

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS V DI
UPT SPF SDN LARIANG BANGI 1 KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**SARMILA AMALIA
4519103064**



**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SASTRA
UNIVERSITAS BOSOWA
2023**

SKRIPSI
PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS V DI
UPT SPF SDN LARIANG BANGI I KOTA MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh

SARMILA AMALIA

4519103064

Telah dipertahankan didepan panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 14 Agustus 2023

Menyetujui,

Pembimbing I


Dr. Syahriah Madjid, M. Hum
NIDN/0921105801

Pembimbing II


A. Rizal, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0919019501

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Dan Sastra


Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi


Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd
NIK. D. 450591

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sarmila Amalia

NIM : 4519103064

Judul Skripsi : Pengaruh Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ppkn Kelas V Di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 29 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Sarmila Amalia

ABSTRAK

Sarmila Amalia. 2023. Pengaruh Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKn Kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Dr. Syahriah Madjid, M.Hum dan A. Rizal, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn kelas V UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Jenis Penelitian ini ialah penelitian pra-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan desain *penelitian one group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V A sebanyak 23 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t atau uji hipotesis dimana pada *Independent Sampel Test* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$ menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi peserta didik kelas V UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran animasi, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Sarmila Amalia. 2023. The Effect of Animation Media on Student Learning Motivation in Class V Civics Learning at UPT SPF SDN Lariang Bangi 1, Makassar City. Thesis for Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education and Letters, Bosowa University. Supervised by Dr. Syahriah Madjid, M.Hum and A. Rizal, S.Pd., M.Pd.

This research was conducted with the aim of knowing the effect of animated media on students' learning motivation in learning PPKn class V UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Makassar City. This type of research is pre-experimental research with a quantitative approach with a one group pretest-posttest research design. The sample in this study were 23 students in class V A as many as 23 students. The data collection technique used in this study was a questionnaire. The results in this study indicate that there is an effect of the use of animated media on students' learning motivation in Civics learning. This can be seen from the results of the t-test or hypothesis testing where in the Independent Sample Test it is known that the value of Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ indicates that there are differences in students' learning motivation before and after participating in learning using animated media for students of class V UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Makassar City.

Keywords: Animation Learning Media, Learning Motivation

KATA PENGANTAR

Bismillahir rahmani Rahim

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena izin rahmat dan kuasa-Nyalah, penulis diberi kesehatan dan kesempatan,serta kekuatan sehingga proposal ini bisa terselesaikan.

Skripsi yang berjudul “ Pengaruh Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran PPKn Kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar” ini dapat terselesaikan berkat dukungan dan kerjasama berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ungkapan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Prof Dr. Ir. Batara Surya, ST., M. Si, selaku Rektor Universitas Bosowa yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Bosowa.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Bapak Dr. Asdar, S.Pd. M. Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
3. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Ibu A. Vivit Angreani S.Pd., M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Ibu Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd., yang telah membina dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Ketua Program Studi Dr. Burhan S.Pd., M.Pd., yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penulis Skripsi ini.

6. Dosen pembimbing I, Dr. Syahriah Madjid, M.Hum dan Dosen Pembimbing II, A. Rizal, S.Pd., M.Pd yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Dosen Penguji I, Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd, dan Dosen Penguji II, Masni, S.Pd., M.Pd, yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan Skripsi ini.
8. Ibu, Bapak, serta keluarga besar atas dukungan moral dan moril mulai dari awal hingga saat ini.
9. Om dan Tante yang senantiasa memberi dukungan kepada penulis, menyayangi dan membiayai sehingga bisa sampai berada di tahap ini.
10. Teman-teman yang senantiasa membantu penulis dalam pembuatan tugas-tugas perkuliahan, pembuatan video dll.
11. Teman-teman seangkatan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu mendukung saya dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Teman-teman seangkatan di SMAN 11 Bone yang selalu memberi dukungan dan motivasi kepada saya.
13. Salma Salsabil yang memberi semangat kepada penulis lewat lagu dan suara indahnyanya, serta memberi motivasi tentang sebuah perjuangan dalam meraih cita-cita.
14. Teman-teman Salmine diseluruh Indonesia khususnya Salmine Official dan Salmine Makassar.

Semoga Allah SWT membalas semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Universitas Bosowa.

Mohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan dari penulis. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk evaluasi bagi penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua kalangan yang membutuhkan. Wassalam.

Makassar, 29 Mei 2023

Penulis



DAFTAR ISI

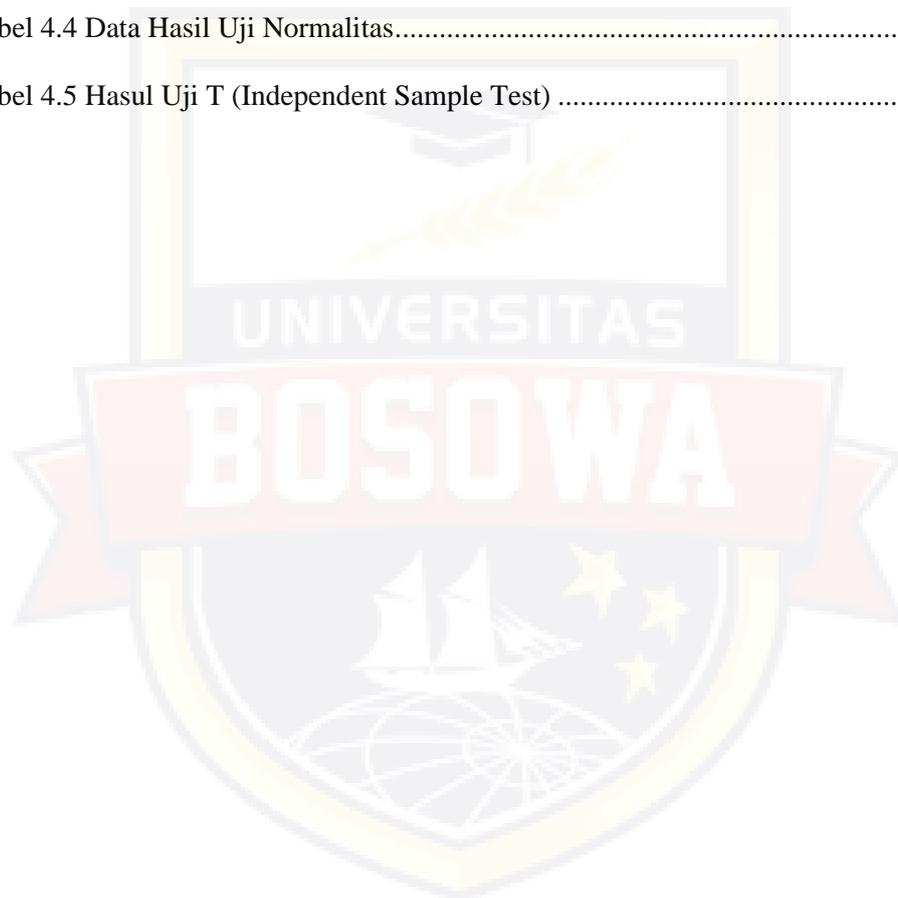
SAMPUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembantasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	8
B. Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Pikir	27
D. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel.....	32
D. Variabel dan Definisi Operasional.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33

F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan.....	40
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	49



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian Skala Likert.....	33
Tabel 4.1 Analisis Deskriptif	37
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan N-Gain.....	38
Tabel 4.3 Data Hasil Reliabilitas	39
Tabel 4.4 Data Hasil Uji Normalitas.....	39
Tabel 4.5 Hasil Uji T (Independent Sample Test)	40



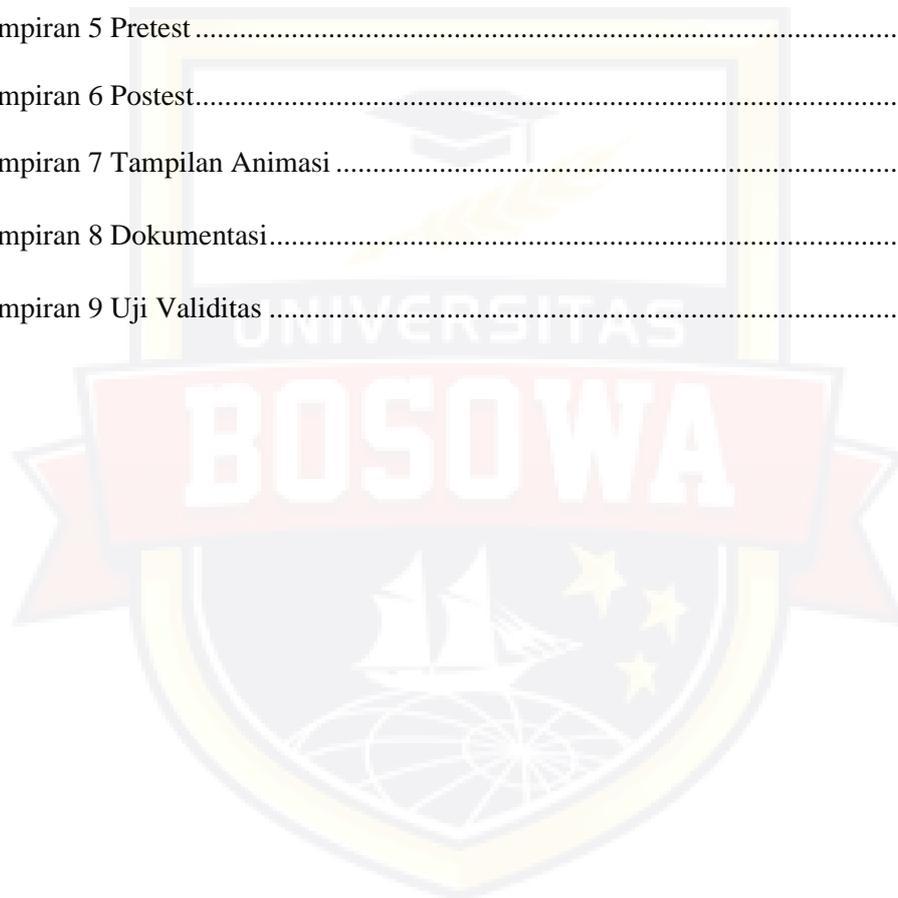
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir 29



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah	50
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	51
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Meneliti	52
Lampiran 4 RPP	53
Lampiran 5 Pretest	65
Lampiran 6 Posttest	75
Lampiran 7 Tampilan Animasi	121
Lampiran 8 Dokumentasi	122
Lampiran 9 Uji Validitas	124



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah berkembang pesat baik dari segi aspek teknologi komunikasi maupun informasi. Hal ini berpengaruh di berbagai bidang kehidupan salah satunya bidang Pendidikan. Pendidikan dapat mencerminkan kearifan, perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana, agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kearifan, akhlak mulia, dan keterampilan diri yang diperlukan oleh masyarakat, bangsa dan negara. Melalui pendidikan, manusia berusaha untuk mengembangkan diri agar mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat kemajuan teknologi.

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia.

Pendidik atau guru tidak hanya melakukan kegiatan mengajar, tetapi guru juga memikirkan bagaimana cara menyampaikan ilmu kepada siswa, bagaimana caranya siswa memahami materi untuk menguasai materi pelajaran. Proses pembelajaran berjalan dengan baik jika memiliki komponen-komponen pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Ketika ada

komponen pembelajaran yang tidak memenuhi kebutuhan peserta didik, tidak dapat dipungkiri bahwa akan ada masalah dalam proses belajar. Bagian pembelajaran meliputi guru, peserta didik, buku teks, media pembelajaran, dll. Selama proses pembelajaran, guru harus mengajarkan ide-ide yang kreatif dan inovatif seperti menggunakan media yang menyenangkan agar bisa mencapai sasaran pembelajaran.

Media adalah segala sesuatu yang berfungsi membawa dan meneruskan informasi antara sumber informasi dan penerima informasi, seperti video, televisi, bahan cetak, komputer, dosen, dianggap sebagai media karena fungsinya menyampaikan informasi untuk tujuan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran adalah proses pemberian ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik sangatlah berpengaruh terhadap motivasi. Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak dalam keberhasilan pembelajaran, peserta didik lebih semangat, antusias dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan pemahamannya semakin baik. Media digunakan dengan maksud untuk memperkaya pengalaman belajar dengan menggunakan berbagai objek berwujud yang bertujuan untuk mencapai tujuan instruksional.

Salah satu media teknologi dalam pembelajaran yang cocok adalah media belajar berupa animasi. Dimana media video animasi merupakan media berupa gambar yang bergerak disertai suara. Media ini dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan mempermudah penyampaian materi.

Penggunaan media video animasi ini sangat berpengaruh bagi peserta didik dalam proses belajar mengajarnya karena media video animasi ini memiliki daya tarik sendiri bagi siswa sekolah dasar. Dapat kita lihat dilingkungan sekitar kita bahwa anak- anak di Indonesia terutama yang masih duduk di bangku sekolah dasar masih gemar menonton televisi yang menyiarkan tayangan hiburan termasuk video animasi itu sendiri.

Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran, maka penulis akan menggunakan media pembelajaran audio-visual yang berupa animasi pembelajaran dalam penelitian ini. Kelebihan media animasi yaitu memberikan informasi yang baik, dapat diterima secara merata oleh peserta didik, bermanfaat untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga, animasi juga bisa diulang dan diberhentikan sesuai kebutuhan peserta didik. Media animasi akan membantu siswa dalam memahami informasi-informasi yang abstrak, selain itu media animasi juga memberikan hiburan tersendiri bagi siswa, pesan yang terdapat dalam media animasi dapat tersampaikan sehingga akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di SD adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. PPKn di SD menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada peserta didik sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Berhubungan dengan persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, sehingga PPKn bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep- konsep dan prinsip saja.

Pelaksanaan pembelajaran PPKn haruslah dilaksanakan dalam suasana yang kondusif dalam arti pembelajaran yang dilakukan bersifat aktif, efektif dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif maka salah satunya adalah memiliki media yang akan digunakan dalam proses pembelajarannya. Pemilihan media yang tepat akan membantu tujuan pembelajaran tercapai maka akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran peserta yang memperhatikan hanya peserta didik yang duduk didepan saja, sehingga peserta didik dibelakang tidak memperhatikannya. Motivasi peserta didik juga terlihat kurang, dilihat dari semangat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran, kadang lesu dan acuh tak acuh dengan penjelasan guru.

Peneliti sudah melihat banyak usaha dari para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang khususnya pada mata pelajaran PPKn, tetapi masih terdapat juga beberapa kendala. Misalnya media yang digunakan belum bervariasi, terkendala dengan buku, waktu, biaya, bahan dan alat-alat praktik, peserta didik merasa dikontrol sehingga susah memahami, hal ini juga membuat peserta didik jadi merasa malas untuk memperhatikan lalu akhirnya mereka menjadi mengobrol, asyik bermain bahkan sibuk sendiri.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik mengadakan penelitian tentang :

“Pengaruh Media Animasi terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKn Kelas Vdi UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul antara lain :

1. Proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku yang telah tersedia.
2. Motivasi belajar masih rendah
3. Belum adanya variasi media yang digunakan oleh guru.
4. Belum ada penggunaan media animasi dalam pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Mengingat adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya maka peneliti tidak mungkin untuk meneliti masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Oleh karena itu peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yakni : Motivasi belajar masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka perlu adanya suatu rumusan masalah yang akan memberikan arah pada penelitian ini. Adapun rumusan masalah sebagai berikut :

“Apakah terdapat pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn kelas V UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn kelas V UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1) Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan di sekolah dasar, yakni memberikan memberikan sumbangan tentang pengaruh media interaktif animasi untuk meningkatkan motivasi belajar PPKn.

2) Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu:

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan membawa dampak pada peningkatan motivasi belajar PPKn.

b. Bagi Guru

Bagi guru, dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan mengenai media animasi dalam pengajaran PPKn sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar PPKn, serta menjadikan pembelajaran PPKn lebih efektif dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dan sekolah lain pada umumnya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Sebagai wadah menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan dan membantu memperbaiki kualitas pembelajaran PPKn, serta dapat menambah wawasan keilmuan peneliti khususnya dalam pembelajaran PPKn serta dapat memberi penguat terhadap peneliti terdahulu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Abi Hamid dkk (2020: 3-4), media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Menurut Mashuri (2019 : 3), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berdayaguna.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali, (Oka, 2022 : 11).

Media pembelajaran adalah sebagai sarana perantara, alat bantu mengajar, alat bantu guru, sarana pembawa/penyalur pesan, sumber belajar, dan alat untuk membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran (Ramdani, P. 2021: 13).

Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai penyalur informasi yang dapat merangsang peserta didik baik dari segi perasaan, kemauan, perhatian serta kemauan belajar sehingga terjadinya proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Abi Hamid dkk (2020 : 7-8), adapun Manfaat media pembelajaran di antaranya :

- 1) Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja, tetapi perlu alat bantu (*tools*) lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Pendidik terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan peserta terbantu dan lebih mudah dalam memahami konsep materi yang di sampaikan oleh pendidik. Sehingga, *transfer of knowledge* dan *transfer of value* dilakukan secara maksimal.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.

- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang Panjang untuk penyampaiannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi. Misalnya, dengan media pembelajaran online, e-learning, mobile learning, web based learning, yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja menembus batas ruang dan waktu.'
- 4) Media pembelajaran dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya, baik yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual, auditor, kenestetik. Dengan adanya media , pembelajaran menjadi lebih variative dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik menjadi cepat bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik.
- 5) Penafsiran terhadap informasi dan pesan materi dapat disamakan antara penyampai pesan dan penerima pesan. Media pembelajaran menjembatani adanya perbedaan persepsi dan penafsiran dari suatu materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi panduan, arah untuk mencapai tujuan pembelajaranserta membantu pendidik dalam penyampaian struktur materi pembelajaran dapat dilakukan secara runut dan urut.

- 6) Meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Media pembelajaran membantu dalam penyampaian materi pembelajaran yang komprehensif, inovatif, dan menarik minat dan antusiasme peserta didik.

Menurut Arif S, dkk (dalam buku Oka, 2022 : 21-25) , manfaat media pembelajaran antara lain.

- 1) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak
- 2) Mengatasi keterbacaan pengalaman siswa
- 3) Media dapat melampaui batas ruang kelas
- 4) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan
- 5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar
- 8) Media memberikan pengalaman yang integrasi/menyeluruh dari suatu yang konkrit maupun abstrak
- 9) Pengalaman yang didapat baik dari kegiatan mengalami langsung suatu peristiwa.
- 10) Media memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar mandiri
- 11) Meningkatkan kemampuan keterbacaan baru
- 12) Media mampu meningkatkan efek social yaitu kesadaran akan dunia sekitar
- 13) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun siswa.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah

membantu proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Dimana pendidik terbantu untuk mudah menyampaikan materi sedangkan peserta didik terbantu untuk lebih mudah menerima materi yang diajarkan pendidik. Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Ramdani, P. (2021 : 15-16), fungsi media pembelajaran terbagi menjadi beberapa bagian, diantaranya :

1) Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dll.

2) Fungsi Semantik

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (symbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami peserta didik (tidak verbalistik).

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya seperti mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

4) Fungsi Psikologis

Fungsi Atensi Fungsi Afektif Fungsi Kognitif Fungsi Imajinatif Fungsi Motivasi

5) Fungsi Sosio-Kultural

Yakni mengatasi hambatan sosio-kulturak antarpeserta komunikasi pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama media itu digunakan untuk perorangan kelompok yaitu :

- a) Memotivasi minat atau tindakan
- b) Menyajikan informasi
- c) Memberi instruksi untuk memenuhi fungsi motivasi.

d. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Ramdani, P. (2021:19), media dalam proses pembelajaran dapat di kelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni :

- 1) Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Contoh : radio, audio tape (*tape recorder*), *compact disk*.
- 2) Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Contoh : buku, majalah, papan tulis, *white board*.
- 3) Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesaan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal. Contoh : film documenter, film drama, film animasi.
- 4) Multimedia adalah media yang melibatkan indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui computer dan internet,

bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat seperti karyawisata, simulasi, bermain peran.

2. Media Animasi

a. Pengertian Media Animasi

Animasi berasal dari Bahasa latin yaitu “ *anima* ” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Bahasa Indonesia Inggris artinya menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar biasanya berupa tulisan, bentuk benda, warna atau special efek. (Ramdani, P.2021: 22)

Menurut Azzajjad, dkk (2021), video animasi adalah jenis media yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menyampaikan informasi. Sedangkan menurut Yusmiarti dkk (2019), animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan hidup.

Menurut Ahmad dkk (2018), animasi audio visual adalah media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar, gambar yang dimaksud berupa animasi (gambar gerak) yang dimaksudkan agar menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran semaksimal mungkin. . Animasi pembelajaran merupakan kumpulan gambar yang dirangkai untuk membantu menggambarkan materi pembelajaran yang sedang dipelajari (Kurniawati dkk : 2022)

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media animasi adalah media atau alat yang menggabungkan audio dan visual berupa suara atau gambar yang dirangkai untuk membantu menggambarkan materi pelajaran.

b. Manfaat Media Animasi

Menurut Ramdani, P. (2021: 23), manfaat yang diperoleh dalam menggunakan media animasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menunjukkan objek dengan idea.
- 2) Menjelaskan konsep yang sulit.
- 3) Menjelaskan konsep abstrak menjadi konkrit.
- 4) Menunjukkan dengan jelas suatu Langkah prosedural.
- 5) Menarik perhatian dengan adanya pergantian pergerakan dan suara yang selaras.
- 6) Memperindah tampilan presentasi.
- 7) Mempermudah penggambaran dari suatu materi.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata lain *Motive* yang berarti dorongan atau bahasa Inggrisnya *to move*. Motif diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat (*driving force*). Motif tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dengan faktor-faktor lain, baik faktor eksternal, maupun faktor internal. Hal-hal yang mempengaruhi motif disebut motivasi.

Arianti, A. (2019), motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar untuk melakukan suatu tindakan

dengan tujuan tertentu. Motivasi juga bisa dalam bentuk usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Motivasi mempunyai peranan strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi, tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya diketahui, tetapi juga harus diterangkan dalam aktivitas sehari-hari.

Hanan, H. A. (2017), motivasi belajar adalah suatu motif atau dorongan untuk melakukan suatu kegiatan/pekerjaan guna mencapai tujuan dalam rangka merubah tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu.

b. Jenis-jenis Motivasi

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Kemudian kalau dilihat dari segi tujuan

kegiatan yang dilakukannya (misalnya kegiatan belajar), maka yang dimaksud dengan motivasi intrinsik ini adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri.

Sebagai contoh konkrit, seorang siswa itu melakukan belajar, karena betul ingin mendapat pengetahuan, nilai atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena tujuan yang lain-lain. "*intrinsic motivations are inherent in the learning situations and meet pupil-needs and purposes*". Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh itu seseorang itu belajar, karena tahu besok paginya akan ujian dengan harapan akan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh guru atau temannya. Jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, atau agar mendapat hadiah. Jadi kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, tidak secara langsung bergayut dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Oleh karena itu motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar (Prihartanta, W. 2015).

Sedangkan menurut Arianti, A. (2019). Berdasarkan sifatnya, motivasi dapat dibedakan menjadi motif intrinsik dan motivasi ekstrinsik:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari diri sendiri dan tidak dipengaruhi oleh sesuatu di luar dirinya karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Orang yang tingkah lakunya digerakkan oleh motivasi intrinsik, baru akan puas kalau tingkah lakunya telah mencapai hasil tingkah laku itu sendiri. Misalnya, orang yang gemar membaca tanpa ada yang mendorong, ia akan mencari sendiri buku-buku untuk dibacanya. Orang yang rajin dan bertanggung jawab tanpa menunggu komando, sudah belajar dengan sebaik-baiknya.

2) Motivasi Ekstrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan belajar. Misalnya, siswa yang sedang menyelesaikan pekerjaan rumah, sekedar mematuhi perintah guru, kalau tidak dipatuhi guru akan memarahinya.

Menurut Sardiman, 2018 dalam (Endang, 2020), “ Siswa yang memiliki motivasi instrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang tertentu. Siswa yang benar-benar ingin mencapai tujuan maka harus belajar, karena tanpa pengetahuan tujuan belajar tidak akan tercapai”.

Menurut Sardiman, 2018 dalam (Endang, 2020), motivasi ekstrinsik adalah moti-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik apabila dilihat dari segi tujuannya, tidak secara langsung bergayut pada

esensi yang dilakukan. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi di dalam aktivitas belajar yang dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa jenis motivasi terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Dimana motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari diri sendiri tanpa adanya dukungan atau dorongan dari luar sedangkan ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena adanya pengaruh dari luar baik itu dari segi ajakan, paksaan dll.

c. Ciri-ciri Motivasi

Saptono, Y. J. (2016) Motivasi dapat diidentifikasi dalam beberapa ciri berdasarkan hubungannya dengan perilaku, yakni: (1) Motivasi tidak hanya merangsang suatu perilaku tertentu saja, tetapi merangsang berbagai kecenderungan berperilaku yang memungkinkan tanggapan yang berbeda. (2) Kekuatan dan efisiensi perilaku mempunyai hubungan yang bervariasi dengan kekuatan determinan. (3) Motivasi mengarahkan perilaku pada tujuan tertentu. (4) Penguatan positif (*positivereinforcement*) menyebabkan suatu perilaku tertentu cenderung untuk diulangi kembali. (5) Kekuatan perilaku akan melemah bila akibat dari perbuatan itu bersifat tidak enak.

d. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, 2018 dalam (Endang, 2020 : 8), fungsi motivasi belajar sebagai berikut menyeleksi atau menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, dengan menysisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai tujuannya.

e. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Uno (2019) dalam Endang (2020 : 9-11), indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Seseorang yang mempunyai motif berprestasi tinggi cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya, menyelesaikan tugas semacam ini bukanlah karena dorongan dari luar melainkan dari diri sendiri.

- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatarbelakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan bukan karena memiliki motif berprestasi tinggi melainkannya karena adanya dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu. Contohnya seorang peserta didik yang terlihat tekun dalam belajar karena tidak dapat menyelesaikan tugasnya maka dia akan

merasa malu pada guru, di olok-olok temannya dan mendapat hukuman dari orang tua.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka contohnya orang yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan kinerja yang baik kalau mereka menganggap kinerja yang tinggi diakui dan dihargai dengan kenaikan pangkat.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Pertanyaan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainya terhadap perilaku yang baik ataupun hasil belajar peserta didik yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

5) Adanya kegiatan menarik dalam pembelajaran

Permainan merupakan salah satu yang sangat menarik bagi peserta didik. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai. Seperti kegiatan belajar diskusi dll.

6) Adanya lingkungan yang kondusif

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam Tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah menjadi melalui belajar dan latihan dengan kata lain

melalui pengaruh lingkungan belajar yang kondusif merupakan salah satu faktor pendorong belajar peserta didik.

f. Prinsip Motivasi Belajar

Saptono, Y. J. (2016), motivasi memiliki peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorangpun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar yang penting dan harus diperhatikan oleh guru, sebagai berikut: (1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar; (2) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar; (3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman; (4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar; (5) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar; (6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

g. Strategi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Saptono, Y. J. (2016), ada beberapa strategi yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah, yaitu: 1) Memberikan kontiguitas, peneguhan/penguatan serta hukuman dengan berpijak pada pandangan behavioristik. 2) Memberikan kebebasan pribadi, hak untuk memilih sendiri, pengaturan diri dan penentuan diri, kecenderungan untuk mengembangkan diri serta memperkaya diri dengan berpijak pada pandangan humanistic ; 3) Memberikan keyakinan, tujuan, penafsiran, harapan, minat serta kemampuan dalam diri peserta didik dengan berpijak pada pandangan

kognitif; 4) Memberikan penghargaan dan penghargaan kepada peserta didik dengan berpijak pada pandangan belajar sosial (*social learning*)

4. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Menurut Lubis, M. A. (2020 : 24), pendidikan kewarganegaraan merupakan proses pembelajaran yang berusaha untuk membangun *civic knowledge, civic skills, dan civic disposition* peserta didik, sehingga tujuan untuk membentuk warga negara yang baik dapat terwujud. Pendidikan kewarganegaraan pada dasarnya ujung tombak untuk membangun karakter bangsa peserta didik, karena Pendidikan kewarganegaraan adalah Pendidikan moral yang mengajarkan nilai-nilai kepribadian bangsa Indonesia yang tertuang di dalam Pancasila.

b. Tujuan Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar

- 1) Mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalisme, dan berjiwa Pancasila.
- 2) Memiliki wawasan kebangsaan dalam menunjang tinggi Negara kesatuan Republik Indonesia dengan rasa cinta tanah air.
- 3) Memiliki rasa persatuan dan kesatuan dalam mempertahankan bangsa Indonesia menuju lebih baik.
- 4) Memiliki *mindset* dalam memecahkan masalah yang terjadi di negara
- 5) Memiliki karya yang inovatif untuk mengangkat harkat dan martabat didepan para negara-negara lain.
- 6) Menjiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. (Lubis, M. A. 2020 : 25-26),

c. Pentingnya Pembelajaran PPKn bagi Siswa SD/MI

Menurut Lubis, M. A. (2020 : 27), pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan Pendidikan yang berperan penting untuk membentuk kepribadian bagi siswa SD/MI. Hal ini disebabkan PPKn mempelajari tentang bagaimana siswa SD/MI untuk menjadi mata pelajaran yang sangat wajib untuk dipelajari dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi, karena begini pentingnya dipelajari bagi penerus bangsa. Berikut hal yang menunjukkan begitu pentingnya pembelajaran PPKn bagi siswa SD/MI.

- 1) Mengatakan kepada mereka untuk cinta kepada Tuhan yang Maha Esa dan sesama makhluk hidup sesuai nilai-nilai Pancasila agar kelak mereka dapat mengimplementasikan di kehidupan sehari-hari.
- 2) PPKn mengajarkan siswa untuk mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur, bertanggung jawab dan demokratis.
- 3) PPKn memberikan pengajaran kepada siswa SD/MI untuk saling memahami sesama warga negara dan menanamkan kepada mereka makna dari *Bhineka Tunggal Ika*.
- 4) Memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai system pemerintahan dan tentang peraturan negara yang berlaku, baik yang tertulis maupun tidak tertulis.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah ;

1. Sri Handayani (2019), yang berjudul “ Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat”. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan

pendekatan Quasi Experiment (Eksperimen Semu), desain penelitian Nonequivalent Control Group Design. Sedangkan pengambilan sampel dengan teknik Sampling Jenuh, karena semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sebagai sampel. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA di kelas V. Hal ini dapat dilihat dari hasil Posttest kelas VA (kelas eksperimen) memiliki nilai rata-rata 80,75 sedangkan hasil Posttest kelas VB (kelas kontrol) memiliki nilai rata-rata 68. Hasil ini dilihat juga dari perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 6,7079$. apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df 38 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,7079 > 2,024$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak, yaitu terdapat pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu :
Persamaan peneliti terdahulu sama-sama menggunakan media animasi dengan jenis penelitian kuantitatif sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu meneliti tentang hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.

2. Sri Wahyuni dkk (2020), dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA”. Rancangan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain kelompok tunggal

pretest dan posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Unggul Seulimeum, sedangkan sampel penelitian diambil siswa kelas X-2 berjumlah 20 orang secara purposive sampling. Pengumpulan data menggunakan tes tertulis yang terdiri dari pretest, posttest, LKS, dan lembar observasi kegiatan siswa. Data observasi dianalisis dengan menggunakan teknik persentase sedangkan hasil tes kemampuan berpikir kritis dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji-t menggunakan program SPSS20. Persentase aktivitas belajar siswa mencapai rata-rata 85% yang termasuk pada kategori baik sekali dan hasil kemampuan berpikir kritis dari hasil uji-t diperoleh Nilai sig sebesar $0,000 < 0.05$. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit terhadap kemampuan berfikir kritis dan aktivitas belajar siswa kelas X di SMAN 1 Unggul Seulimeum Aceh Besar.

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu :
Persamaan peneliti terdahulu sama-sama menggunakan media animasi dengan jenis penelitian kuantitatif sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu meneliti tentang berfikir kritis dan aktivitas belajar siswa kelas X di SMAN 1 Unggul Seulimeum Aceh Besar

3. Hendi Antika dkk (2019), dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Sandisko Dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually Terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2”. Jenis penelitian ini adalah penelitian adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk

desain quasi experimental design yang digunakan adalah bentuk nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 2 SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang yang berjumlah 27 peserta didik yang terdiri dari kelas 2A dan 26 peserta didik dari kelas 2B dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 68,65. Setelah diberi perlakuan nilai rata-rata posttest mengalami peningkatan menjadi 80,96. Data tersebut didukung oleh analisis menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan $r^2 = 0,541$ jadi variabel x (media animasi SANDISKO dengan model SAVI) mempengaruhi variabel y (hasil belajar tema kebersamaan) sebesar 54,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi SANDISKO dengan model *Somatic Auditory Visualization Intellectually* berpengaruh signifikan untuk meningkatkan hasil belajar tema kebersamaan kelas 2 SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu :
Persamaan peneliti terdahulu sama-sama menggunakan media animasi dengan jenis penelitian kuantitatif sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu meneliti tentang hasil belajar kelas 2 SD Negeri Tambkrejo 01 Semarang.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir ini bermula dari adanya masalah terhadap motivasi belajar di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 masih tergolong rendah. Motivasi merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, karena

motivasi merupakan kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, motivasi juga selalu disertai dengan rasa nyaman.

Dari hasil observasi awal, rendahnya motivasi peserta didik pada mata pelajaran PPKn di karenakan pada umumnya peserta didik masih menganggap bahwa mata pelajaran PPKn itu sulit. Hal ini disebabkan salah satunya cara mengajar guru, dimana proses pembelajaran dianggap monoton dan penggunaan media kurang menarik yang menyebabkan peserta didik menjadi malas dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Multimedia mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi atau video dalam satu kesatuan, sehingga multimedia dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan teori dan kerangka pikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

H₁ : Adanya Pengaruh Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn Kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar.

H₀ : Tidak adanya Pengaruh Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar.

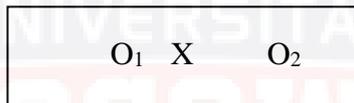


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode pra-eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1. Desain pada penelitian ini adalah one group pretest-posttest design yang termaksud dalam penelitian pra-eksperimen. Desain dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Keterangan :

X : Perlakuan menggunakan media animasi

O₁ : Sebelum perlakuan

O₂ : Setelah perlakuan

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang peneliti pilih adalah UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar pada tahun ajaran 2022/2023. Alasan memilih lokasi tersebut, karena di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar terdapat permasalahan yang hendak dijadikan penelitian, selain itu sekolah tersebut menjadi tempat implementasi atau penerapan program kedaireka yang diikuti oleh peneliti.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian (Sukardi, 2022 : 69). Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar Tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 494 peserta didik.

2. Sampel

Penentuan sampel dalam penelitian ini yaitu random sampling, dimana teknik pengambilan sampel secara acak dan sederhana tanpa memperhatikan tingkatan yang ada pada populasi.

Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas, yaitu kelas V A dengan jumlah 23 peserta didik terdiri dari 11 laki-laki dan 12 perempuan.

D. Variabel dan Definisi Operasional

a. Media pembelajaran animasi (Variabel Bebas)

Media pembelajaran animasi adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Motivasi belajar peserta didik (Variabel Terikat)

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah meliputi indikator adanya hasrat dan

keinginan berhasil dalam mata pelajaran PPKn. adanya kegiatan yang menarik dalam mata pelajaran PPKn, adanya lingkungan belajar yang kondusif dalam mata pelajaran PPKn.

E. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket

Lembar angket digunakan untuk melihat pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Menurut Syofian, (2017 : 21), angket adalah teknik pengumpulan data yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang didalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau sistem yang sudah ada. Dalam angket motivasi ini terdapat 15 bagian, terdiri dari 8 pertanyaan positif dan 7 pertanyaan negatif. Angket akan diisi oleh peserta didik dan akan memberikan penilaian menggunakan *skala likert* sebagai berikut :

Kriteria	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat tidak setuju (STS)	1	4

Tabel 3.1 Penilaian Skala likert

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumentar, data yang relevan (Sudaryono, 2016 : 90). Metode ini dilakukan untuk mengambil data nilai belajar peserta didik kelas IV UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 sebagai penunjang kesempurnaan pengumpulan data yang diperlukan oleh peneliti.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif yang akan digunakan peneliti adalah teknik analisis statistic inferensial adalah teknik statistic yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiono, 2019 : 206). Berikut ini analisi data yang akan dilakukan oleh peneliti.

1. Uji Validitas dan Reabilitas

a. Uji Validitas

Validitas adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang akan diukur (*a valid measure if it successfully measure the phenomenon*). Rumus uji validitas secara manual yaitu :

$$R_{\text{hitung}} : \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2] [n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

R_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y

n : Jumlah responden.

X : Skor variabel

Y : Skor total dari variabel

Untuk menguji validitas dalam alat ukur ini menggunakan bantuan *software* SPSS 21.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Syofian, (2017 : 78-81), reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula.

Teknik dalam penelitian ini menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan berbantuan *software* SPSS 21.

2. Uji Normalitas

Tugas dari Uji normalitas sampel yaitu untuk menguji normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis normal atau tidak. Uji normalitas dapat menggunakan rumus chi-kuadrat, rumus chi-kuadrat adalah

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)}{f_h}$$

Keterangan:

x^2 = Harga chi-kuadrat yang dicari

f_0 = frekuensi yang ada

f_h = frekuensi yang diharapkan sesuai dengan teori

Apabila telah diperoleh harga chi-kuadrat, perhitungan selanjutnya akan dibandingkan dengan chi-kuadrat table. Ketika chi-kuadrat yang dihitung lebih kecil dari pada chi-kuadrat table maka data dinyatakan berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis pada penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif. Hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan media animasi kelas V A di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar pembelajaran PPKn. Angket digunakan dalam pengujian hipotesis untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan benar. Setelah uji persyaratan lulus, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan statistik t dan program SPSS untuk menentukan derajat kesepadanan hubungan, meramalkan besarnya hubungan antar variabel, dan jika nilai variabel bebas diketahui, mengestimasi ukuran variabel dependen. Jika Nilai Sig. (2-tailed) > 0.05 tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat jika Sig. (2-tailed) $> 0,05$. (Y) dan terdapat hubungan yang signifikan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat jika Sig. (2-tailed) $0,05$. (Y).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Pada penelitian ini proses pengambilan data pada responden dibagi menjadi dua, penelitian pertama yaitu 9 Maret 2023 di kelas V A dengan mengambil data pretest dengan jumlah peserta didik 23 orang tanpa pemberian intervensi berupa video animasi pembelajaran. Penelitian kedua dilaksanakan pada tanggal 6 April 2023 di kelas yang sama dengan mengambil data post-test dengan jumlah peserta didik 23 orang setelah penerapan video animasi dalam proses pembelajaran.

2. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data dari angket motivasi belajar yang diperoleh dari kelas V A UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Dari data yang terkumpul, selanjutnya peneliti akan paparkan secara deskriptif yang menggambarkan perhitungan nilai rata-rata, nilai pretest dan posttest, *Std deviation* beserta media pada table 4.1 sebagai berikut :

Tabel 4.1 Data Deskriptif

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Rata-rata	15.00	18.00
Median	39.7826	45.7826
<i>Std. Devition</i>	3.52854	4.61181
Minimal	34.00	33.00
Maksimal	49.00	51.000

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan adanya perbedaan antara pretest dan posttest yang terdapat pada nilai rata-rata, median, *std deviation*, minimal dan maksimal. Nilai rata-rata *pretest* lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata

posttest. Nilai rata-rata belajar peserta mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media animasi. Selain itu juga terdapat hasil analisis perhitungan skor N-Gain.

Tabel. 4.2 Hasil Perhitungan N-Gain

Skor N-Gain	Interprestasi
0,52	Sedang

Sumber : *Microsoft Exel 2013*

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain skor tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain adalah sebesar 0,52 termasuk dalam kategori sedang atau cukup efektif.

a. Analisis Data Penelitian

1) Uji Validitas

Validitas dalam penelitian ini dihitung dengan mempertimbangkan jumlah soal yang valid, dimana 23 peserta didik menjadi sumber data dan data tersebut dianalisis menggunakan *software* SPSS 21. Berdasarkan data hasil uji validitas angket motivasi belajar yang telah dihitung terdapat 15 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid, hal ini karena rhitung lebih kecil dari rtabel.

2) Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas dan dinyatakan valid, selanjutnya angket motivasi belajar diuji reliabilitasnya menggunakan *software* SPSS 2. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui anget motivasi belajar dapat dipercaya sebagai alat

pengumpulan data. Adapun hasil uji reliabilitas instrument angket uji coba motivasi belajar adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Data Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.790	15

Dalam penelitian ini ditemukan tingkat reliabilitasnya sebesar 0.790 dimana skor tersebut menunjukkan bahwa instrument penelitian dapat dipercaya.

3) Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini uji normalitas data ditentukan melalui uji Kolmogrov Smirnov dengan taraf signifikan 0,05. Tujuan dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas penelitian dapat dari tabel berikut :

Tabel. 4.4 Data Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		23
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.03108413
Most Extreme Differences	Absolute	.133
	Positive	.133
	Negative	-.093
Kolmogrov-Smirnov Z		.640
Asymp. Sig. (2-tailed)		.807

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,807 > 0,05$ yang menunjukkan berdistribusi normal.

4) Uji Hipotesis

Hasil dari uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi pada peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan dan sesudah mendapatkan dimana proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan program SPSS 21 sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Uji T (Independent Sample Test)

Paired Samples Test								
Paired Differences						F	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Differences				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest- Posttest	-6.00000	4.23191	.88241	-7.83002	-4.16998	-6.800	22	.000

Sumber : SPSS 21 for Windows

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada *Independent Sampel Test* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$ menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi. Nilai rata-rata sebelum penggunaan media animasi adalah 15,00, sedangkan setelah penggunaan media animasi naik menjadi 18,00.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di UPT SPF SDN Lariang

Bangi 1 Kota Makassar. Berdasarkan tujuan penelitian, maka peneliti menggunakan angket yang akan digunakan untuk menilai pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik dimana sampelnya adalah peserta didik kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum treatment, sedangkan posttest dilakukan setelah treatment. Setelah pembagian pretest, nilai rata-rata yang didapatkan lebih kecil, kemudian setelah penulis membagikan pretest pada pertemuan selanjutnya, penulis mengajar menggunakan media animasi selama empat kali pertemuan. Setelah penerapan pembelajaran menggunakan media animasi, penulis kembali membagikan angket pada peserta didik untuk mendapatkan nilai posttest, yang diperoleh nilai pada posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Penelitian ini dilakukan 9 Maret s/d 0 April 2023. Sesuai dengan desain penelitian yaitu penulis menggunakan *One Group Ptetest- Posttest Design*, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan diberikan perlakuan menggunakan media animasi dengan materi PPKn sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Penggunaan media animasi membuat peserta didik antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran karena dalam setiap pertemuan berbeda video animasi sehingga membuat peserta didik merasa tidak bosan, dalam video animasi juga terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab jadi peserta didik harus memperhatikannya.

Berdasarkan skor N-Gain diperoleh hasil dengan interpretasi sedang atau cukup efektif dan dianalisis dengan menggunakan uji-t atau hipotesis. Berdasarkan

uji hipotesis *Independent Sampel Test* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 < 0,05 menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi dalam pembelajaran PPKn kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar.

Hal ini menunjukkan bahwa adanya dorongan motivasi belajar peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran. Sesuai dengan salah satu indikator motivasi belajar yaitu karena adanya kegiatan yang menarik, membuat peserta didik selalu ingat, dipahami dan dihargai seperti halnya seperti pembelajaran yang telah dilakukan peneliti dimana setiap animasi pembelajaran terdapat pertanyaan untuk merangsang peserta didik dalam berfikir dan berdiskusi.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Deiby Tiwow dkk, dengan judul penelitian “ Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar di Tinjau Dari minar Belajar Peserta Didik”. Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa penerapan media pembelajaran animasi powtoon mempengaruhi minat belajar dan penerapan media pembelajaran animasi powtoon juga meningkatkan hasil belajar matematika, maka dapat diyakini pasti benar bahwa interaksi antara penggunaan media pembelajaran animasi powtoon mempengaruhi hasil belajar ditinjau dari minat belajar siswa.

Kemudian penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu Hendi Antika dkk, dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Animasi *Sandisko dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually* terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2”. Hasil penelitian

menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi SANDISKO dengan model Somatic Auditory Visualization Intellectually berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar tema kebersamaan kelas 2 SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang.

Penggunaan media animasi pembelajaran sangatlah berpengaruh kepada peserta didik, peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang telah diajarkan. Dengan demikian untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memperoleh konten yang lebih mudah, membuat peserta didik lebih bersemangat dan terlibat dalam pembelajaran. Adanya media animasi pembelajaran yang dibuat sesuai dengan materi pembelajaran sangat menarik perhatian dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar karena penggunaan media animasi masih sangat jarang diterapkan disekolah.

Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran PPKn khususnya pada materi keberagaman social budaya yang membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena pengetahuan dan ilmu yang diterima tidak sepenuhnya berasal dari guru, peserta didik lebih antusias dan merasa tertantang dalam menjawab soal-soal yang terdapat dalam video animasi pembelajaran serta memperlancar interaksi antara peserta didik dan guru dalam pembelajaran sehingga kegiatan didalam kelas berlangsung lebih efektif dan efisien, inilah sebuah upaya yang dilakukan agar peserta didik merasa tidak cepat bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran dapat menjadi pilihan bagi guru dalam mengajar. Kelebihan penggunaan media animasi yaitu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, penggunaan media animasi dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik serta media animasi dapat memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran tidak terasa membosankan. Penulis mengambil kesimpulan bahwa penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran merupakan sesuatu yang baru yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajarannya, karena penggunaan media animasi merupakan media yang dapat meningkatkan antusiasme peserta didik selain itu juga dapat mempermudah guru dalam proses pembelajarannya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik terdapat perbedaan secara signifikan antara sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media animasi. Hal ini ditunjukkan melalui uji-t atau pengujian hipotesis dimana pada *Independent Sampel Test* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$ menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi. Dapat diketahui bahwa peserta didik senang terhadap hal-hal baru yang membuat peserta didik tidak merasa cepat bosan dalam belajar. Maka dari inilah penggunaan media animasi memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran PPKn.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan adalah :

1. Kepada pihak sekolah lebih memperhatikan fasilitas sekolah seperti media elektronik yang menunjang proses pembelajarannya.
2. Diharapkan kepada guru agar lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran dan diharapkan untuk membuat media pembelajaran agar lebih memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang disampaikan dengan bantuan media termasuk media animasi.

3. Diharapkan kepada peserta didik agar mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari guru dan senantiasa meningkatkan pemahamannya untuk setiap pelajaran



DAFTAR PUSTAKA

- Azzajjad, M. F., Tendrita, M., & Ahmar, D. S. (2021). Effect of animation and review video making (arvima) in non-classical learning model on independent learning and students' learning outcome. *Linguistics and Culture Review*, 5(S3), 967-976.
- Arianti, A. (2019). *Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis*.
- Ahmad, A., Hajar, S., & Almu, F. F. (2018). Peningkatan keterampilan menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual siswa kelas VI SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1).
- Antika, H., Priyanto, W., & Purnamasari, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Sandisko Dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually Terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 247-258.
- Handayani, S. (2019). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Hanan, H. A. (2017). *Meningkatkan Motivasi Belajar Bimbingan konseling Siswa Kelas VIII. C Melalui Bimbingan Kelompok Semester Satu Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(1), 62-72.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan spss.
- Kurniawati, R., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Animasi Cerita Bergambar Berbasis Android untuk Penguatan Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10047-10055.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Deepublish.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Prihartanta, W. (2015). *Teori-teori motivasi. Jurnal Adabiya*, 1(83), 1-14.

- Saptono, Y. J. (2016). *Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 181-204.
- Sukardi. 2022. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Siregar, Syofian. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung : ALFABETA, cv.
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (Vol. 1). Rinda Fauzian.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107-122.
- Wahyuni, S., Emda, A., & Zakiyah, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 21-28.
- Yusmiarti, K., & Triawan, M. (2019). Animasi Pembelajaran pada SMP PGRI Kota Pagar Alam Berbasis Adobe Flash CS6. *Jurnal Informatika*, 7(2), 25-37.

L

A

M

P

BOSOWA

I

R

A

N



Lampiran 1**PROFIL SEKOLAH**

No.	Identitas Sekolah	Keterangan
1.	Nama Sekolah	UPT SPF SDN Lariang Bangi 1
2.	NPSN	40307268
3.	Alamat	Jl. G. Latimojong No. 73
4.	Kode Pos	90145
5.	Desa/Kelurahan	Lariang Bangi
6.	Kecamatan	Makassar
7.	Kab./Kota	Kota Makassar
8.	Provinsi	Sulawesi Selatan
9.	Status	Negeri
10.	Waktu Belajar	Sekolah Pagi
11.	Jenjang	SD
12.	Akreditasi	B
13.	Email	Sdnlariangbangi1@yahoo.co.id

Lampiran 2

SURAT IZIN PENELITIAN


UNIVERSITAS BOSOWA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231
 Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568
<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A.90/FKIP/Unibos/II /2023
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Kepala Sekolah UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar
 di –
 Makassar

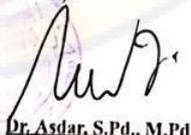
Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Sarmila Amalia
 NIM : 4519103064
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
 Universitas Bosowa

Judul Penelitian :
Pengaruh Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKN Kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar

Schubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 27 Februari 2023
 Dekan,

Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
 NIDN : 0922097001

Tembusan:
 1. Rektor Universitas Bosowa
 2. Arsip.

Lampiran 3

SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI

	<p>PEMERINTAH KOTA MAKASSAR DINAS PENDIDIKAN</p> <p>UPT. SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SD NEGERI LARIANG BANGI 1</p> <p>Alamat : Jln. Gunung Latimojong No. 73, Kec. Makassar, Kota Makassar, Email : sdnlariangbangi1@gmail.com</p>	
NPSN : 40307268	NSS : 101196005181	

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No: 421.2/247/UPT.SPF-LB.I/MKS/IV/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Drs. Sudirman, M.Pd
NIP	: 19650216 198411 1 001
Pangkat/Golongan	: Pembina / IV b
Jabatan	: Kepala UPT SPF SDN Lariangbangi I

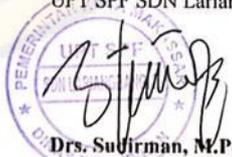
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama	: Sarmila Amalia
Nim	: 4519103064
Asal Perguruan Tinggi	: Universitas Bosowa
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Telah melaksanakan penelitian di Kelas V/a UPT SPF SDN Lariangbangi I Sejak **Tanggal 09 Maret 2023 sampai tanggal 06 April 2023** dalam rangka penyelesaian Studi Program SI, dengan Judul Penelitian **“Pengaruh Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKN Kelas V UPT SPF SDN. Lariang bangi I Kota Makassar”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 10 April 2023
Kepala,
UPT SPF SDN Lariang bangi I



Drs. Sudirman, M.Pd
Pangkat. Pembina Tk.I
NIP. 19650216 198411 1 001

Lampiran 4 (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : UPT SPF SDN Lariang Bangi 1

Kelas / Semester : V (Lima) / 2

Tema 7 : Peristiwa Dalam Kehidupan

Sub Tema 3 : Peristiwa Mengisi Kemerdekaan

Pembelajaran : 3

Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negaranya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR

PPKn

- 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat
- 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati pembelajaran menggunakan video animasi, siswa dapat mengetahui peristiwa lahirnya Pancasila dengan penuh tanggung jawab.
2. Dengan mengamati pembelajaran menggunakan video animasi, siswa dapat mengidentifikasi makna Pancasila dalam keragaman budaya bangsa dengan penuh kepedulian.

D. METODE PEMBELAJARAN

- Model : Tatap Muka
Metode : Tanya jawab.

E. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Buku siswa dan buku guru

Komputer/Laptop, Proyektor, alat bantu audio (speaker).

Video animasi tentang peristiwa lahirnya Pancasila

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran • Guru mengajak peserta didik mengajak berdinamika dengan yel-yel yang telah diajarkan. • Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " Peristiwa Lahirnya Pancasila" serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan video dengan menggunakan laptop dan proyektor. • Selanjutnya, guru mempersilakan untuk menyaksikan tayangan video yang disampaikan oleh guru sesuai materi pembelajaran yang berkaitan • Selanjutnya, guru mempersilakan untuk menyaksikan tayangan video yang disampaikan oleh guru sesuai materi pembelajaran yang berkaitan dengan peristiwa lahirnya pancasila • Setelah penayangan gambar/video, guru menyampaikan pertanyaan terkait tayangan tersebut untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan, diantaranya: <ul style="list-style-type: none"> • Sebutkan peran pancasila dalam keberagaman bangsa. • Apa saja manfaat gotong royong? • Bagaimana ciri masyarakat Indonesia ditunjukkan melalui kebiasaan gotong royong tersebut? 	25 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai-nilai Pancasila apa sajakah yang nyata dalam gotong royong tersebut? 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran • Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. • Guru menanyakan perasaan dan memberikan tindak lanjut agar mempelajari Kembali pelajaran hari ini. • Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk menutup kegiatan pembelajaran) 	5 menit

G. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

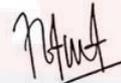
Makassar..... 2023

Mahasiswa



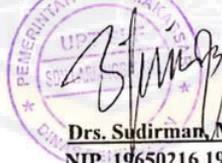
Sarmila Amalia
Nim. 4519103064

Menyetujui,
Guru Kelas V



Andi Nurwahidah Jafar, S. Pd
NIP. 19860210 200901 2 005

Menyetujui,
Kepala Sekolah UPT SPF SDN Lariang Bangi 1



Drs. Sudirman, M.Pd
NIP. 19650216 198411 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****Satuan Pendidikan : UPT SPF SDN Lariang Bangi 1****Kelas / Semester : V (Lima) / 2****Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita****Sub Tema 1 : Manusia dan Lingkungan****Pembelajaran : 3****Alokasi Waktu : 1 x 35 menit****A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Men犯罪, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negaranya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR**PPKn**

- 1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat
- 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati pembelajaran menggunakan video animasi, mampu mengidentifikasi keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

D. METODE PEMBELAJARAN

- Model : Tatap Muka
Metode : Tanya jawab.

E. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Buku siswa dan buku guru

Komputer/Laptop, Proyektor, alat bantu audio (speaker).

Video animasi tentang keragaman social budaya masyarakat Indonesia

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran Guru mengajak peserta didik mengajak berdinamika dengan yel-yel yang telah diajarkan. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “keragaman social budaya masyarakat indonesia” serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan video dengan menggunakan laptop dan proyektor. Selanjutnya, guru mempersilakan untuk menyaksikan tayangan video yang disampaikan oleh guru sesuai materi pembelajaran yang berkaitan Selanjutnya, guru mempersilakan untuk menyaksikan tayangan video yang disampaikan oleh guru sesuai materi pembelajaran yang berkaitan dengan keragaman social budaya masyarakat indonesia Selanjutnya guru menyampaikan pertanyaan terkait tayangan tersebut untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan, diantaranya: <ul style="list-style-type: none"> Bagaimana Bahasa daerah, rumah adat dari suku daerahmu? 	25 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. 	5 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan perasaan dan memberikan tindak lanjut agar mempelajari kembali pelajaran hari ini. • Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk menutup kegiatan pembelajaran) 	
--	--	--

G. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Makassar..... 2023

Mahasiswa



Sarmila Amalia
Nim. 4519103064

Menyetujui,
Guru Kelas V



Andi Nurwahidah Jafar, S. Pd
NIP. 19860210 200901 2 005

Menyetujui,
Kepala Sekolah UPT SPF SDN Lariang Bangi 1



Drs. Sudirman, M.Pd
NIP. 19650216 198411 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****Satuan Pendidikan : UPT SPF SDN Lariang Bangi 1****Kelas / Semester : V (Lima) / 2****Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita****Sub Tema 1 : Manusia dan Lingkungan****Pembelajaran : 4****Alokasi Waktu : 1 x 35 menit****A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negaranya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR**PPKn**

- 1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat
- 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati pembelajaran menggunakan video animasi, siswa dapat menghargai usaha yang ada dilingkungan sekitar

D. METODE PEMBELAJARAN

- Model : Tatap Muka
Metode : Tanya jawab.

E. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Buku siswa dan buku guru

Komputer/Laptop, Proyektor, alat bantu audio (speaker).

Video animasi tentang ragam usaha

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran Guru mengajak peserta didik mengajak berdinamika dengan yel-yel yang telah diajarkan. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " Ragam Usaha" serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan video dengan menggunakan laptop dan proyektor. Selanjutnya, guru mempersilakan untuk menyaksikan tayangan video yang disampaikan oleh guru sesuai materi pembelajaran yang berkaitan Selanjutnya, guru mempersilakan untuk menyaksikan tayangan video yang disampaikan oleh guru sesuai materi pembelajaran yang berkaitan dengan ragam usaha Selanjutnya guru menyampaikan pertanyaan terkait tayangan tersebut untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan, diantaranya: <ul style="list-style-type: none"> Dari video tersebut bagaimana cara menghargai jenis usaha orang lain? 	25 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. 	5 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan perasaan dan memberikan tindak lanjut agar mempelajari Kembali pelajaran hari ini. • Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk menutup kegiatan pembelajaran) 	
--	--	--

G. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Makassar..... 2023

Mahasiswa



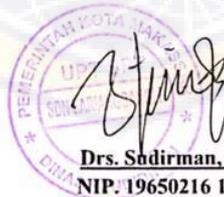
Sarmila Amalia
Nim. 4519103064

Menyetujui,
Guru Kelas V



Andi Nurwahidah Jafar, S. Pd
NIP. 19860210 200901 2 005

Menyetujui,
Kepala Sekolah UPT SPF SDN Lariang Bangi 1



Drs. Sudirman, M.Pd
NIP. 19650216 198411 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****Satuan Pendidikan : UPT SPF SDN Lariang Bangi 1****Kelas / Semester : V (Lima) / 2****Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita****Sub Tema 1 : Manusia dan Lingkungan****Pembelajaran : 6****Alokasi Waktu : 1 x 35 menit****A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga dan negaranya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR**PPKn**

- 1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
- 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat
- 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati pembelajaran menggunakan video animasi, siswa mengetahui permainan tradisional.

D. METODE PEMBELAJARAN

- Model : Tatap Muka
Metode : Tanya jawab.

E. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Buku siswa dan buku guru

Komputer/Laptop, Proyektor, alat bantu audio (speaker)

Video animasi tentang permainan tradisional

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran Guru mengajak peserta didik mengajak berdinamika dengan yel-yel yang telah diajarkan. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " Permainan Tradisional" serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan video dengan menggunakan laptop dan proyektor. Selanjutnya, guru mempersilakan untuk menyaksikan tayangan video yang disampaikan oleh guru sesuai materi pembelajaran yang berkaitan Selanjutnya, guru mempersilakan untuk menyaksikan tayangan video yang disampaikan oleh guru sesuai materi pembelajaran yang berkaitan dengan peristiwa lahirnya pancasila Selanjutnya guru menyampaikan pertanyaan terkait tayangan tersebut untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan, diantaranya: <ul style="list-style-type: none"> Sebutkan nilai-nilai yang terdapat pada permainan d'ngklik oglak aglik dan perepct jengkol Siswa menyebutkan nama permainan tradisional di daerahnya. Siswa mencoba memainkan permainan tradisional yang diketahui. 	25 menit

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran • Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. • Guru menanyakan perasaan dan memberikan tindak lanjut agar mempelajari Kembali pelajaran hari ini. • Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk menutup kegiatan pembelajaran) 	5 menit
----------------	---	---------

G. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Makassar..... 2023

Mahasiswa


Sarmila Amalia
 Nim. 4519103064

Menyetujui,
 Guru Kelas V


Andi Nurwahidah Jafar, S. Pd
 NIP. 19860210 200901 2 005

Menyetujui,
 Kepala Sekolah UPT SPF SDN Lariang Bangi 1


Drs. Sudirman, M.Pd
 NIP. 19650216 198411 1 001

Lampiran 5 (Pretest)

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : ~~FAHRI~~ FAHRIL

Kelas :

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

4. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai		✓		✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua			✓	
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn			✓	
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn				✓
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan metode belajar yang menyenangkan			✓	
7	Belajar menggunakan metode belajar yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya		✓		

8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn		✓		
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja		✓		
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn	✓		✓	
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian			✓	
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn			✓	
13	Ketika belajar PPKn menggunakan metode belajar yang digunakan oleh guru membuat saya lebih termotivasi dalam belajar			✓	
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran		✓		✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.	✓			
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan			✓	
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya			✓	
19	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : *Muhammad Rifki Ristawil*

Kelas : *5 A*

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

4. Jumlah pertanyaan 15 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn			✓	
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua			✓	
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn	✓			
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan metode belajar yang menyenangkan			✓	
7	Belajar menggunakan metode belajar yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya			✓	
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn		✓		

9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja		✓		
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn	✓			
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian	✓			
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn			✓	
13	Ketika belajar PPKn menggunakan metode belajar yang digunakan oleh guru membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran			✓	
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.	✓			
16.	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn			✓	
17.	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18.	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya	✓			
19.	Saya merasa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : *arifain*

Kelas : *5 A*

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

4. Jumlah pertanyaan **10** butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn			✓	
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn		✓		✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan metode belajar yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan metode belajar yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya			✓	

8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn		✓		
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja			✓	
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn	✓	✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian		✓		
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn			✓	
13	Ketika belajar PPKn menggunakan metode belajar yang digunakan oleh guru membuat saya lebih termotivasi dalam belajar			✓	
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran		✓		
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn			✓	
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan			✓	
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19	Saya merasa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	

LEMBAR ANKRET MOTIVASI BELAJAR

Nama : F. AULIZAN

Kelas : 5A

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

4. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn			✓	
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn		✗	✗	✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓	✗	✓
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan metode belajar yang menyenangkan			✓	✓
7	Belajar menggunakan metode belajar yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓

8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn			✓	
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja		✓		
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn			✓	
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan metode belajar yang digunakan oleh guru membuat saya lebih termotivasi dalam belajar			✓	
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran			✓	
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✗		✓
16.	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17.	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18.	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19.	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : R A d i t

Kelas : 5A

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

4. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn			✓	
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua				✓
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓	✓	
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan metode belajar yang menyenangkan			✓	
7	Belajar menggunakan metode belajar yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓

8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn		✓	✓	
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja		✓		
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn			✓	
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan metode belajar yang digunakan oleh guru membuat saya lebih termotivasi dalam belajar			✓	
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran		✓		
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		✓
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn			✓	
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan		✓	✓	
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn	✓		✓	
20	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	

Lampiran 6 (Posttest)

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : FAHRIL

Kelas :

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat .

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 15 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai				✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn			✓	
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn	✓			
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja		✓		

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian			✓	
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya	✓			
19.	Saya merasa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : *muh. Rifki RiStawil*

Kelas : *5A*

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 15 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn			✓	
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai				✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn			✓	
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn	✓			
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn	✓			
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja		✓		

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn			✓	
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian		✓		
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn			✓	
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn			✓	
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya			✓	
19.	Saya merasa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn	✓			
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	

BOSOWA



LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : *arBaIm*

Kelas : *5A*

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan **10** butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua	✓			
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn			✓	
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn		✓		
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja			✓	

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian			✓	
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn			✓	
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19.	Saya merasa . putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	



LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : F. AUZAN

Kelas : 5A

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai				✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua			✓	~
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		✓
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn		✓		

9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja			✓	
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓	✗	
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan			✓	
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya			✓	
19.	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran				✓

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : *Radit*

Kelas : *5A*

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 15 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai				✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn		✓		
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja			✓	

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn			✓	
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn			✓	
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19	Saya merasa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn	✓			
20	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	



LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : *vq uF^al*

Kelas : *va*

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 15 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn			✓	
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn			✓	
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn	✓			
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan			✓	
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya			✓	
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn	✓			
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja			✓	

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn	✓			
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian		✓		
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn	✓			
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar			✓	
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan			✓	
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19.	Saya merasa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn	✓			
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	



LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama :
Kelas : 51 BRIL
5A

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai				✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua			✓	
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn		✓		

9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja				✓
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran			✓	
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.			✓	
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn			✓	
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Muh. KHAERUL

Kelas : 5 A

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai				✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn			✓	

9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja				✓
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran			✓	
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn			✓	
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan			✓	
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya			✓	
19.	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran				✓

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : *NURAZIZAH*

Kelas : *VA*

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn			✓	✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai				✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓	✓	
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn		✓		✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan			✓	
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn	✓			

9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja		✗	✓	
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian		.		✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn			✓	
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar		✗	.	✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran	✓	.		
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.				✓
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan			✓	
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn			✓	
20	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran				✓

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Putri Indriani Lempri

Kelas : 5A

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 15 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn			✓	
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn	✓			
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn		✓		
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja				✓

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian		✓		
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran			✓	
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19.	Saya merasaaa putus asa apabila mengadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : NUR MIKALIA

Kelas : 5A

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 15 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn			✓	
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn	✓			
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja		✓		

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian		✓		
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19.	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran	✓			

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : MAHWATI

Kelas : 5A

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat.

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 15 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn			✓	
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya			✓	
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn		✓		✗
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja			✓	

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn			✓	
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan			✓	
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya			✓	
19.	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn	✓			
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Andi Zamra Kharid Hnico

Kelas : V A

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai				✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua			✓	
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn			✓	
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn	✓			

9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja	✓			
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.	✓			
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya	✓			
19.	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn	✓			
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran				✓

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : *Keysha anindita*

Kelas : *√(a)*

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (√) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

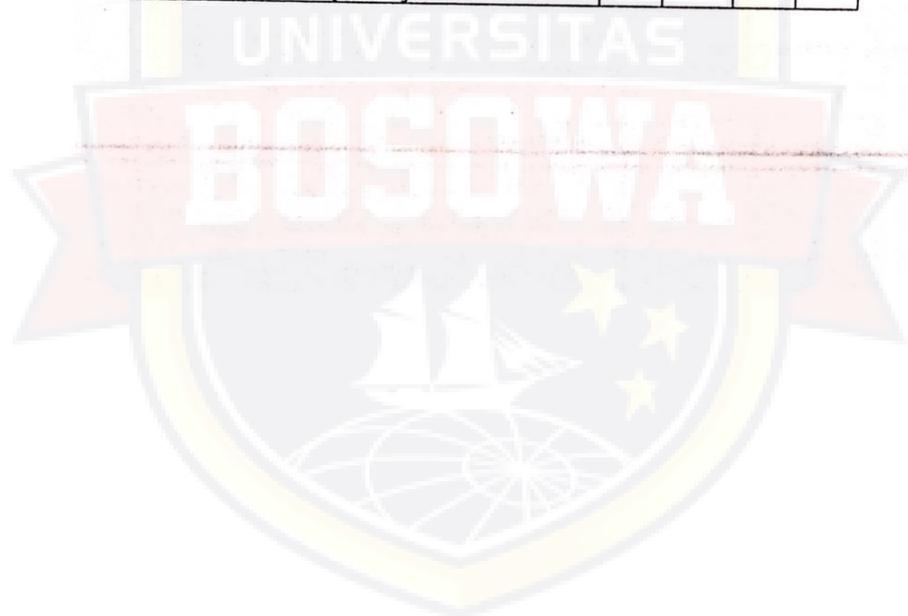
S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 15 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn			✓	
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai				✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn	✓			
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn		✓		
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja			✓	

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn			✓	
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya	✓			
19.	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran				✓



LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : ZQRA AL - Munawwarah

Kelas : VA

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 15 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn			✓	
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn			✓	
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn	✓			
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja		✓		

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian	✓			
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan			✓	
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya	✓			
19.	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	



LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : *R. AeeSa WAFIKA*

Kelas : *5A*

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 15 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai				✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua			✓	
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn			✓	
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn			✓	
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja			✓	

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar			✓	
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran		✓		
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.				✓
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn			✓	
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan			✓	
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19.	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran				✓



LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : *Mur Kenya*

Kelas : *5A*

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

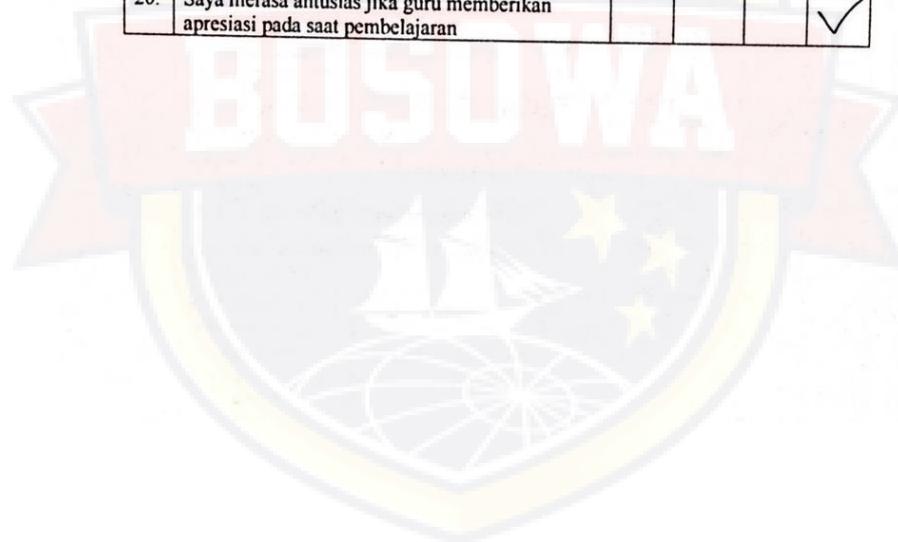
S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn			✓	
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua			✓	
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		✓
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn	✓			

9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja				<input checked="" type="checkbox"/>
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		<input checked="" type="checkbox"/>		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				<input checked="" type="checkbox"/>
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				<input checked="" type="checkbox"/>
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				<input checked="" type="checkbox"/>
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				<input checked="" type="checkbox"/>
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>kelas</i>		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				<input checked="" type="checkbox"/>
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan			<input checked="" type="checkbox"/>	
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		<input checked="" type="checkbox"/>		
19	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		<input checked="" type="checkbox"/>		
20	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran				<input checked="" type="checkbox"/>



LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Fitria Nur Samadhani

Kelas : VA

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

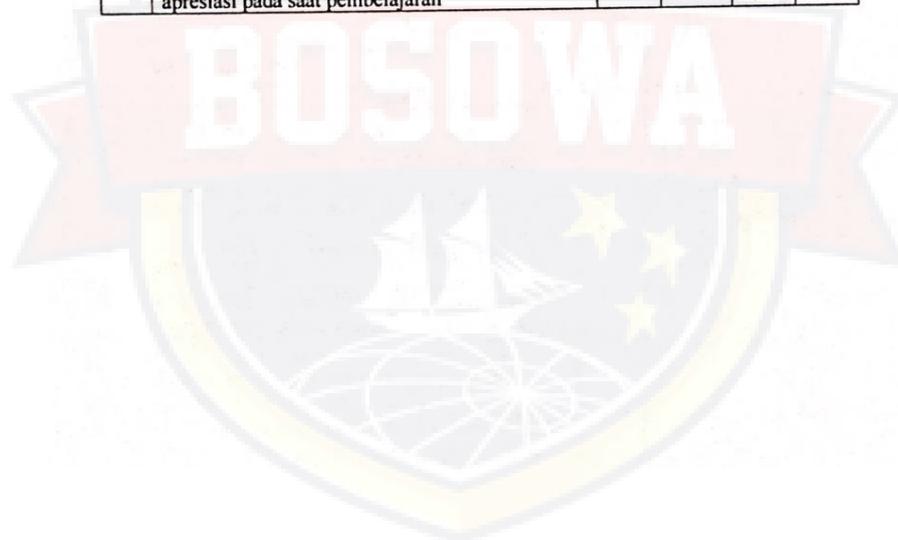
S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai				✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn			✓	✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn			✓	

9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		<input checked="" type="checkbox"/>		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian		<input checked="" type="checkbox"/>		
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				<input checked="" type="checkbox"/>
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				<input checked="" type="checkbox"/>
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				<input checked="" type="checkbox"/>
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya	<input checked="" type="checkbox"/>			
19.	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn	<input checked="" type="checkbox"/>			
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			<input checked="" type="checkbox"/>	



LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : *ASMAU HUSMA*

Kelas : *5A*

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

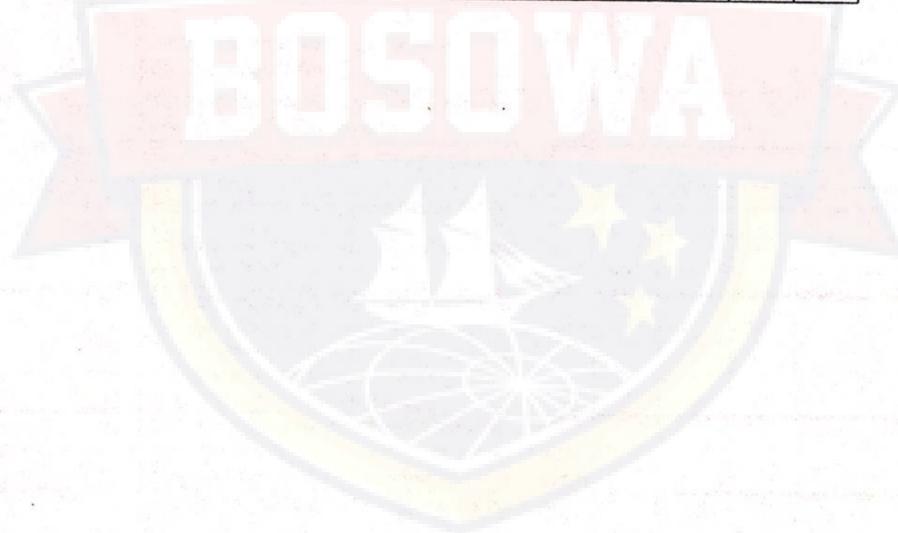
S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai				✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn		✓		

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn			✓	
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn	✓			
20	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	



LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : NUR AISYAH

Kelas : VA

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai				✓
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua			✓	
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn	✓			
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja		✓		

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn			✓	
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19.	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20.	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran				✓



LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Mvh. iksan

Kelas : kelas 5 A

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 15 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		✓
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn			✓	
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn	✓			
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan			✓	
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn		✓		
9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja		✓		

10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian				✓
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn			✓	
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran				✓
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn	✓			
20	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran			✓	



LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : *Aldilla Raisha Kaylani Fajar*

Kelas : *5 A*

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn				✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua		✓		
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn				✓

9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja				✓
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian			✓	
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran			✓	
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya		✓		
19	Saya merasaaa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓		
20	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran				✓

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Raden Iswahyudi

Kelas : 5 A

Petunjuk :

1. Baca pertanyaan dibawah ini dengan teliti.
2. Jawaban jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Beri tanda centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

5. Jumlah pertanyaan 10 butir. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya hadir tepat waktu saat belajar pembelajaran PPKn			✓	✓
2	Saya mempersiapkan buku pelajaran sebelum mata pelajaran PPKn dimulai			✓	
3	Saya mengerjakan tugas dari guru jika disuruh orang tua			✓	
4	Saya senang belajar mata pelajaran PPKn				✓
5	Saya merasa cepat bosan bila belajar mata pelajaran PPKn		✓		
6	Saya senang belajar PPKn jika guru mengajar menggunakan media animasi yang menyenangkan				✓
7	Belajar menggunakan media animasi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan keterampilan dan semangat saya				✓
8	Saya tidak bertanya kepada guru tentang materi yang saya tidak ketahui di mata pelajaran PPKn	✓			✗

9	Kegiatan belajar PPKn membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja				✓
10	Saya ragu dengan kemampuan saya dalam memahami mata pelajaran PPKn		✓		
11	Saya suka dengan suasana kelas yang jauh dari keramaian			✓	
12	Kelas yang rapi dan bersih membuat saya nyaman belajar pelajaran PPKn				✓
13	Ketika belajar PPKn menggunakan media animasi membuat saya lebih termotivasi dalam belajar				✓
14	Kelas yang terasa panas membuat saya merasa tidak nyaman dalam kegiatan pembelajaran			✓	
15	Saya malas belajar PPKn walaupun sarana dan prasarana disekolah memadai.		✓		
16	Saya senang kepada guru jika memberikan motivasi dalam belajar PPKn				✓
17	Saya semangat apabila guru PPKn memberikan penghargaan kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan				✓
18	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak mengerjakannya			✓	
19	Saya merasa putus asa apabila menghadapi kesulitan dalam mengerjakan tugas PPKn		✓	✗	
20	Saya merasa antusias jika guru memberikan apresiasi pada saat pembelajaran				✓

Lampiran 7

TAMPILAN ANIMASI



Lampiran 8

DOKUMENTASI





	Pearson Correlation	-0.242	-0.339	0.062	0.138	-0.139	-0.24	-0.192	-0.393	-0.175	-0.098	-0.075	-0.162	0.359	0.254	-.466*	1	0.138	-0.118	0.134	-0.096	-0.132
	Sig. (2-tailed)	0.266	0.114	0.78	0.529	0.527	0.269	0.381	0.064	0.423	0.655	0.733	0.46	0.092	0.242	0.025		0.529	0.593	0.542	0.665	0.548
X16	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
	Pearson Correlation	0.244	-0.095	-0.206	-0.095	-0.207	0.219	0.385	-0.161	-0.201	0.29	0.033	0.293	0.385	0.241	-0.275	0.138	1	-0.135	-0.059	-0.313	0.087
	Sig. (2-tailed)	0.262	0.666	0.347	0.666	0.344	0.316	0.07	0.464	0.357	0.179	0.882	0.175	0.07	0.267	0.203	0.529		0.539	0.791	0.147	0.693
X17	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
	Pearson Correlation	0	-0.135	0.121	0.27	0	0	-0.234	0.152	0.298	0	0.21	-0.192	0	-0.171	0.092	-0.118	-0.135	1	0	0	0.226
	Sig. (2-tailed)	1	0.539	0.583	0.212	1	1	0.283	0.489	0.167	1	0.337	0.381	1	0.435	0.676	0.593	0.539		1	1	0.299
X18	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
	Pearson Correlation	0.21	0.11	0.275	0.278	0.338	0.053	.431*	-0.004	0.279	0.007	0.136	0.38	0.14	-.598**	0.404	0.134	-0.059	0	1	0.157	.436*
	Sig. (2-tailed)	0.337	0.618	0.205	0.199	0.115	0.81	0.04	0.985	0.198	0.973	0.535	0.074	0.525	0.003	0.056	0.542	0.791	1		0.475	0.038
X19	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
	Pearson Correlation	0.366	.444*	.480*	0.192	0.143	0.032	0.171	0.324	0.278	0.184	.434*	0.156	-0.047	-0.326	0.104	-0.096	-0.313	0	0.157	1	.546**
	Sig. (2-tailed)	0.086	0.034	0.02	0.38	0.516	0.886	0.435	0.132	0.199	0.401	0.038	0.478	0.83	0.128	0.635	0.665	0.147	1	0.475		0.007
X20	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
	Pearson Correlation	.538**	.515*	.439*	.678**	.494*	.446*	.508*	.468*	.473*	.419*	.663**	.679**	0.402	-0.272	0.064	-0.132	0.087	0.226	.436*	.546**	1
	Sig. (2-tailed)	0.008	0.012	0.036	0	0.017	0.033	0.013	0.024	0.023	0.047	0.001	0	0.057	0.21	0.772	0.548	0.693	0.299	0.038	0.007	
Total	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



RIWAYAT HIDUP



Sarmila Amalia, lahir di Lippujangge pada tanggal 18 November 2001. Anak kedua dari tiga bersaudara. Ayahnya Bernama Jamaluddin dan Ibunya Bernama Numiati M. Penulis memulai pendidikannya di TK Kerabat Ilmu pada tahun 2005 kemudian melanjutkan pendidikannya di 3/77 Samaenre pada tahun 2007 kemudian pindah di SD 184 Polewali dan menyelesaikannya di tahun 2013 dan pada tahun yang sama melanjutkan Pendidikan di MTSn 4 Bone dan tamat pada tahun 2017. Kemudian melanjutkan Pendidikan di SMA 11 Bone pada yang sama dan tamat pada tahun 2019. Setelah itu penulis melanjutkan Pendidikan ke jenjang lebih tinggi, pada tahun 2019 penulis masuk perguruan tinggi dan melanjutkan Strata 1 (S1) di Universitas Bosowa dan masuk di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dsar dan selesai tahun 2023.