

ABSTRAK

Ketrianana, Sandra. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Dengan Menggunakan Toontastic 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (1) Drs. Gugun M. Simatupang, M.Si., (2) Dr. Dra. Mujahidawati, M.Si.

Kata kunci: Film Animasi, *Toontastic* 3D, Motivasi Belajar

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan inovasi media pembelajaran film animasi dengan menggunakan *Toontastic* 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran film animasi yang dikembangkan berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas produk. Penelitian pengembangan ini dilakukan terhadap siswa kelas VII di SMP Negeri 36 Merangin.

Penelitian pengembangan dengan model ADDIE ini menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran film animasi ini baik, karena memenuhi kriteria kevalidan dengan jumlah skor validitas materi adalah 80% dengan kategori "valid" dan jumlah skor validitas media adalah 84,61% dengan kategori "sangat valid", kriteria kepraktisan dengan jumlah skor uji coba perorangan adalah 89% dengan kategori "sangat praktis" dan jumlah skor uji coba kelompok kecil adalah 86,85% dengan kategori "sangat praktis". kriteria efektivitas N-Gain pada 15 orang siswa terdapat 6 orang siswa mengalami peningkatan motivasi belajar dengan kriteria tinggi, 7 orang siswa mengalami peningkatan sedang dan 2 orang siswa tidak mengalami peningkatan motivasi belajar dan berdasarkan data tes hasil belajar siswa terdapat 93,34% siswa yang mendapat nilai di atas KKM.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran film animasi dengan menggunakan *Toontastic* 3D untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar. Dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi *Toontastic* 3D dalam pembuatan media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan lebih semangat dalam belajar.