa membuat satu cerita pengalaman sehari hari tentang musyawarah Siswa secara berkelompok bersiap siap untuk melakukan simulasi 			✓		
				✓		
			✓			
				✓		
Tahap 4 Menalar						
9	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat presentasi terhadap materi yang telah diajarkan Siswa secara berkelompok menuliskan hasil diskusinya di double folio yang telah dibagikan oleh guru Siswa secara berkelompok menuliskan satu cerita pengalaman sehari hari tentang musyawarah yang akan disimulasikan di depan kelas secara bergantian Siswa secara berkelompok bersiap siap melakukan simulasi 			✓		
				✓		
Tahap 5 Mengkomunikasikan						
10	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mempresentasikan di depan kelas hasil yang sudah dibuatnya secara bergantian Siswa secara berkelompok membacakan hasil diskusinya dan kelompok lain memberikan komentar ataupun kritikan dari hasil yang sudah didiskusikan. 			✓		
Penutup						

11	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini yaitu: pengertian,dan manfaat, dari musyawarah • Siswa mendengarkan penguatan dari kesimpulan yang telah disampaikan Guru • Siswa bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini. • Siswa mengerjakan soal post test • Siswa mengumpulkan kembali soal posttest yang telah dikerjakan • Siswa mendengarkan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari • Siswa berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. 			✓		
				✓		
				✓		
				✓		
Nilai Persentase						

D. Saran dan Komentar Pengamat

Sudah bisa mengajar sesuai RPP, meski masih ada perbaikan kedepannya lebih baik lagi

Aceh Besar, 15 Maret 2024

Pengamat

Siti Alifah

NIM: 200209005

Angket Minat Belajar Siswa

Siklus I

Angket Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Media Animasi

Nama : Zulia Purri
Kelas : V-B.

Petunjuk Pengisian

1. Mulailah dengan membaca bismillah
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, kemudian pilihlah yang paling sesuai dengan keadaan anda
3. Berilah tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidaksetuju (STS).

No.	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya senang mempelajari Pkn dengan menggunakan media Animasi			✓		
2.	Saya semangat belajar materi arti, manfaat dan macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media Animasi		✓			
3.	Saya tidak senang dan tidak semangat dalam mempelajari Pkn				✓	
4.	Saya tertarik belajar Pkn yang dijelaskan guru menggunakan media Animasi, jadi saya mendengarkan penjelasan materinya		✓			

5.	Saya merasa antusias belajar saat guru menjelaskan materi arti, manfaat dan macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i>				✓	
6.	Saya tidak tertarik mempelajari Pkn yang dijelaskan menggunakan media <i>Animasi</i>					✓
7.	Saya semangat memperhatikan guru menjelaskan dengan menggunakan media <i>Animasi</i>				✓	
8.	Saya fokus belajar materi arti, manfaat dan macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i> jadi saya mengerti materi yang diajarkan					✓
9.	Saya tidak fokus belajar materi arti, manfaat serta macam macam bentuk keputusan bersama yang menggunakan media <i>Animasi</i>				✓	
10.	Saya merasa aktif dan ikut berpartisipasi dalam kelompok saat guru menerangkan materi arti, manfaat serta macma macam bentuk keputusan bersama dengan bantuan media <i>Animasi</i>					✓
11.	Saya semangat mengerjakan tugas kelompok, karena saya senang belajar materi arti, manfaat, serta macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i>					✓
12.	Saya tidak ikut berpartisipasi dalam kelompok saat mengerjakan tugas dan berdiskusi				✓	

Angket Minat Belajar Peserta Didik
Terhadap Media Animasi

Nama : Hana ASYALILAH ALYA
Kelas : V. B

Petunjuk Pengisian

- Mulailah dengan membaca bismillah
- Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, kemudian pilihlah yang paling sesuai dengan keadaan anda
- Berilah tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidaksetuju (STS).

No.	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya senang mempelajari Pkn dengan menggunakan media Animasi		✓			
2.	Saya semangat belajar materi arti, manfaat dan macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media Animasi			✓		
3.	Saya tidak senang dan tidak semangat dalam mempelajari Pkn				✓	
4.	Saya tertarik belajar Pkn yang dijelaskan guru menggunakan media Animasi, jadi saya mendengarkan penjelasan materinya			✓		

5.	Saya merasa antusias belajar saat guru menjelaskan materi arti, manfaat dan macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i>				✓	
6.	Saya tidak tertarik mempelajari Pkn yang dijelaskan menggunakan media <i>Animasi</i>					✓
7.	Saya semangat memperhatikan guru menjelaskan dengan menggunakan media <i>Animasi</i>				✓	
8.	Saya fokus belajar materi arti, manfaat dan macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i> jadi saya mengerti materi yang diajarkan					✓
9.	Saya tidak fokus belajar materi arti, manfaat serta macam macam bentuk keputusan bersama yang menggunakan media <i>Animasi</i>				✓	
10.	Saya merasa aktif dan ikut berpartisipasi dalam kelompok saat guru menerangkan materi arti, manfaat serta macma macam bentuk keputusan bersama dengan bantuan media <i>Animasi</i>					✓
11.	Saya semangat mengerjakan tugas kelompok, karena saya senang belajar materi arti, manfaat, serta macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i>					✓
12.	Saya tidak ikut berpartisipasi dalam kelompok saat mengerjakan tugas dan berdiskusi				✓	

Hasil Belajar Siswa

Siklus I

12

13

B: 6
S: 4

SOAL PRE TEST

Nama : RUYE MAZIRAH
Kelas : IV.B
Mata Pelajaran : PPKn

1) Perhatikan pernyataan berikut, manakah yang merupakan arti dari musyawarah....
 a. Memutuskan suatu masalah bersama sama
 b. Membicarakan hal penting bersama sama
 c. Membicarakan dan menyelesaikan bersama suatu persoalan dengan maksud untuk mencapai kata mufakat atau kesepakatan
 d. Menentukan suatu masalah dengan mendengarkan pendapat orang lain dan mempertimbangkannya

2) Musyawarah untuk mufakat merupakan bentuk pengamalan Pancasila terutama sila ke....
 a. Lima
 b. Empat
 c. Tiga
 d. Dua

3) Ciri utama masyarakat demokrasi yang ada di Indonesia adalah pengambilan keputusan dengan cara...
 a. Bergotong royong
 b. Sistem kekerabatan dan kekeluargaan
 c. Musyawarah untuk mufakat
 d. Pengambilan suara terbanyak

4) Hal yang seharusnya tidak dilakukan dalam musyawarah adalah...
 a. Melaksanakan hasil rapat dengan penuh tanggung jawab
 b. Menghormati ketika seorang anggota memberikan pendapat
 c. Memaksakan kehendak kepada seluruh peserta rapat
 d. Menghargai keputusan musyawarah

5) Menghargai pendapat orang tua merupakan bentuk dari upaya...
 a. Mematuhi keputusan bersama
 b. Memberontak terhadap keputusan bersama
 c. Positif dari sebuah keputusan
 d. Negatif dari sebuah keputusan

6) Siswa MIN berpakaian seragam sekolah sebagai wujud dari...
 a. Mematuhi keputusan bersama
 b. Takut kepada Guru
 c. Ikut ikutan teman
 d. Keterpaksaan saja

7) Setiap peserta rapat atau musyawarah mempunyai hak untuk...
 a. Menolak kesepakatan
 b. Menghentikan rapat
 c. Menyampaikan pendapat
 d. Membubarkan rapat

8) Dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama hendaknya...
 a. Keputusan lebih mengutamakan kepentingan pribadi
 b. Keputusan yang diambil harus bijaksana, dan dapat bermanfaat untuk semua pihak
 c. Keputusan yang diambil dengan memaksakan kehendak pribadi
 d. Keputusan yang diambil dengan menihak kelompok tertentu

9) Pendapat orang lain saat musyawarah berlangsung harus didengarkan dan...
 a. Dibiarkan
 b. Diperhitungkan
 c. Dipermasalahkan
 d. Dipertimbangkan

10) Dengan musyawarah persoalan akan...
 a. Cepat selesai
 b. Berkepanjangan karena banyak pendapat
 c. Mudah terpecahkan sehingga dicapai keputusan bersama
 d. Sulit dipecahkan karena banyak orang dan pikirannya berbeda beda

B: 6
S: 4

AR-RANIRY

SOAL PRE TEST

Nama : Nuzuliyudin
Kelas : V B
Mata Pelajaran : PPKn

- 1) Perhatikan pernyataan berikut, manakah yang merupakan arti dari musyawarah....
 a. Memutuskan suatu masalah bersama sama
 b. Membicarakan hal penting bersama sama
 c. Membicarakan dan menyelesaikan bersama suatu persoalan dengan maksud untuk mencapai kata mufakat atau kesepakatan
 d. Memutuskan suatu masalah dengan mendengarkan pendapat orang lain dan mempertimbangkannya
- 2) Musyawarah untuk mufakat merupakan bentuk pengamalan Pancasila terutama sila ke....
 a. Lima
 b. Empat
 c. Tiga
 d. Dua
- 3) Ciri utama masyarakat demokrasi yang ada di Indonesia adalah pengambilan keputusan dengan cara...
 a. Bergotong royong
 b. Sistem kekerabatan dan kekeluargaan
 c. Musyawarah untuk mufakat
 d. Pengambilan suara terbanyak
- 4) Hal yang seharusnya tidak dilakukan dalam musyawarah adalah...
 a. Melaksanakan hasil rapat dengan penuh tanggung jawab
 b. Menghormati ketika seorang anggota memberikan pendapat
 c. Memaksakan kehendak kepada seluruh peserta rapat
 d. Menghargai keputusan musyawarah
- 5) Menghargai pendapat orang tua merupakan bentuk dari upaya...
 a. Mematuhi keputusan bersama
 b. Memberontak terhadap keputusan bersama
 c. Positif dari sebuah keputusan
 d. Negatif dari sebuah keputusan
- 6) Siswa MIN berpakaian seragam sekolah sebagai wujud dari...
 a. Mematuhi keputusan bersama
 b. Takut kepada Guru
 c. Ikut ikutan teman
 d. Keterpaksaan saja

- 7) Setiap peserta rapat atau musyawarah mempunyai hak untuk...
 a. Menolak kesepakatan
 b. Menghentikan rapat
 c. Menyampaikan pendapat
 d. Membubarkan rapat

- 8) Dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama hendaknya...
 a. Keputusan lebih mengutamakan kepentingan pribadi
 b. Keputusan yang diambil harus bijaksana, dan dapat bermanfaat untuk semua pihak
 c. Keputusan yang diambil dengan memaksakan kehendak pribadi
 d. Keputusan yang diambil dengan memihak kelompok tertentu

- 9) Pendapat orang lain saat musyawarah berlangsung harus didengarkan dan...

- a. Dibiarkan
 b. Diperhitungkan
 c. Dipermasalahkan
 d. Diperimbangkan
- 10) Dengan musyawarah persoalan akan...
 a. Cepat selesai
 b. Berkepanjangan karena banyak pendapat
 c. Mudah terpecahkan sehingga dicapai keputusan bersama
 d. Sulit dipecahkan karena banyak orang dan pikirannya berbeda beda

14

SOAL POST TEST

Nama : Zahirah Cahni
Kelas : V B
Mata Pelajaran : PPKn

- 1) Manfaat dari musyawarah di bawah ini yang benar adalah...
 a. Menyatukan perbedaan pendapat
 b. Menimbulkan perpecahan
 c. Terjadinya perkuliahan
 d. Masalah semakin banyak
- 2) Contoh pengambilan keputusan masyarakat adalah...
 a. Pemilihan ketua kelas
 b. Menentukan jadwal gotong royong di desa
 c. Penentuan calon pemilihan Presiden
 d. Membuat jadwal piket kelas
- 3) Contoh pengambilan keputusan di lingkungan adalah...
 a. Merundingkan tentang pembagian tugas membersihkan rumah
 b. Bertengkar dengan adik
 c. Tidak bangun tidur
 d. Bertengkar dengan orang tua
- 4) Contoh kegiatan musyawarah di lingkungan bangsa dan negara...
 a. Berdiskusi tentang pelajaran
 b. Pemilihan ketua kelompok
 c. Memecahkan masalah yang ada di rumah
 d. Ikut melakukan pemilihan Presiden
- 5) Keputusan yang sudah diambil dalam musyawarah harus...
 a. Ditasi bersama dan dilaksanakan
 b. Dilaksanakan apa yang sesuai dengan keinginan
 c. Diabaikan apa yang tidak sesuai dengan keinginan pribadi
 d. Ditasi tapi tidak dijalankan
- 6) Voting dilakukan apabila...
 a. Kesepakatan tidak dietujui pemimpin musyawarah
 b. Seluruh anggota musyawarah menghendaki voting
 c. Kesepakatan merugikan anggota musyawarah
 d. Kesepakatan belum bisa diputuskan secara musyawarah mufakat
- 7) Perhatikan pernyataan berikut yang menunjukkan perbedaan antara musyawarah dengan voting adalah...
 a. Musyawarah dilakukan bersama sama, voting dilaksanakan hanya melalui perwakilan saja
 b. Musyawarah dilakukan dengan tukar pendapat dan menemukan kata mufakat, voting

- mengambil keputusan dengan suara terbanyak dari seluruh anggota jika dalam musyawarah tidak menemukan keputusan bersama
 c. Musyawarah mufakat dan voting merupakan cara menentukan keputusan bersama
 d. Musyawarah mufakat memakan waktu yang lama sedangkan voting sangat singkat

- 8) Siswa kelas V sedang mengadakan musyawarah untuk menentukan objek wisata pada liburan nanti. Musyawarah dipimpin oleh ketua kelas V. Karena ada yang mengusulkan pergi ke pantai, ada yang ke kebun binatang, dan ada yang ke museum. Agar dapat dicapai keputusan yang adil maka ketua kelas mengambil inisiatif untuk...

- a. Voting (pemungutan suara)
 b. Memutuskan sendiri tempat yang akan dikunjungi
 c. Mengunjungi tempat wisata yang paling dekat
 d. Meminta bantuan satpam untuk memutuskan.

- 9) Setiap peserta musyawarah mempunyai hak yang sama dalam menyampaikan ...

- a. Hadiah
 b. Pendapat
 c. Bonus
 d. Hukuman

- 10) Penyampaian saran dan pendapat ketika musyawarah untuk mufakat harus disampaikan secara...

- a. Sopan
 b. Menyingsing
 c. Marah
 d. Egois

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**SIKLUS II**

Satuan Pendidikan	: Min 26 Aceh Besar
Kelas/Semester	:V/II
Tema	: 3
Subtema	:1
Mata Pelajaran	:Pendidikan Kewarganegaraan
Alokasi Waktu	:2x 35 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI.1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif, sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI.3 Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda benda yang dijumpainya di rumah, sekolah,, dan tempat bermain.

KI.4 Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis,

dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku yang beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Mengenal bentuk bentuk keputusan Bersama	<ul style="list-style-type: none"> 4.1.3 Mengidentifikasi macam macam bentuk Keputusan bersama

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi macam macam bentuk keputusan Bersama
2. Dengan Mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mempresentasikan macam macam bentuk keputusan bersama
3. Dengan kegiatan berdiskusi dengan sesama temannya, siswa dapat menghubungkan macam macam bentuk Keputusan bersama dalam kehidupan sehari hari dengan tepat

D. Materi Pembelajaran

- Macam macam bentuk keputusan bersama

E. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model : Inkuiri
- Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, dan penugasan

F. Media, Alat, dan Bahan Pembelajaran

- Media : Media animasi

- Alat : Infocus, papan tulis, spidol dan penghapus
- Bahan : Buku ajar dan soal tes

G. Sumber Belajar

- Sarjan, Agung Nugroho, Pendidikan Kewarganegaraan 5 : Bangsa Menjadi Insan Pancasila Untuk SD/MI Kelas V, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009
- Buku BSE Kelas V

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Kegiatan Pembiasaan: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan membaca doa bersama, memeriksa kebersihan kelas ➤ Guru memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap disiplin ➤ Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari hari ini <i>“Mengidentifikasi macam macam bentuk keputusan bersama”</i>. Dan menuliskan di papan tulis ➤ Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa seperti, “apa yang terbayang dibenak anaka anaka terkait materi kita hari ini”? ➤ Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai, yaitu: ➤ Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi macam macam bentuk keputusan bersama ➤ Dengan Mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat mempresentasikan macam macam bentuk keputusan bersama ➤ Dengan kegiatan berdiskusi dengan sesame temannya, siswa dapat 	10 Menit

	<p>menghubungkan macam macam bentuk Keputusan bersama dalam kehidupan sehari hari dengan tepat</p> <p>2. Orientasi terhadap masalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengaitkan pembelajaran saat ini dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari ➤ Kita telah mempelajari arti dari musyawarah dan manfaat dari musyawarah ➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. ➤ Guru membagi kelompok belajar peserta didik untuk mempersiapkan kegiatan diskusi ➤ Guru menampilkan video yang akan menentukan rumusan masalah (<i>Kegiatan literasi</i>) <p>“Video tersebut berisikan macam macam bentuk Keputusan bersama”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menugaskan peserta didik untuk mengamati video 	
<p>Inti</p>	<p>6. Merumuskan masalah: Guru meminta peserta didik untuk mendeskripsikan video tentang apa yang telah ditampilkan (<i>Communication, Collaboration, Critical Thinking</i>)</p> <p>7. Mengajukan hipotesis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membimbing peserta didik merumuskan masalah berdasarkan pengamatan ➤ Guru bersama peserta didik menentukan rumusan masalah yang akan dipecahkan bersama dengan tepat sesuai yang diajukan oleh peserta didik, bentuk hipotesis sementara: <ul style="list-style-type: none"> a. Apa saja macam macam bentuk Keputusan bersama? 	<p>45 Menit</p>

	<p>b. Apa yang kamu ketahui tentang manfaat dari mengambil keputusan bersama?</p> <p>8. Mengumpulkan informasi data :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik diminta untuk menuliskan, membuat jawaban sementara dari rumusan masalah yang dibuat (<i>Kegiatan literasi</i>) ➤ <p>9. Menguji Hipotesis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan LKPD pada peserta didik untuk dikerjakan dalam kelompok ➤ Peserta didik menyimak arahan langkah-langkah mengerjakan LKPD ➤ Guru membimbing peserta didik untuk membuktikan hipotesis mereka didalam LKPD ➤ Guru memberikan bahan ajar sebagai alat bantu peserta didik dalam penyelidikan ➤ Peserta didik melakukan diskusi dalam kelompok untuk menganalisis data hipotesis yang telah dibuat (<i>Creativity, Collaboration, Critical Thinking</i>) ➤ Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusi dan analisis data yang telah dikerjakan (<i>CreativityCommunication</i>) ➤ Kelompok yang lain memberikan tanggapan pada kelompok yang telah mempresentasikan pekerjaannya. (<i>Communication</i>) 	
<p>Penutup</p>	<p>7. Penarikan Kesimpulan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membimbing peserta didik untuk menarik kesimpulan berdasarkan data hasil diskusi ➤ Guru mengaitkan kesimpulan dengan fenomena yang diangkat ➤ Guru memberikan kesempatan kepada 	<p>15 Menit</p>

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Kriteria Penilaian		
Cermat	Percaya Diri	Tanggung Jawab
4. Telaten dalam mengerjakan soal. 5. Mengecek ulang hasil kerja. 6. Teliti dalam mengerjakan soal.	4. Yakin dan tidak mudah pesimis. 5. Berani tampil didepan kelas. 6. Berani memberi pendapat.	4. Bekerjasama dalam kelompok. 5. Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik. 6. Melaksanakan jadwal piket kelas.

No	N a m a S i s w a	Spiritual									Jh
		Berdo'a sebelum & sesudah belajar			Sering mengucapkan kalimat thayibah			Memiliki rasa syukur			
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1											
2											
3											

Kriteria Penilaian		
Berdo'a sebelum & sesudah belajar	Sering mengucapkan kalimat thayibah	Memiliki rasa syukur
1. Tidak berdo'a sebelum dan sesudah	1. Tidak mengucapkan kalimat	Kurangnya rasa syukur kepada tuhan yang

<p>belajar.</p> <p>2. Berdoa sebelum atau sesudah belajar.</p> <p>3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar.</p>	<p>thayibah.</p> <p>2. Mengucapkan kalimat thayibah basmallah atau hamdallah.</p> <p>3. Mengucapkan dua kalimat thayibah basmallah dan hamdallah.</p>	<p>Maha Esa dan tidak Mengucapkan hamdallah dan subhanallah. Hanya mengucapkan hamdallah atau subhanallah terhadap rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa.</p> <p>Mengucapkan hamdallah dan subhanallah terhadap rasa</p>
		<p>syukur kepada Tuhan yang Maha Esa.</p>

5. Penilaian Pengetahuan

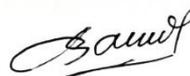
Kriteria Penilaian	Baik Sekali (3)	Baik (2)	Butuh Bimbingan (1)
Dapat menyebutkan macam macam bentuk Keputusan bersama	macam macam bentuk Keputusan bersama secara tepat.	macam macam bentuk Keputusan bersama tapi masih kurang tepat.	macam macam bentuk Keputusan bersama tapi masi belum mampu.
Dapat dapat mempresentasikan macam macam bentuk keputusan bersama	Dapat dapat mempresentasikan macam macam bentuk keputusan bersama secara tepat.	Dapat dapat mempresentasikan macam macam bentuk keputusan bersama masih kurannng tepat.	Dapat dapat mempresentasikan macam macam bentuk keputusan bersama tapi masih belum mampu.

6. Penilaian Keterampilan

Kriteria Penilaian	Baik sekali (3)	Baik (2)	Butuh Bimbingan (1)
Dapat menyebutkan macam macam bentuk keputusan bersama	Dapat menyebutkan macam macam bentuk keputusan bersama dalam kehidupan sehari-hari secara tepat	Dapat menyebutkan macam macam bentuk keputusan bersama kehidupan sehari-hari namun beberapa kurang tepat.	Dapat menyebutkan macam macam bentuk keputusan bersama kehidupan sehari- hari, namun masih terdapat banyak yang kurang tepat.
Dapat dapat mempresentasikan macam macam bentuk keputusan bersama	Dapat dapat mempresentasikan macam macam bentuk keputusan bersama dalam kehidupan sehari-hari secara tepat	Dapat dapat mempresentasikan macam macam bentuk keputusan bersama kehidupan sehari- hari namun beberapa kurang tepat	Dapat dapat mempresentasikan macam macam bentuk keputusan bersama namun masih terdapat banyak yang kurang tepat

Mengetahui

Guru Kelas V



Syarifah, S.Ag
NIP. 196704042007012048

Rubrik Penilaian

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Mampu menyebutkan macam macam bentuk keputusan musyawarah yang ada di lingkungan sekolah	Siswa mampu menyebutkan macam macam bentuk keputusan musyawarah yang ada di sekolah dengan tepat	Siswa mampu menyebutkan macam macam bentuk keputusan musyawarah yang ada di sekolah dibantu oleh Guru	Siswa belum mampu menyebutkan macam macam bentuk keputusan musyawarah t yang ada di sekolah dengan tepat	Siswa belum melakukan kegiatan
Mampu menyebutkan macam macam bentuk keputusan musyawarah yang ada di lingkungan rumah	Siswa mampu menyebutkan macam macam bentuk keputusan musyawarah yang ada di rumah dengan tepat	Siswa mampu menyebutkan macam macam bentuk keputusan musyawarah yang ada di rumah dibantu oleh Guru	Siswa belum mampu menyebutkan macam macam bentuk keputusan musyawarah yang ada di rumah dengan tepat	Siswa belum melakukan kegiatan
Sikap Kemandirian dalam Kerja Sama Diisi dengan catatan khusus dari hasil pengamatan terhadap sikap disiplin siswa yang sangat baik dan perlu pendampingan, digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap				

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**SIKLUS I**

Nama kelompok:

1.....

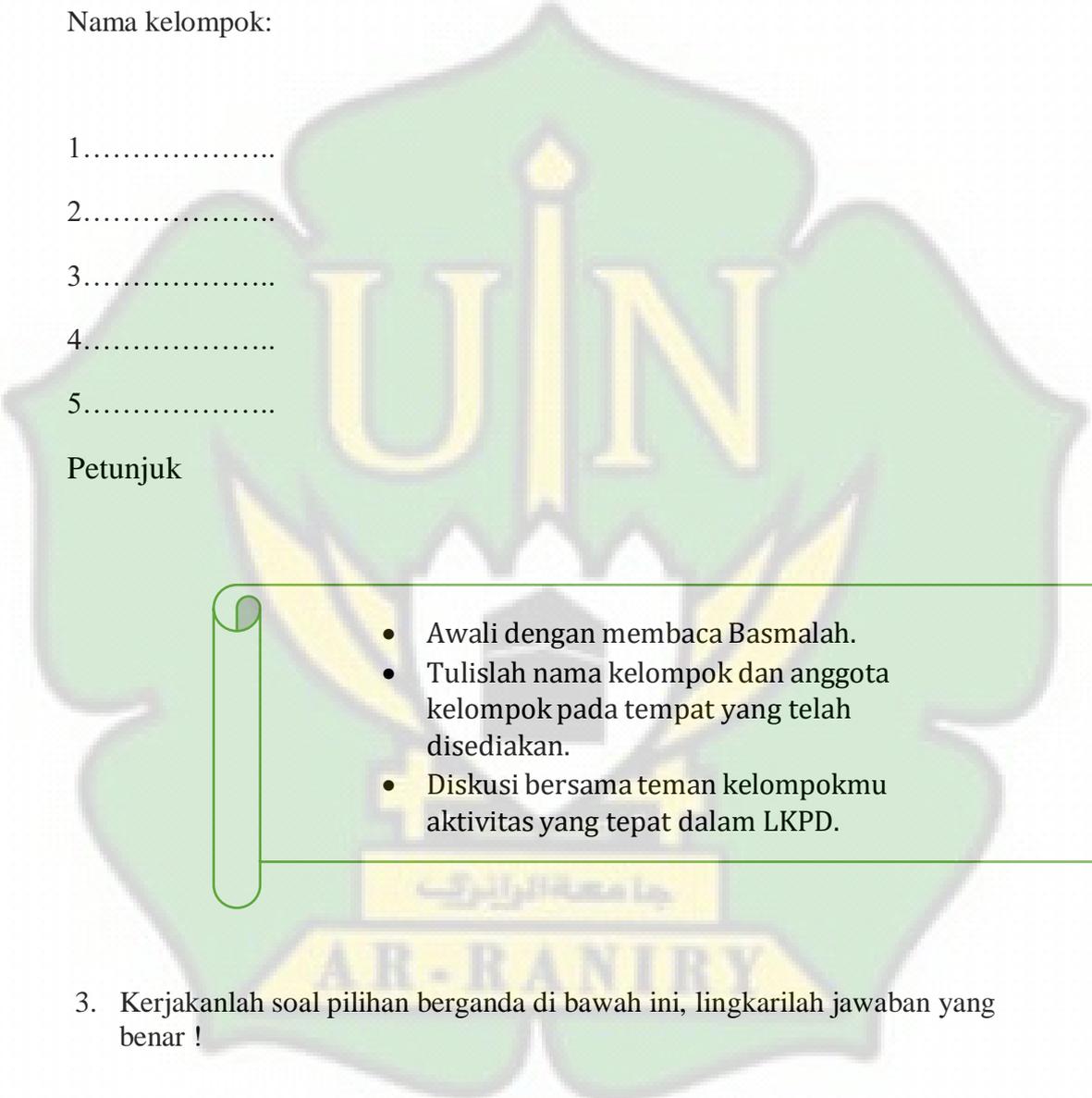
2.....

3.....

4.....

5.....

Petunjuk

- 
- Awali dengan membaca Basmalah.
 - Tulislah nama kelompok dan anggota kelompok pada tempat yang telah disediakan.
 - Diskusi bersama teman kelompokmu aktivitas yang tepat dalam LKPD.

3. Kerjakanlah soal pilihan berganda di bawah ini, lingkarilah jawaban yang benar !

- 1) Voting dilakukan apabila ...
 - a. Kesepakatan tidak disetujui pemimpin musyawarah
 - b. Seluruh anggota musyawarah menghendaki voting
 - c. Kesepakatan merugikan anggota musyawarah
 - d. Kesepakatan belum bisa diputuskan secara musyawarah mufakat

- 2) Perhatikan pernyataan berikut yang menunjukkan perbedaan antara musyawarah dengan voting adalah...
 - a. Musyawarah dilakukan bersama sama, voting dilaksanakan hanya melalui perwakilan saja
 - b. Musyawarah dilakukan dengan tukar pendapat dan menemukan kata mufakat, voting mengambil keputusan dengan suara terbanyak dari seluruh anggota jika dalam musyawarah tidak menemukan keputusan bersama
 - c. Musyawarah mufakat dan voting merupakan cara menentukan keputusan bersama
 - d. Musyawarah mufakat memakan waktu yang lama sedangkan voting sangat singkat

- 3) Siswa kelas V sedang mengadakan musyawarah untuk menentukan obyek wisata pada liburan nanti. Musyawarah dipimpin oleh ketua kelas V. Karena ada yang mengusulkan pergi ke pantai, ada yang ke kebun binatang, dan ada yang ke museum. Agar dapat dicapai keputusan yang adil maka ketua kelas mengambil inisiatif untuk...
 - a. Voting (pemungutan suara)
 - b. Memutuskan sendiri tempat yang akan dikunjungi
 - c. Mengunjungi tempat wisata yang paling dekat
 - d. Meminta bantuan satpam untuk memutuskan.

- 4) Contoh pengambilan keputusan masyarakat adalah...
 - a. Pemilihan ketua kelas
 - b. Menentukan jadwal gotong royong di desa
 - c. Penentuan calon pemilihan Presiden
 - d. Membuat jadwal piket kelas

- 5) Keputusan yang sudah diambil dalam musyawarah harus...
 - a. Ditaati bersama dan dilaksanakan
 - b. Dilaksanakan apa yang sesuai dengan keinginan
 - c. Diabaikan apa yang tidak sesuai dengan keinginan pribadi
 - d. Ditaati tapi tidak dijalankan

SELAMAT MENGERJAKAN

Kunci Jawaban :

1. B
2. D
3. A
4. B
5. A

Soal Evaluasi

1. Voting dilakukan apabila ...
 - e. Kesepakatan tidak disetujui pemimpin musyawarah
 - f. Seluruh anggota musyawarah menghendaki voting
 - g. Kesepakatan merugikan anggota musyawarah
 - h. Kesepakatan belum bisa diputuskan secara musyawarah mufakat
2. Perhatikan pernyataan berikut yang menunjukkan perbedaan antara musyawarah dengan voting adalah...
 - a. Musyawarah dilakukan bersama sama, voting dilaksanakan hanya melalui perwakilan saja
 - b. Musyawarah dilakukan dengan tukar pendapat dan menemukan kata mufakat, voting mengambil keputusan dengan suara terbanyak dari seluruh anggota jika dalam musyawarah tidak menemukan keputusan bersama
 - c. Musyawarah mufakat dan voting merupakan cara menentukan keputusan bersama
 - d. Musyawarah mufakat memakan waktu yang lama sedangkan voting sangat singkat
3. Siswa kelas V sedang mengadakan musyawarah untuk menentukan objek wisata pada liburan nanti. Musyawarah dipimpin oleh ketua kelas V. Karena ada yang mengusulkan pergi ke pantai, ada yang ke kebun binatang, dan ada yang ke museum. Agar dapat dicapai keputusan yang adil maka ketua kelas mengambil inisiatif untuk...
 - a. Voting (pemungutan suara)
 - b. Memutuskan sendiri tempat yang akan dikunjungi
 - c. Mengunjungi tempat wisata yang paling dekat
 - d. Meminta bantuan satpam untuk memutuskan

Aktivitas Guru

SIKLUS II

Satuan Pendidikan : MIN 26 Aceh Besar

Kelas/Semester : V/II

Hari/Tanggal : Sabtu/16 Maret 2024

A. Petunjuk

5. Amatilah aktivitas Guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung
6. Berilah tanda cek list pada nomor yang berurutan:

1. 'Tidak baik'
2. 'Kurang baik'
3. 'Cukup'
4. 'Baik'
5. 'Sangat Baik'

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang diamati (Kegiatan Awal)	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan membaca doa bersama, memeriksa kebersihan kelas			✓		
2	Guru memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap disiplin			✓		
3	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari hari ini " <i>Macam macam bentuk keputusan bersama</i> ". Dan menuliskan di papan tulis			✓		
4	Guru melakukan apersepsi yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa seperti, "apa yang terbayang dibenak anaka anaka terkait materi kita hari ini"?					✓

5	Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai					✓
Kegiatan Inti						
Tahap 1 Mengamati						
6	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa mengamati video materi tentang macam macam bentuk keputusan bersama 			✓		
Tahap 2 Menanya						
7	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa mulai menuliskan hasil pengamatan di kertas double folio yang telah dipersiapkan guru sebelumnya Kemudian Guru meminta siswa saling bertukar pertanyaan dengan temannya dan siswa juga mulai menjawab pertanyaan dari temannya 			✓		
				✓		
Tahap 3 Mengumpulkan Informasi						
8	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa mengumpulkan informasi melalui buku paket ataupun dari video yang telah diamati mengenai macam macam bentuk keputusan bersama Guru meminta siswa secara berkelompok yang terdiri dari 5 orang Guru meminta siswa membuat satu cerita pengalaman sehari hari tentang macam macam keputusan bersama Guru meminta siswa secara berkelompok bersiap siap untuk melakukan simulasi 					✓
Tahap 4 Menalar						

9	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa membuat presentasi terhadap materi yang telah diajarkan • Guru meminta siswa secara berkelompok menuliskan hasil diskusinya di double folio yang telah dibagikan oleh guru • Guru meminta siswa secara berkelompok menuliskan satu cerita pengalaman sehari hari tentang macam macam bentuk keputusan bersama • Guru meminta siswa secara berkelompok bersiap siap melakukan simulasi 					✓
						✓
						✓
						✓
Tahap 5 Mengkomunikasikan						
10	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mempresentasikan di depan kelas hasil yang sudah dibuatnya secara bergantian • Guru meminta siswa secara berkelompok membacakan hasil diskusinya dan kelompok lain memberikan komentar ataupun kritikan dari hasil yang sudah didiskusikan. 					✓
Penutup						
11	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta salah satu siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini yaitu: macam macam bentuk keputusan bersama • Guru memberi penguatan dari kesimpulan yang telah disampaikan siswa 				✓	
					✓	

<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini. • Guru memberikan soal posttest kepada siswa untuk melihat pemahaman siswa terkait materi hari ini • Guru meminta siswa untuk mengumpulkan kembali soal posttest yang telah dikerjakan • Guru memberikan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari • Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. 					✓
					✓
				✓	
					✓
					✓
					✓
Nilai Persentase				90,62%	

C. Saran dan Komentar Pengamat

Semoga kedepannya mampu mengajar sesuai dengan RPP yang telah dirancang

Aceh Besar, 16 Maret 2024

Pengamat, Guru Kelas V/B

Syarifah

Syarifah, S.Ag

AKTIVITAS SISWA

SIKLUS II

Satuan Pendidikan : MIN 26 Aceh Besar

Kelas/Semester : V/II

Hari/Tanggal : Sabtu/16 Maret 2024

E. Tabel Pengamatan

No	Aspek yang diamati (Kegiatan Awal)	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam pembuka dan membaca doa bersama, memeriksa kebersihan di kelas				✓	
2	Siswa menjawab absen kehadiran sebagai sikap disiplin				✓	
3	Siswa mendengarkan materi yang diinformasikan oleh Guru					✓
4	Siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang disampaikan oleh Guru					✓
5	Siswa mendengarkan motivasi dan tujuan pembelajaran yang akan di capai hari ini				✓	
Kegiatan Inti						
Tahap 1 Mengamati						
6	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati materi video tentang materi macam macam bentuk keputusan Bersama 					✓
Tahap 2 Menanya						
7	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mulai menuliskan hasil pengamatan di kertas double folio yang telah dipersiapkan guru sebelumnya 				✓	
	<ul style="list-style-type: none"> Kemudian siswa saling bertukar pertanyaan dengan temannya dan siswa juga mulai menjawab pertanyaan dari temannya 					✓

Tahap 3 Mengumpulkan Informasi					
8	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengumpulkan informasi melalui buku paket ataupun dari video yang telah diamati mengenai macam macam bentuk keputusan bersama Siswa secara berkelompok yang terdiri dari 5 orang Siswa membuat satu cerita pengalaman sehari hari tentang macam macam bentuk keputusan bersama Siswa secara berkelompok bersiap siap untuk melakukan simulasi 				✓
					✓
					✓
					✓
Tahap 4 Menalar					
9	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membuat presentasi terhadap materi yang telah diajarkan Siswa secara berkelompok menuliskan hasil diskusinya di double folio yang telah dibagikan oleh guru Siswa secara berkelompok menuliskan satu cerita pengalaman sehari hari tentang mmacam macam bentuk keputusan bersama Siswa secara berkelompok bersiap siap melakukan simulasi 				✓
					✓
Tahap 5 Mengkomunikasikan					
10	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mempresentasikan di depan kelas hasil yang sudah dibuatnya secara bergantian Siswa secara berkelompok membacakan hasil diskusinya dan kelompok lain memberikan komentar ataupun kritikan dari hasil yang sudah didiskusikan. 				✓

Penutup					
11	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini yaitu: macam macam bentuk keputusan bersama • Siswa mendengarkan penguatan dari kesimpulan yang telah disampaikan Guru • Siswa bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini. • Siswa mengerjakan soal post test • Siswa mengumpulkan kembali soal posttest yang telah dikerjakan • Siswa mendengarkan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari • Siswa berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. 				✓
					✓
					✓
					✓
					✓
					✓
Nilai Persentase		82,29%			

F. Saran dan Komentar Pengamat

Semoga kedepannya lebih baik lagi

Aceh Besar, 16 Maret 2024

Pengamat

Siti Nurhalimah Asha Lubis

NIM: 200209003

AKTIVITAS SISWA

SIKLUS II

Satuan Pendidikan : MIN 26 Aceh Besar

Kelas/Semester : V/II

Hari/Tanggal :Sabtu/16 Maret 2024

G. Tabel Pengamatan

No	Aspek yang diamati (Kegiatan Awal)	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Siswa menjawab salam pembuka dan membaca doa bersama, memeriksa kebersihan di kelas				✓	
2	Siswa menjawab absen kehadiran sebagai sikap disiplin				✓	
3	Siswa mendengarkan materi yang diinformasikan oleh Guru					✓
4	Siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan guru dengan memberikan pendapatnya terkait judul materi yang disampaikan oleh Guru					✓
5	Siswa mendengarkan motivasi dan tujuan pembelajaran yang akan di capai hari ini				✓	
Kegiatan Inti						
Tahap 1 Mengamati						
6	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati materi video tentang materi macam macam bentuk keputusan bersama 					✓
Tahap 2 Menanya						
7	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mulai menuliskan hasil pengamatan di kertas double folio 				✓	

	<p>yang telah dipersiapkan guru sebelumnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemudian siswa saling bertukar pertanyaan dengan temannya dan siswa juga mulai menjawab pertanyaan dari temannya 						✓
Tahap 3 Mengumpulkan Informasi							
8	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengumpulkan informasi melalui buku paket ataupun dari video yang telah diamati mengenai macam macam bentuk keputusan bersama • Siswa secara berkelompok yang terdiri dari 5 orang • Siswa membuat satu cerita pengalaman sehari hari tentang macam macam bentuk keputusan bersama • Siswa secara berkelompok bersiap siap untuk melakukan simulasi 						✓
							✓
							✓
							✓
Tahap 4 Menalar							
9	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat presentasi terhadap materi yang telah diajarkan • Siswa secara berkelompok menuliskan hasil diskusinya di double folio yang telah dibagikan oleh guru • Siswa secara berkelompok menuliskan satu cerita pengalaman sehari hari tentang mmacam macam bentuk keputusan bersama • Siswa secara berkelompok bersiap siap melakukan simulasi 						✓
							✓
Tahap 5 Mengkomunikasikan							
10	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempresentasikan di depan kelas hasil yang sudah dibuatnya secara bergantian 						✓

	<ul style="list-style-type: none"> Siswa secara berkelompok membacakan hasil diskusinya dan kelompok lain memberikan komentar ataupun kritikan dari hasil yang sudah didiskusikan. 					
Penutup						
11	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini yaitu: macam macam bentuk keputusan bersama Siswa mendengarkan penguatan dari kesimpulan yang telah disampaikan Guru Siswa bertanya apa yang masih belum dipahami terkait materi hari ini. Siswa mengerjakan soal post test Siswa mengumpulkan kembali soal posttest yang telah dikerjakan Siswa mendengarkan pesan moral terkait materi yang telah dipelajari Siswa berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. 					✓
						✓
					✓	
						✓
					✓	
					✓	
Nilai Persentase		82,29%				

H. Saran dan Komentar Pengamat

Semoga kedepannya lebih baik lagi

Aceh Besar, 16 Maret 2024

Pengamat

**Saripah Aini
2002091004**

Angket Siklus II

Angket Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Media Animasi

Nama : Latifa Utairah

Kelas : V.B

Petunjuk Pengisian

1. Mulailah dengan membaca bismillah
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, kemudian pilihlah yang paling sesuai dengan keadaan anda
3. Berilah tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidaksetuju (STS).

No.	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya senang mempelajari Pkn dengan menggunakan media Animasi	✓				
2.	Saya semangat belajar materi arti, manfaat dan macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media Animasi	✓				
3.	Saya tidak senang dan tidak semangat dalam mempelajari Pkn					✓
4.	Saya tertarik belajar Pkn yang dijelaskan guru menggunakan media Animasi, jadi saya mendengarkan penjelasan materinya	✓				

5.	Saya merasa antusias belajar saat guru menjelaskan materi arti, manfaat dan macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i>	✓					
6.	Saya tidak tertarik mempelajari Pkn yang dijelaskan menggunakan media <i>Animasi</i>						✓
7.	Saya semangat memperhatikan guru menjelaskan dengan menggunakan media <i>Animasi</i>	✓					
8.	Saya fokus belajar materi arti, manfaat dan macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i> jadi saya mengerti materi yang diajarkan	✓					
9.	Saya tidak fokus belajar materi arti, manfaat serta macam macam bentuk keputusan bersama yang menggunakan media <i>Animasi</i>						✓
10.	Saya merasa aktif dan ikut berpartisipasi dalam kelompok saat guru menerangkan materi arti, manfaat serta macam macam bentuk keputusan bersama dengan bantuan media <i>Animasi</i>	✓					
11.	Saya semangat mengerjakan tugas kelompok, karena saya senang belajar materi arti, manfaat, serta macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i>	✓					
12.	Saya tidak ikut berpartisipasi dalam kelompok saat mengerjakan tugas dan berdiskusi						✓

AR-RANIRY

**Angket Minat Belajar Peserta Didik
Terhadap Media Animasi**

Nama : ANNisa Mahira
Kelas : VB

Petunjuk Pengisian

1. Mulailah dengan membaca bismillah
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat, kemudian pilihlah yang paling sesuai dengan keadaan anda
3. Berilah tanda *check list* (✓) pada pilihan jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidaksetuju (STS).

No.	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya senang mempelajari Pkn dengan menggunakan media <i>Animasi</i>		✓			
2.	Saya semangat belajar materi arti, manfaat dan macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media <i>Animasi</i>		✓			
3.	Saya tidak senang dan tidak semangat dalam mempelajari Pkn					✓
4.	Saya tertarik belajar Pkn yang dijelaskan guru menggunakan media <i>Animasi</i> , jadi saya mendengarkan penjelasan materinya	✓				

5.	Saya merasa antusias belajar saat guru menjelaskan materi arti, manfaat dan macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media Animasi		✓				
6.	Saya tidak tertarik mempelajari Pkn yang dijelaskan menggunakan media Animasi						✓
7.	Saya semangat memperhatikan guru menjelaskan dengan menggunakan media Animasi	✓					
8.	Saya fokus belajar materi arti, manfaat dan macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media Animasi jadi saya mengerti materi yang diajarkan		✓				
9.	Saya tidak fokus belajar materi arti, manfaat serta macam macam bentuk keputusan bersama yang menggunakan media Animasi				✓		
10.	Saya merasa aktif dan ikut berpartisipasi dalam kelompok saat guru menerangkan materi arti, manfaat serta macma macam bentuk keputusan bersama dengan bantuan media Animasi		✓				
11.	Saya semangat mengerjakan tugas kelompok, karena saya senang belajar materi arti, manfaat, serta macam macam bentuk keputusan bersama menggunakan media Animasi	✓					
12.	Saya tidak ikut berpartisipasi dalam kelompok saat mengerjakan tugas dan berdiskusi						✓

Hasil Belajar Siswa

Siklus II

SOAL PRE TEST

Nama : *Adira Sukaina*
 Kelas : *V B*
 Mata Pelajaran : *PKN*

- 1) Perhatikan pernyataan berikut, manakah yang merupakan arti dari musyawarah...
 a. Memutuskan suatu masalah bersama sama
 b. Membicarakan hal penting bersama sama
 c. Membicarakan dan menyelesaikan bersama suatu persoalan dengan maksud untuk mencapai kata mufakat atau kesepakatan
 d. Memutuskan suatu masalah dengan mendengarkan pendapat orang lain dan mempertimbangkannya
- 2) Musyawarah untuk mufakat merupakan bentuk pengamalan Pancasila terutama sila ke...
 a. Lima
 b. Empat
 c. Tiga
 d. Dua
- 3) Ciri utama masyarakat demokrasi yang ada di Indonesia adalah pengambilan keputusan dengan cara...
 a. Bergotong royong
 b. Sistem kekerabatan dan keteluharaan
 c. Musyawarah untuk mufakat
 d. Pengambilan suara terbanyak
- 4) Hal yang seharusnya tidak dilakukan dalam musyawarah adalah...
 a. Melaksanakan hasil rapat dengan penuh tanggung jawab
 b. Menghormati ketika seorang anggota memberikan pendapat
 c. Memaksakan kehendak kepada seluruh peserta rapat
 d. Menghargai keputusan musyawarah
- 5) Menghargai pendapat orang tua merupakan bentuk dari upaya...
 a. Mematuhi keputusan bersama
 b. Memberontak terhadap keputusan bersama
 c. Positif dari sebuah keputusan
 d. Negatif dari sebuah keputusan
- 6) Siswa MIN berpakaian seragam sekolah sebagai wujud dari...
 a. Mematuhi keputusan bersama
 b. Takut kepada Guru
 c. Ikut ikutan teman
 d. Keterpaksaan saja

7) Setiap peserta rapat atau musyawarah mempunyai hak untuk...

- a. Menolak kesepakatan
 b. Menghentikan rapat
 c. Menyampaikan pendapat
 d. Membubarkan rapat

8) Dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama hendaknya...

- a. Keputusan lebih mengutamakan kepentingan pribadi
 b. Keputusan yang diambil harus bijaksana, dan dapat bermanfaat untuk semua pihak
 c. Keputusan yang diambil dengan memaksakan kehendak pribadi
 d. Keputusan yang diambil dengan memihak kelompok tertentu

9) Pendapat orang lain saat musyawarah berlangsung harus didengarkan dan...

- a. Dibiarkan
 b. Diperhitungkan
 c. Dipermasalahakan
 d. Dipertimbangkan

10) Dengan musyawarah persoalan akan...

- a. Cepat selesai
 b. Berkepanjangan karena banyak pendapat
 c. Mudah terpecahkan sehingga dicapai keputusan bersama
 d. Sulit dipecahkan karena banyak orang dan pikirannya berbeda beda

SOAL PRE TEST

Nama : *Ar-Raniry*
 Kelas : *v.b*
 Mata Pelajaran : *1111*

- 1) Perhatikan pernyataan berikut, manakah yang merupakan arti dari musyawarah...
- Menentukan suatu masalah bersama sama
 - Membicarakan hal penting bersama sama
 - Membicarakan dan menyelesaikan bersama suatu persoalan dengan maksud untuk mencapai kata mufakat atau kesepakatan
 - Menentukan suatu masalah dengan mendengarkan pendapat orang lain dan mempertimbangkannya
- 2) Musyawarah untuk mufakat merupakan bentuk pengamalan Pancasila terutama sila ke...
- Lima
 - Empat
 - Tiga
 - Dua
- 3) Ciri utama masyarakat demokrasi yang ada di Indonesia adalah pengambilan keputusan dengan cara...
- Bergotong royong
 - Sistem kekeluargaan dan kekeluargaan
 - Musyawarah untuk mufakat
 - Pengambilan suara terbanyak
- 4) Hal yang seharusnya tidak dilakukan dalam musyawarah adalah...
- Melaksanakan hasil rapat dengan penuh tanggung jawab
 - Menghormati ketika seorang anggota memberikan pendapat
 - Memaksakan kehendak kepada seluruh peserta rapat
 - Menghargai keputusan musyawarah
- 5) Menghargai pendapat orang tua merupakan bentuk dari upaya...
- Mematuhi keputusan bersama
 - Memberontak terhadap keputusan bersama
 - Positif dari sebuah keputusan
 - Negatif dari sebuah keputusan
- 6) Siswa MIN berpakaian seragam sekolah sebagai wujud dari...
- Mematuhi keputusan bersama
 - Takut kepada Guru
 - Ikut ikutan teman
 - Keterpaksaan saja

- 7) Setiap peserta rapat atau musyawarah mempunyai hak untuk...
- Menolak kesepakatan
 - Menghentikan rapat
 - Menyampaikan pendapat
 - Membubarkan rapat
- 8) Dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama hendaknya...
- Keputusan lebih mengutamakan kepentingan pribadi
 - Keputusan yang diambil harus bijaksana, dan dapat bermanfaat untuk semua pihak
 - Keputusan yang diambil dengan memaksakan kehendak pribadi
 - Keputusan yang diambil dengan memihak kelompok tertentu
- 9) Pendapat orang lain saat musyawarah berlangsung harus didengarkan dan...
- Dibiarkan
 - Diperhitungkan
 - Dipermasalahkan
 - Dipertimbangkan
- 10) Dengan musyawarah persoalan akan...
- Cepat selesai
 - Berkepanjangan karena banyak pendapat
 - Mudah terpecahkan sehingga dicapai keputusan bersama
 - Sulit dipecahkan karena banyak orang dan pikirannya berbeda beda



SOAL POST TEST

Nama : *M. Syahid Masyie.* 100
 Kelas : *V/8*
 Mata Pelajaran : *PPKn* 50

- 1) Manfaat dari musyawarah di bawah ini yang benar adalah....
 a. Menyatukan perbedaan pendapat
 b. Menimbulkan perpecahan
 c. Terjadinya perkelahian
 d. Masalah semakin banyak
- 2) Contoh pengambilan keputusan masyarakat adalah...
 a. Pemilihan ketua kelas
 b. Menentukan jadwal gotong royong di desa
 c. Penentuan calon pemilihan Presiden
 d. Membuat jadwal piket kelas
- 3) Contoh pengambilan keputusan di lingkungan adalah...
 a. Merundingkan tentang pembagian tugas membersihkan rumah
 b. Bertengkar dengan adik
 c. Tidak merapikan tempat tidur
 d. Berbohong dengan orang tua
- 4) Contoh kegiatan musyawarah di lingkungan bangsa dan negara...
 a. Berdiskusi tentang pelajaran
 b. Pemilihan ketua kelompok
 c. Memecahkan masalah yang ada di rumah
 d. Ikut melakukan pemilihan Presiden
- 5) Keputusan yang sudah diambil dalam musyawarah harus...
 a. Ditaati bersama dan dilaksanakan
 b. Dilaksanakan apa yang sesuai dengan keinginan
 c. Diabaikan apa yang tidak sesuai dengan keinginan pribadi
 d. Ditaati tapi tidak dijalankan
- 6) Voting dilakukan apabila ...
 a. Kesepakatan tidak disetujui pemimpin musyawarah
 b. Seluruh anggota musyawarah menghendaki voting
 c. Kesepakatan merugikan anggota musyawarah
 d. Kesepakatan belum bisa diputuskan secara musyawarah mufakat
- 7) Perhatikan pernyataan berikut yang menunjukkan perbedaan antara musyawarah dengan voting adalah...
 a. Musyawarah dilakukan bersama sama, voting dilaksanakan hanya melalui perwakilan saja
 b. Musyawarah dilakukan dengan tukar pendapat dan menemukan kata mufakat, voting

mengambil keputusan dengan suara terbanyak dari seluruh anggota jika dalam musyawarah tidak menemukan keputusan bersama
 c. Musyawarah mufakat dan voting merupakan cara menentukan keputusan bersama
 d. Musyawarah mufakat memakan waktu yang lama sedangkan voting sangat singkat

- 8) Siswa kelas V sedang mengadakan musyawarah untuk menentukan obyek wisata pada liburan nanti. Musyawarah dipimpin oleh ketua kelas V. Karena ada yang mengusulkan pergi ke pantai, ada yang ke kebun binatang, dan ada yang ke museum. Agar dapat dicapai keputusan yang adil maka ketua kelas mengambil inisiatif untuk...

- a. Voting (pemungutan suara)
 b. Memutuskan sendiri tempat yang akan dikunjungi
 c. Mengunjungi tempat wisata yang paling dekat
 d. Meminta bantuan satpam untuk memutuskan.

- 9) Setiap peserta musyawarah mempunyai hak yang sama dalam menyampaikan ...

- a. Hadiah
 b. Pendapat
 c. Bonus
 d. Hukuman

- 10) Penyampaian saran dan pendapat ketika musyawarah untuk mufakat harus disampaikan secara...

- a. Sopan
 b. Menyenggang
 c. Marah
 d. Egois

Kisi Kisi Angket

1

Kisi Kisi Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Media Animasi Dengan Pendekatan Salutifk/Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pkn Di Kelas V Min 26 Aceh Besar

A. Petunjuk pengisian lembar observasi minat belajar peserta didik

- Pengamatan dilakukan setiap proses pembelajaran berlangsung
- Pengamatan memberi tanda checklist (✓) pada kolom pernyataan yang sesuai dengan minat belajar yang ditunjukkan peserta didik pada saat pembelajaran.

B. Aspek yang diamati tiap indikator minat belajar peserta didik

No	Indikator Minat Belajar Peserta Didik	Aspek yang ditinjau
1	Perasaan senang dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)	a. Peserta didik hadir tepat waktu saat proses pembelajaran akan dimulai. b. Peserta didik menjawab salam dengan semangat c. Peserta didik senang mengikuti proses pembelajaran d. Peserta didik memperhatikan pembelajaran e. Peserta didik semangat dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran f. Peserta didik semangat berdo'a setelah belajar dan menjawab salam penutup dari guru
2	Keterarikan dalam kegiatan belajar mengajar	a. Peserta didik

2

(KBM)	tertarik untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan aperepsi b. Peserta didik antusias dalam mengikuti materi pelajaran, bertanya dan menjawab pertanyaan c. Peserta didik tertarik menggunakan dan mencoba media pembelajaran d. Peserta didik senang berdiskusi di kelas e. Peserta didik tertarik dan menuliskan kesan dan saran untuk guru saat mengajar
3	Keterarikan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) a. Peserta didik tertarik untuk bertanya dan menjawab pada kegiatan aperepsi b. Peserta didik antusias dalam mengikuti materi Pelajaran, bertanya dan menjawab pertanyaan c. Peserta didik tertarik terhadap media yang ada d. Peserta didik senang berdiskusi di kelas e. Peserta didik tidak menunda tugas dari guru

3

		f. Peserta didik tertarik untuk menuliskan kesan dan saran untuk guru saat mengajar a. Peserta didik menjawab sapaan dari guru b. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru c. Peserta didik bertanya kepada Guru jika belum mengerti materi yang dijelaskan guru d. Peserta didik bertanya kepada guru belum mengerti langkah langkah dalam mengerjakan LKPD e. Peserta didik aktif dalam berdiskusi kelompok f. Peserta didik maju ke depan kelas ketika diarah guru. g. Peserta didik antusias dalam mengikuti materi Pelajaran, bertanya dan menjawab pertanyaan h. Peserta didik maju kedepan kelas untuk menyimpulkan materi pembelajaran.
4	Keterarikan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)	

Kisi Kisi Angket Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Animasi

No	Aspek	Indikator
1	Rasa Senang	<ul style="list-style-type: none"> Senang mempelajari Pkn Senang dalam kegiatan pembelajaran Tidak senang dengan pelajaran Pkn
2	Keterarikan	<ul style="list-style-type: none"> Keterarikan terhadap pelajaran Pkn Keterarikan terhadap media animasi pembelajaran Tidak tertarik terhadap media animasi pembelajaran
3	Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> Perhatian dalam pembelajaran Konsentrasi dalam belajar Tidak memperhatikan pada saat belajar
4	Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> Purrisipasi dalam diskusi kelompok Partisipasi dalam tugas kelompok Tidak berpartisipasi dalam kelompok

LAMPIRAN V : DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS I

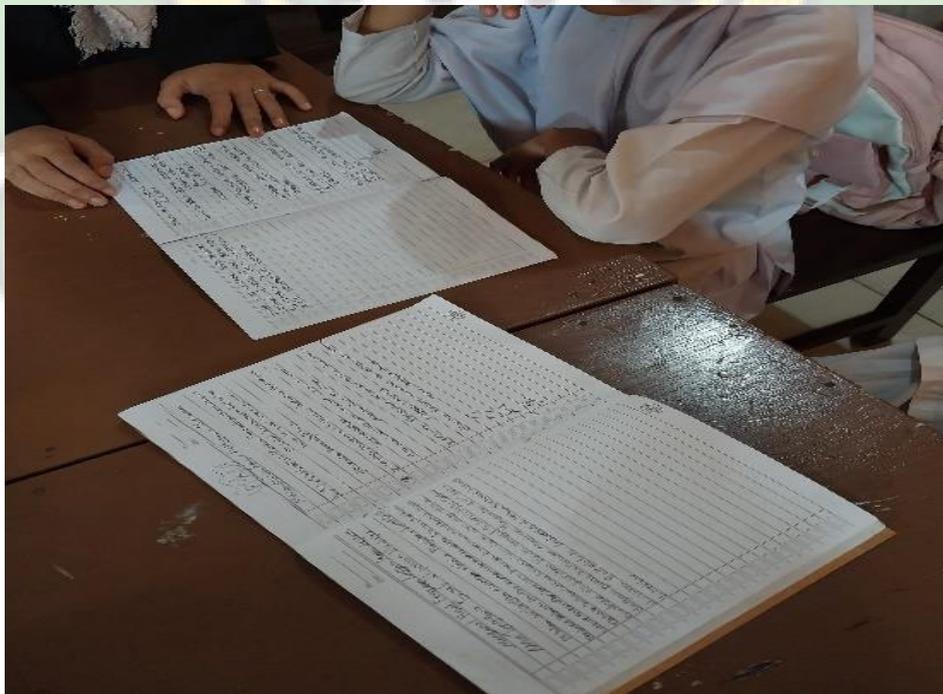
(1) Menjelaskan langkah langkah pendekatan saintifik



(2) Menjelaskan materi tentang arti dan manfaat muayarah



(3) Membagikan LKPD kepada siswa



(4) Siswa berdiskusi dengan kelompoknya dipantau oleh Guru

LAMPIRAN : DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS II**(1) Menjelaskan Materi Pembelajaran****(2) Menjelaskan Materi Melalui Media Animasi**



(3) Menjelaskan Materi Melalui Media Animasi



(4) Pemantauan Pengerjaan LKPD Siswa